

**Las comunidades virtuales de amateurs como comunidades de práctica.
Un estudio comparado entre dos espacios en la web**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE PERIODISMO Y COMUNICACIÓN SOCIAL

Trabajo de tesis realizado como requisito para optar por el título de
DOCTOR EN COMUNICACIÓN

AUTOR: Rodrigo González Reyes

DIRECTOR: Dr. Guillermo Orozco Gómez

mayo de 2017

La Plata – Buenos Aires

Palabras clave:

Comunidades de práctica, comunidades virtuales, amateurs, prosumidores

Índice de contenidos

Palabras clave e índice de contenidos	p. 2
Agradecimientos	p. 3
Citas bibliográficas correspondientes a las publicaciones parciales del trabajo	p. 4
Presentación	p. 6
Las ecologías y transformaciones de la comunicación y sus entornos tecnológicos	p. 13
Aficionados, amateurs y prosumerismo	p. 38
Sociedad de la información y economía del conocimiento	p. 78
Los nuevos regímenes del conocimiento	p. 100
Comunidades de práctica	p. 115
Comunidades virtuales	p. 132
Revisión de antecedentes de investigación	p. 174
Diseño y procedimientos metodológicos	p. 193
Algunos resultados y conclusiones	p. 223
Bibliografía	p. 243
Anexos metodológicos	p. 265
Anexos gráficos	p. 286

Agradecimientos

El trabajo que aquí se presenta es la prueba fehaciente de que las comunidades de práctica y sentido existen y operan, pues él mismo es el producto puntual de las sinergias y el apoyo de muchas personas que colaboraron con su aliento, consejo, dirección y presencia y conocimientos.

Antes que nada quiero agradecer a Leticia Rodríguez, quien siempre apoyó y compartió la aventura de irnos con un proyecto doctoral hasta la Argentina (y quien apoya y sigue apoyando todas mis demás locuras); por su parte, agradezco especialmente a mi director, Dr. Guillermo Orozco Gómez, quien, más allá de fungir como un sabio e implacable tutor fue, ante todo, el principal alentador en todo el proceso de la tesis y doctorado (pero también en muchas otras cosas más, cabe decir). Sin su guía, ánimo y soporte este trabajo, seguramente, no hubiera visto la luz.

En otros aspectos, no menos importantes, quiero dar las gracias a mis profesores, particularmente a Martín Becerra, Alfredo Alfonso y Silvia Delfino, cuyas clases siempre fueron estimulantes, enciclopédicas y extensamente formativas, hicieron que el paso por el doctorado fuera un gran disfrute y que el ir hasta la Argentina valiera todo el esfuerzo; un agradecimiento muy especial también debe ser dado a Florencia Saintout, Pablo Bilyk, María Emilia Martinuzzi y Germán Hasicic, quienes, siempre y en distintas etapas del proceso, fueron enormes apoyos en todas las gestiones y obstáculos que se presentaron (mismos que, es imaginable, se maximizan cuando se es extranjero ¡gracias!).

Por último quisiera también hacer patente mi gran agradecimiento a los fabulosos compañeros y amigos que tuve la oportunidad de conocer y con los que seguimos creciendo: Esaú Bravo, Adriana Moreno, Mirka Collazo, Verónica Vidarte, Gabriela Sosa, Juan Carlos Acevedo, Martha Bianchi y Luciana Aon. Por lo demás, también a Susana Larios que, siempre me dijo que podía ir más rápido.

¡Gracias Argentina, gracia Universidad Nacional de La Plata!

Citas bibliográficas correspondientes a las publicaciones parciales de este trabajo:

Capítulo de libro (2016). "Amateurs prosumidores: nuevos agentes en el escenario actual de la producción cultural", en Janny Amaya, José Paz Rivas y María Isabel Mercado (Coords.) Diversidad, tradición e innovación en la gestión cultural, Tomo I, Pp. 137 - 154 Guadalajara: Universidad de Guadalajara, Universidad Autónoma Metropolitana y Universidad Autónoma de la Ciudad de México, ISBN 978 - 607 - 742 - 658 - 5.

Capítulo de libro (2016) "Nuevos escenarios de educación informal: una mirada a los foros de aficionados desde el concepto de comunidades de práctica", en José Luis Mariscal y Tonatiuh Lay (Coords.) Apropiación tecnológica, redes culturales y construcción de comunidad, Pp. 87 – 104. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, ISBN 978-607-742 - 572 - 4.

Capítulo de libro (2016) "Conocimiento amateur, conocimiento prosumidor: las arquitecturas colaborativas en la emergencia de nuevos escenarios de producción y distribución social de conocimiento", en coautoría con Alma Galindo, en González, Igor y Fletes, Ricardo (Coords.) *Tocar nuestra raíz. Reflexiones, argumentos y debates sobre el desarrollo social.* Universidad de Guadalajara, Pp. 75 - 88, ISBN 978 - 607 - 742 - 525 - 0.

Artículo en revista (2016) "¿Qué pasa cuando los amateurs saltan a la WEB? Nuevos actores en la economía creativa y del conocimiento?", Revista Alter, año VIII, No. 13, ISSN: 2007 - 168X, Pps. 13 - 31.

Artículo en revista (2016). "Nuevas formas de producir, circular y consumir y rentabilizar la cultura: los contenidos culturales envasados y una mirada desde el caso mexicano", *Periférica*, No. 17, ISSN: 1577 - 1172, Pps. 199 - 208.

Memoria (2015) "Comunidades virtuales de amateurs con estándares profesionales: nuevas formas de producción y circulación informal de conocimiento especializado basado en modelos de colaborativismo adhocatico e incentivado". Memorias de la XXVII Reunión AMIC 2015, ISBN 978 - 607 - XXXX-XX-X

Artículo en revista (2015) "Comunidad virtual de amateurs con estándares profesionales (proams) en la replicación de productos editoriales comerciales", Revista Paakat, Año 5, número 9, septiembre 2015 - febrero 2016, ISSN: 2007-3607

Capítulo de libro (2014) "Condiciones tecnológicas en la transformación actual del escenario de medios: el panorama tridefinido y una reflexión metodológica sobre su estudio", en Orozco, Rosalía (Coord.) Retos y oportunidades en el periodismo digital, Pp. 87 – 104. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, ISBN 978-607-742-101-6

Tesis de maestría (2008) "El espacio público de la WEB en la transnacionalización de comunidades México-*Estados Unidos*. El caso de los sitios de oriundos desde sus usos sociales y asociativos", Departamento de Estudios de la Comunicación Social, Universidad

de Guadalajara, México. Puesta a disposición en Biblioteca Digital, Federación Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), Flacso Andes, Quito, Ecuador. www.flacsoandes.org.

Artículo objeto de aprendizaje: Mediación educativa y mediador educativo: el desafío frente a la sociedad y las comunidades de aprendizaje, Universidad de Guadalajara (en prensa).

* Créditos especiales deben ser dados a Alan Gabriel Anaya Fabián, quien en su calidad de asistente de investigación ayudó en muchas fases de investigación de este trabajo, particularmente en el levantamiento de campo.

Presentación

Hace ya algún tiempo, cuando me hallaba trabajando de manera más intensa sobre la economía política de la comunicación y la cultura, me interesé por investigar el papel y el peso que los "aficionados"¹ tenían en distintos procesos en relación a la alteración de las cadenas de valor en las industrias de contenidos (González, 2016 b, González, 2016 c; González, 2016 d). En ese momento, cuando lo que más me importaba eran los conceptos de prosumidor e industria, la idea de aficionado me importaba únicamente en medida en que me permitía ver, en algunos casos, el comportamiento de una forma determinada de prosumidor.

A raíz de las primeras entrevistas en un levantamiento de campo exploratorio comencé a percatarme de que el concepto de "aficionado" resultaba mucho más complejo y denso de lo que había pensado en un inicio, pero no sólo eso: sobre todo caí en cuenta de que en torno a él se extendía un conjunto de fenómenos que, enclavados en la cultura digital y el escenario de las nuevas socialidades tecnológicamente mediadas, iba más allá de la mera producción de *mash - ups*, la colaboración mutua en proyectos digitales y la recreación de productos mediáticos varios; de hecho el marbete de aficionado, cuando apenas aparecía en las guías de entrevista, comenzaba ya a operar como el detonador de un proceso que, más tarde, me permitió conocer que "la idea de aficionado" era tan sólo un matiz dentro de un amplísimo abanico de etiquetas y, particularmente, de que para estos informantes cada etiqueta estaba indisolublemente ligada a complejas y particulares formas de esa cultura.

En medio de la nueva luz que comenzaba a cernirse sobre un campo que no había ni imaginado, algo de ello llamó especial y poderosamente mi atención: los entrevistados y las personas con las que conversaba (informantes en distintos niveles de formalidad, diríamos) hacían énfasis en qué, más allá de que ellos se consideraran aficionados, *fans* o portadores de cualquier otra etiqueta similar, lo más importante era que ese interés compartido les

¹ Aficionados así, en el sentido más plano y los más procedente del sentido común.

permitía entrar y mantenerse en contacto con pares y, entonces, aprender de manera colectiva y simultánea. Por eso, más allá de tener clubes, reuniones públicas o espacios físicos en los formatos más diversos, resultaba vital para ellos participar de grupos temáticos que se distribuían de formas distintas a lo largo de ese no espacio o no lugar que puede ser la internet. A partir de ahí y de algunos rastreos en la web, íntimamente asociada apareció la idea de *amateur* ("hallazgo" que me llevó a observar a quienes usaban varias plataformas tecnológicas de socialización, tales como las redes sociales o los foros de interés, para compartir conocimientos sobre asuntos que nada o poco tenían que ver con las industrias culturales o de contenidos, tales como la jardinería o la repostería, por ejemplo).

Al poco tiempo mi interés por las posibles afectaciones que la actividad prosumerista pudiera estar teniendo en el desarrollo o no de las industrias de contenidos se fue desplazando por un interés muy vivo e insidioso en torno a estas formas de asociación entre "aficionados" y los potenciales procesos informales y no formales de "aprendizaje": sencillamente vislumbré que estaba frente a un fenómeno donde la transmisión de conocimientos especializados: 1) se llevaba a cabo de manera totalmente informal y desinstitucionalizada y 2) que estos conocimientos solían servir como insumos de integración social, realización existencial, mejoramiento profesional o extensión cognitiva, entre otras opciones.

A partir de ahí y tal como se referirá más adelante, la investigación documental me arrojó hacia perspectivas teóricas varias, de las cuales aquella sobre las comunidades de práctica se convirtió en centro de todo (el nuevo) proyecto de investigación; con ella, la pregunta se enfocó, por cuestiones del estado de conocimiento sobre el fenómeno, en las diferencias entre dos escenarios tecnificados de amateurs (que ya no aficionados, como también se explicará) cuando operan como comunidades de práctica, desarrollo de la investigación que en adelante se describe. Iniciábamos con una pregunta muy general: ¿cómo se estructura el flujo de conocimientos, a través de estos espacios y modelos de asociación, cuando los sujetos pueden ser vistos como amateurs y, estos a su vez, como prosumidores? La respuesta, o lo que obtuvimos, a partir de la pregunta de investigación formalizaba (y descrita más adelante) es la historia de este trabajo.

Una declaración de principios: qué se pretendió conocer al emprender este trabajo de investigación y su por qué

En un inicio el diseño preliminar de lo que aquí se presenta tenía como objetivo general responder sobre los impactos que el supuesto desencampulamiento informal de conocimientos específicos efectuado por las comunidades de práctica² virtuales de amateurs estaban teniendo en algunas áreas de la ecología y economía del conocimiento (la tasa de absorción laboral de sujetos cuya dieta cognitiva se basara en alguna proporción a partir de este principio, por ejemplo, o la manera en la que estudiantes universitarios incluyen o no en su dieta cognitiva rutas de conocimiento que implican conocimientos amateurs vehiculados por comunidades virtuales de amateurs), si bien el principal problema tuvo lugar cuando el rastreo de investigación previa sobre la temática y el diálogo con pares arrojó una dificultad logística básica: el fenómeno casi no estaba descrito en la literatura académica y resultaba, cuando menos, osado comenzar por ver los impactos de un fenómeno cuyos principios estructurales se desconocían.

Ya que un interés principal de este estudio estaba puesto en localizar trabajos que pudieran servir de base para adelantar pasos en la explicación del fenómeno, el descubrimiento no planeado de la escasez de información sobre este escenario nos llevó a la decisión, en conjunto con el director de tesis, de tomar como prioritaria la necesidad de generar un catálogo mínimo y a priori sobre las diferencias estructurales de las comunidades de práctica virtuales creadas, usadas y mantenidas por amateurs. Así, podemos afirmar que el diseño de la investigación tuvo desde este momento la certeza de que el proyecto debía orientarse a la obtención prioritaria de resultados descriptivos con base en procesos prioritariamente exploratorios.

Así, el plano del proyecto se encaminó a la exploración y descripción de las diferencias en términos de comunidad de práctica de los dos más importantes formatos en línea en los que se agrupan las comunidades virtuales de amateurs, a saber, los foros de interés, un formato clásico y fundacional de la web 2.0, y los grupos de Facebook, un esquema emergente y en fase de normalización.

² Formas de asociación informales en la que se el conocimiento se rige por los conceptos de comunidad (aquellos que intervienen), dominio (aquello que integra las agendas de conocimiento) y práctica (las reglas y dinámicas que modelan y orientan las formas de interacción, socialización y compartimentación de esos conocimientos que dan lugar al dominio).

En el entendido de que el concepto original de comunidad de práctica impulsado por Lave y Wenger (1991) considera que las comunidades de práctica se proyectan a partir de tres grandes dimensiones (dominio, comunidad y práctica), el estudio estuvo guiado por la siguiente pregunta de investigación:

¿Qué diferencias, en términos de dominio, comunidad y práctica, existen o no entre un foro de interés de amateurs y un grupo de amateurs en Facebook al considerarlos como comunidades de práctica?

Esta decisión se tomó así pues, metafóricamente, no se puede explicar la orografía de un territorio si éste todavía no ha sido topografiado y, justamente según el proceso llevado a cabo en el rastreo bibliográfico, éste es el problema logístico actual de nuestro fenómeno. Si bien es posible confirmar que existe una amplia literatura empírica en torno a las comunidades de práctica y aprendizaje en relación a los ambientes y procesos formales de socialización, por ejemplo, es muy poco lo que se puede encontrar sobre las diferencias constitutivas y operativas entre los principales escenarios en los que se agrupan estas comunidades de práctica en línea, lo que nos llevó a replantear los objetivos y preguntas iniciales y dar lugar al trabajo y los resultados que a lo largo de este documento se presentan.

¿Por qué creemos importantes a las comunidades de práctica amateurs en la nueva ecología del conocimiento y por qué consideramos importante conocer las diferencias en sus formas de objetivación?

Un recurso común para referirse a las condiciones de nuestras sociedades contemporáneas es afirmar que se trata de sociedades del conocimiento. Aunque el debate en torno al concepto es grande y ya no algo exactamente nuevo (tema que se expone más adelante en este trabajo) se puede sintetizar que el punto de partida está en asumir que las sociedades actuales son altamente dependientes, en su organización y funcionamiento, de la producción, circulación y consumo de información, misma que genera formas distintas y

valiosas de conocimientos (donde este conocimiento se convierte en la base organizativa y productiva de distintos sistemas y modelos económicos modernos).

Una de las cuestiones básicas en torno a la teorización de la sociedad del conocimiento es aquella que da cuenta de que esta nueva forma de organización implica la emergencia de nuevos regímenes de producción y consumo del conocimiento, pues el sujeto, al tener a mano nuevos escenarios, procesos y agentes capaces de producir, reproducir, circular y consumir nuevas y más ricas formas de información (que son a fin de cuenta contenidos orientadores prácticos de la acción), y nuevos mercados para ese conocimiento, modifica también sus maneras de aprovecharlos, rentabilizarlos y capitalizarlos. Esta reconfiguración implica, en la práctica, que exista un desfase entre viejos y nuevos actores, los cuales se objetivan, en este caso, en la ecuación *sistema educativo formal - nuevos actores informales*, donde, justamente, estos segundos se transforman en *prosumidores*³ cuando antes se habían limitado a ser o sólo productores o sólo consumidores.

Estos nuevos actores son, a la vez, productores, consumidores y reactivadores también de objetos de cognición varios (llámeseles contenidos culturales, simbólicos, habilidades o competencias creativas). Con su aparición estos prosumidores retan a la lógica de un modelo de conocimiento donde éste es centralizado, hermetizado, seleccionado, repartido y almacenado en la fórmula *unos - intermediación - pocos* (tal como lo hacen la escuela, la universidad y los medios tradicionales, por ejemplo) para pasar a proyectar la posibilidad de un modelo *muchos - desintermediación - muchos*.

Desde ahí, el prosumidor aparece como precursor de un nuevo panorama de reorganización de la ecología del conocimiento, donde éste no procede (no puede proceder ya) únicamente de la organización formal de la instrucción provista por las instituciones

³ Concepto procedente del inglés *prosumer*, concepto atribuido al teórico norteamericano Alvin Toffler y mismo que resulta como contracción de los conceptos productor y consumidor. Actualmente existe un acuerdo casi tácito entre los expertos en que el prosumidor representa el perfil típico de las audiencias- usuarios de los medios interactivos actuales, teniendo como principal característica la posibilidad de producir, consumir y manipular, en la misma proporción e incluso de manera simultánea, contenidos mediáticos diversos, además de ser capaz de circularlos y recircularlos de manera tanto diferida como sincrónica. La aparición del prosumidor ha venido a transformar, en poco tiempo, muchos aspectos de la ecología y la economía política de los medios y las industrias culturales. Aunque sería un error afirmar que el prosumidor es un producto de histórico de estos tiempos (pues donde alguien produce y consume en parte iguales, como bien a señalado Toffler, siempre ha habido un prosumidor) su aparición masiva es innegablemente actual, y su desplazamiento al centro de los emergentes reacomodos de los escenarios mediáticos.

educativas varias sino también, y en buena parte, de procesos autónomos, desregulados e informales, a veces bastante invisibles aunque omnipresentes.

Así, es en medio de este escenario donde la actividad de las comunidades de práctica formadas por amateurs prosumidores en la virtualidad ha venido a encontrar un papel protagónico que le pone cerca del centro de la co-construcción y mantenimiento de la sociedad y la economía del conocimiento, y donde estos sujetos, en la forma de redes de actores colectivos, aportan y extienden a partir de principios adhocráticos la distribución social del conocimiento saberes especializados a complejas redes de trabajo y colaboración informales (Jenkins, 2006, 2008; Jenkins, 2002; Leadbeater, 2008, 2012; Leadbeater, 1999; Leadbeater, 2004), ayudando con ello a fomentar la emergencia de un escenario que favorece cada vez más la absorción del “sé hacer” antes que el “dicen o se dice que sé hacer”.

Ahora bien, una vez que se ha afirmado que los amateurs, por sus características históricas, pueden ser vistos como depositarios invisibilizados de grandes cuerpos de conocimiento especializado y no especializado (y mismo que solía quedar encapsulado por su entorno inmediato) es importante preguntarse qué sucede cuando el amateur se convierte en prosumidor; sucede que, potencialmente, ese conocimiento encuentra la posibilidad de ser destapado, de formar nuevos circuitos de circulación y encontrar nuevos modos de producción y resguardo, pero sobre todo, es capaz de construirse sinérgica y colectivamente, potenciando a niveles históricos el volumen a mano de conocimientos especializados a través de modalidades informales de socialización tales como las comunidades de práctica en línea.

Desde ahí, hemos creído que una instrucción nodal en la tarea de conocer sus posibles impactos y evoluciones es, primeramente, aquella de rastrear y describir hoy sus principales diferencias entre estas objetivaciones, en este caso la estructura de diferencias en, al menos, los dos grandes modelos tecnológicamente mediados de operación de estas comunidades.

Sobre el recorrido disciplinar y la transposición de distintos objetos en este trabajo

En distintos momentos en que se han presentado y compartido distintos avances de investigación o reflexión en relación a este trabajo, y que no han sido pocos⁴, hicieron su aparición variados marbetes que intentan darle una identidad disciplinar híbrida. Algunos han aventurado que se trata de un trabajo situado en la confluencia entre la comunicación y la educación, otros que es un trabajo de sociología de las interacciones, algunos más que más bien viaja en la línea de las pedagogías tecnificadas u otras similares. Etcétera.

Todos, en algún grado, tienen razón, pero en realidad esto responde al hecho de que la mirada de segundo orden que ve hacia esta relación no ha sido siempre declarada: en nuestras propias palabras se trata de un trabajo que intenta aprehender cómo se configuran nuevas modalidades colectivas y tecnificadas de distribución de cuerpos extensos de saberes y conocimientos particularizados, y en ese sentido quedan implicados los procesos de comunicación que permiten generar comunidades con base en la interacción, los tecnológicos, que permiten tener condiciones de mediación de esa interacción y los económicos, que permiten entender el contexto en el cual los conocimientos circulantes adquieren valor y motivan a los sujetos, subjetiva y objetivamente (práctica y existencialmente), a desarrollar este tipo de agregaciones.

⁴ Tal como se muestra al inicio de este documento diversas versiones parciales de las distintas etapas de este trabajo han sido publicadas en diversas instancias académicas, la gran parte de ellas habiendo sido presentadas en congresos, coloquios, seminarios y paneles de doble ciego.

Las ecologías y transformaciones de la comunicación y sus entornos tecnológicos hoy

Resumen de capítulo

Las comunidades de práctica como formas de agregación, construcción y circulación colectiva de saberes han encontrado hoy en los escenarios de la comunicación tecnificada un potente horizonte de crecimiento, diversificación y expansión, particularmente en el plano de lo que hoy llamamos web 2.0. La existencia de esta forma de la red de redes y el proceso todo de digitalización ha sido posible gracias a la modificación radical de las ecologías de la comunicación y ella, a su vez, a una compleja convergencia de factores tecnológicos a la que aquí llamamos "panorama tetradefinido" (y que se basa en cuatro grandes procesos: la desmaterialización de la información, la reticularización de la distribución y el aumento en la capacidad de almacenamiento - velocidad de procesamiento de datos). Con ello este capítulo intenta describir y explicar las condiciones contextuales de este horizonte a la vez de dar razón de las principales transformaciones sociotecnológicas de este ecosistema.

Ecologías de la comunicación hoy

El trabajo que aquí se presenta podría ser puesto en varios anaqueles: uno, definitivamente educativo, puesto que el derrotero está puesto en atisbar hasta qué punto un conjunto de interacciones, llevadas a cabo por un determinado conjunto de agentes agregados por su actividad en el espacio de la web, son capaces de proponer escenarios donde se verifique una particular forma de producir y consumir una puntual forma de saberes y conocimientos; con todo, la armazón de los estantes, aquello que los detiene, organiza y estructura, estriba en la razón comunicativa, pues las relaciones de causa – posibilidad de todo lo anterior, su

marco explicativo, se vertebra en los procesos y escenarios de posibilidad de lo que llamamos comunicación.

Desde ahí, lo comunicativo no es sinónimo de tecnologización de las prácticas, de la emergencia de escenarios de interacción social ni de la interacción entre sujetos por sí mismos, sino de las formas de producción de sentido que todo ello puede dar como resultado último; por supuesto, axioma general de las ciencias sociales es aquel de que prácticas y escenarios siempre se objetivan, pero el objeto no pueden ser los escenarios empíricos de observación ni la puesta en juego en esos escenarios sino los procesos que los posibilitan, en este caso, los de la comunicación – construcción de sentido.

Visto de otra manera, lo que convierte a un objeto de estudio en uno comunicativo es, en última instancia, el que ese objeto pueda ser explicado, y a la vez que explique, una realidad existente como dependiente de las particularidades de uno o de diversos procesos de construcción de sentido.

Si bien los escenarios y puestas en práctica (*performance*) no dan lugar a los objetos, estos conforman los contextos del objeto, y en este caso, el presente que nos ocupa intenta explicar cómo un contexto comunicativo, el de la producción de conocimientos amateurs dispersos a lo largo de la red distributiva que es la internet, es capaz de movilizar conocimiento no formal para que éste sea capaz, en su caso, de ser compartido a través de comunidades de práctica.

Visto así, se trataría de ver cómo un recurso que siempre ha estado ahí, la información, pero de forma discreta, se convierte en otro recurso, el conocimiento, siendo éste capaz de operar como un dispositivo orientador práctico en la vida cotidiana de las personas que lo buscan, resguardan y recirculan, convirtiéndose, a la vez, en recursos de acceso común, multiplicador y capaz de generar valor para quien lo adquiere. Todo ello tiene posibilidad, únicamente, desde el proceso particular de la comunicación y, posteriormente, de su tecnificación, instrumentación y mediación.

Por lo mismo, en este escenario, construido de varios microescenarios, es importante entonces poner en contexto el papel que las nuevas dinámicas comunicativas tecnificadas tienen en la organización de estos escenarios, en el entendido de que tanto tecnologías nuevas y sus anteriores, en sus recientes configuraciones, reconstituyen, al

tiempo, las dinámicas de producción, oferta, circulación, distribución, consumo y valor tanto de la información como del conocimiento.

Las ecologías mediáticas hoy

Tal como desde hace un tiempo ha afirmado George Gerbner, nuestra época es distinta a otras épocas no por la aparición de medios (masivos y tecnologizados) de la comunicación sino, sobre todo, porque a estos medios les corresponde el nada desdeñable papel, hoy y con esa aparición, de orientar en términos macroestructurales la producción social de sentido (Gerbner, 1997).

Montado en ese argumento, Gerbner asegura que los medios, con su aparición a finales del XIX y su incrementado poder de inserción y masificación a lo largo del XX, han venido acaparando y monopolizando la función de generar e imponer las pautas a partir de las cuales las sociedades contemporáneas organizamos y construimos la realidad.

Partiendo de esta premisa los medios, potenciados por la posibilidad tecnológica que les da lugar, son al mismo tiempo instituciones, tecnologías y agentes actuantes en la tarea de seleccionar, editar y proyectar los flujos de información que sirven de insumo para “imaginar” y moverse en esa realidad.

Si bien, como sabemos, la idea de “medio” puede ser muy relativa cuando se le busca cola en la historia (qué es el papiro, el monumento inscripto si no un medio), aquello que resulta irrefutable es que los medios actuales, en su variedad y subfunciones, son omnipresentes; se inscriben en distintos grados y dimensiones en la organización de las actividades humanas todas, convirtiéndose en nunca vistas extensiones del sujeto y en poderosos dispositivos de alargamiento de la experiencia individual y colectiva e incrementando con ello la dependencia que los nuevos sujetos sociales desarrollamos hacia ellos.

Aunque, en ese entendido, los medios son coexistentes a la vida social misma, no hay duda de que han pasado de ser meros vehículos de información a grandes entidades orquestadoras y catalizadoras de esa información, aquel preciado recurso del que todo sistema necesita para sobrevivir y reproducirse.

Tras esta idea, un tanto de sentido común (nadie o casi nadie dudaría hoy en afirmar que la acción mediática y la convergencia de procesos distintos de comunicación encuentran un impacto, cuando menos, importante en la forma de ser sociedades hoy), en los años noventa David Altheide comenzó a hablar de ecologías de la comunicación (1994; 1995) para dotar de mayor dimensión explicativa a este fenómeno, donde el sistema de medios es central para entender las transformaciones socioculturales hoy y las dependencias mutuas de la emergencia de los nuevos sistemas de medios, las nuevas modalidades comunicacionales y los distintos procesos históricos varios.

Para este autor y otros en su línea, la comunicación, que es un proceso que cruza transversalmente el espectro total de lo social, establece las condiciones de interacción e interrelación entre los seres humanos y su entorno. En este sentido, cuando la comunicación se ha tecnificado, la estructura, forma y funciones de esa comunicación dependen, entonces, directamente de los procesos de tecnificación de esa comunicación. Los medios, al presentarse en este contexto como las formas más relevantes de ella, vienen a ocupar, entonces, un lugar central en cómo establecemos nuevas formas y modalidades de relaciones entre nosotros y con los otros.

A decir de este autor se habla metafóricamente de una ecología pues los medios, como conglomerados de sistemas con funciones particulares, establecen o alteran los equilibrios de relaciones entre los distintos tipos de entidades sociales y culturales, tal como sucede en la ecología biótica.

Si bien la sociedad puede ser vista desde siempre como un ecosistema (un sistema particular con base en funciones y estructuras) que mantiene relaciones entre sus partes para mantener una cierta homeostasis (aunque esto no sea nada nuevo en el pensamiento social y para prueba están las tesis funcionalista y sistémicas) lo importante en este punto queda en reconocer que los medios no sólo son entidades tecnológicas sino también, y de manera fundamental, instituciones, dispositivos de significación y de cultura material que se comportan como una forma de actores y agregados de actores dentro de complejas redes de otro tipo de actores, esto es, son entidades con densidad o esencia ecológica.

En consonancia con tesis tales como la de Actor - Red, que se enfocan en la supeditación entre los actores humanos y no humanos en los sistemas tecnológicos y de conocimiento (Latour, 2005), la idea de ecología de la comunicación entiende que los

medios son agentes que involucran sujetos de distinta índole pero donde, a diferencia del énfasis puesto por la teoría del Actor - Red, éste se pone en la capacidad de alterar la forma en que se establecen los contextos socioculturales, que son contextos de significación y de interacción.

Visto desde esta loma el foco de la ecología de la comunicación se proyecta en entender de manera integral cómo el sistema de medios (es decir, más allá de la mera suma de los medios como entidades individuales y unitarias y los procesos comunicativos y culturales en la otra mano) altera la forma en que percibimos, actuamos y reconocemos el entorno, siempre desde el entendido de que los ecosistemas, aunque buscan mantener su organización, se encuentran siempre sujetos a la entrada y salida de nuevos actores y sistemas de actores, involucrando y modificando con ello a las esferas económica, la del poder y en suma la del todo social como metasistema. Tal como lo explica Altheide por sí mismo:

La ecología de la comunicación no sólo trata de reconocer los medios ambientes mediáticos sino también de reconocer que estos forman parte de nuestra realidad efectiva y representan una característica de nuestro entorno.

Bajo estas circunstancias la lógica mediática se funde con la lógica cultural. Los medios de masas transmiten imágenes de la realidad a través de formatos de entretenimiento y noticias, los cuales definen, seleccionan, organizan, interpretan y presentan información con base en una lógica mediática aparentemente apartada de aquel que ve [...]. Parte de la lógica mediática es el establecimiento de un contexto informativo interactivo o un patrón familiar de significado simbólico que define y organiza mutuamente la experiencia de una situación a otra. En este contexto el entorno está construido de tal manera que existen marcos simbólicos que al mismo tiempo declaran y reclaman algo como propio (traducción nuestra) (1995, p. 147).

De manera más particular y para expresar más claramente el por eso es importante voltear a ver cómo los sistemas de medios como formas integrales del ser y estar hoy, Babe lo expone de la siguiente manera (1998):

La ecología de la comunicación enfatiza la noción de que nuestro entorno mediado se extiende mucho más allá de las interacciones directas con los medios por sí mismos. Más aún, si en la lógica al etilo McLuhaniano él declara que nos hemos vuelto seres habituados a los medios e interpretamos los mensajes mediados como no mediados, esto es, como no directamente experimentados, desde esta premisa [la de la ecología de la comunicación] se parte de que el análisis debe tener en cuenta una doble circunstancia: primero, entender qué son los formatos mediáticos y, segundo, describir cómo esos formatos influyen nuestro entendimiento de la vida diaria; sólo entonces y con ello podemos entender verdaderamente lo que significa vivir en la presente época (traducción nuestra) (p. 2).

Aunque muchas otras ideas, aportaciones teóricas, modelos, puntos de partida y tradiciones pueden ser igualmente útiles para mirar hacia este momento en relación a la afectación que la lógica mediática y comunicativa encuentra en el moldeado del cómo somos hoy sociedades altamente dependientes de los sistemas de medios (Gerbner, Martín - Barbero y otros autores tendrían mucho que decir sobre ello, por ejemplo), la idea de ecología de la comunicación resulta muy práctica en este punto pues nos permite ver que esa dependencia es estructuralmente mutua mientras que, por otro lado, posibilita arrojar una fotografía instantánea del espíritu de época actual, mismo que se sustenta en la dependencia que mantiene el actuar social en relación a estos grandes actores - organizadores de la acción social que son los sistemas de medios.

Al fondo, la premisa es la misma: aunque la comunicación como proceso se impone como una cualidad inherente a lo social (es, incluso, una propiedad esencial de los sistemas por sí mismos, según nos repite mánticamente la teoría sistémica), este proceso, cuando se ha mediatizado y cuando la mediatización, a su vez, se ha tecnificado a grado de llegar a comportar y soportar su propia definición, los fenómenos comunicativos actuales tienen, por fuerza, que ser observados y explicados desde esta condición.

Desde este supuesto y ya que el objeto de investigación del trabajo que aquí se presenta encuentra sus fundamentos causales en la existencia de este nuevo entorno y sus

cambiantes formas (en una ecología comunicativa emergente y aún en constante revisión y sobre la que no hay certezas totales), se considera pertinente exponer, al menos, las principales características en las que se basa esta ecología.

Para ello, en el siguiente apartado se intenta escribir, a partir de las aportaciones de distintos autores especialistas en el tema, una base argumentativa suficiente y amplia de conceptos que ayuden, en el posterior desarrollo de este trabajo, a ubicar y entender la forma de operación y actuación esos actores con base en aquellos procesos.

¿Qué se modifica cuando cambia el ecosistema de los escenarios mediáticos?

A mediados de la década de los cincuenta pensar en un gigabyte de memoria era una cuestión de ciencia ficción y no una posibilidad. Hoy, en cualquier ciudad mediana del planeta, una persona común y corriente puede adquirir, en un amplio abanico de establecimientos, memorias portátiles USB (*pendrives* o similares) de entre ocho y dieciséis gigabytes de capacidad al precio de una botella de vino regular.

De manera hipotética, la persona en cuestión podría llegar a elegir, dada la ocasión, entre llevar una memoria USB o una botella de vino de mediana calidad. Esto se vuelve más interesante si tomamos en cuenta que hace poco menos de una década no se podían conseguir dispositivos de almacenamiento mayores a los 250 megabytes y que su costo podía rondar el de un par de botellas de muy buen vino.

Si nos fuéramos a cuestiones un poco más técnicas, en términos de procesamiento de datos, tampoco podría dejar de sorprendernos el verificar que el programa espacial Apolo, que puso al hombre en la luna, se logró llevar a cabo con apenas una arquitectura de dieciséis bits, mientras que hoy comienza a ser común (aunque algo inútil por rebasar por mucho el volumen de datos promedio procesables en situaciones domésticas y profesionales regulares) encontrar software y equipo de cómputo en los centros comerciales que apuntan a las arquitecturas de 128 bits, es decir, ocho veces más capacidad de procesamiento que lo que una potencia económica y tecnológica mundial, como Estados Unidos, pudo afrontar al inicio de la carrera espacial.

Con estos dos sencillos ejemplos procedentes de la vida cotidiana pretendemos ilustrar que, definitivamente, el abaratamiento de la tecnología de procesamiento y almacenamiento de información (tal vez el bit sea la mercancía más abaratada en la historia de la humanidad), aún con sus obvias lógicas de exclusión y penetración selectivas propias del comportamiento de todo mercado, se ha impuesto como una realidad que ha venido a modificar no sólo al mundillo de la informática sino también, y de manera sistémica y sin precedente, a todos aquellos escenarios sociotécnicos proclives de ser afectados por el cambio en estos procesos, muy en particular al escenario actual de medios.

Con ello podemos decir que estos cambios han transformado, de modo transversal y conjunto, al actual ecosistema de la información-comunicación y sus diversas prácticas y estructuras sociales y culturales asociadas.

Así, dando cuenta de que la revolución en el manejo técnico de la información (que implica su producción, transmisión, procesamiento, circulación, almacenamiento, organización y consumo) transforma la manera en que la información determina prácticas socioculturales y socioeconómicas varias, es importante señalar los cambios que el escenario de medios ha sufrido en los últimos años, en especial en relación con sus nuevas y viejas características y sus procesos de reorganización.

Transformaciones técnicas en las condiciones de producción y consumo de información

Como bien han mostrado los ecólogos de medios y los economistas políticos de la comunicación, los movimientos en el ecosistema de medios siempre es dialógico y a ellos corresponden, en el mismo sentido e intensidad, movimientos y reorganizaciones en los ecosistemas comunicativos, socioculturales y socioeconómicos en el seno de las sociedades donde se suceden; movimientos que, en la actualidad, tienden a alcanzar dimensiones e impactos globales (Altheide, 1994 y 1995; Couldry, 2012; Hepp, 2013; Lundby, 2009; Meyrowitz, 1985).

El cambio sufrido en poco más de una década, en este sentido, es uno de tal magnitud que ha sido necesario redefinir conceptos tales como los de mediatización,

recepción o producción (Orozco, 2001; Couldry y Hepp, 2013, p. 191) en tanto la hipersegmentación de medios, canales y contenidos, así como sus lógicas de producción, reproducción y consumo, han hecho emerger nuevos modelos de interacción con la información, sus tecnologías y los agentes y las estructuras sociales que los organizan y operan (Anderson, 2007).

Aunque la complejidad de este escenario y la velocidad de su constante reconfiguración no nos permita conocer con certeza la forma actual de todas sus condiciones ni de sus mecanismos más profundos de instrumentación, al menos podemos reconocer, de manera retrospectiva, sus principales factores de aparición, a saber:

- 1) La desmaterialización de la información o proceso de digitalización
- 2) La reticularización de sus canales de distribución
- 3) El aumento en la capacidad de almacenamiento
- 4) El aumento en la velocidad de procesamiento de datos

La primera condición, la desmaterialización de la información o digitalización, se refiere a la capacidad técnica de transformar, como ya se ha mencionado, los soportes materiales de la información en correlatos digitales; traducir de “átomos a bits”, como bien explicó Negroponte hace ya algunos años en su clásico libro sobre la digitalización (2000, p. 33). Este proceso es central pues la digitalización por sí misma da lugar a una nueva forma de gestión del dato y del contenido y a un nuevo paradigma sobre su rentabilización basada en la desintermediación del soporte o vehículo del dato o contenido.

Un ejemplo del proceso sería la conversión de un libro impreso en papel, a través de del escaneado, a un archivo digital, o bien, el convertir la música registrada mecánicamente en un disco de vinilo a un formato de compresión digital.

La segunda, la reticularización de la información, se refiere a la actual capacidad de la información (el dato, el contenido) de recorrer canales que se yuxtaponen a otros para

crear, así, redes multidireccionales, polimorfas e hipercomplejas de distribución de información.

A diferencia de los modelos anteriores, en los que la información trazaba recorridos lineales y paralelos a otros recorridos (o de formar redes poco sofisticadas), la mayoría de las veces de manera unidireccional, hoy la información, gracias también a la convergencia tecnológica y la compatibilidad en sus modos de codificación, es capaz de distribuirse reticularmente, de descentralizarse y formar geografías o topografías anteriormente no convencionales (en modelos anteriores la información tenía como límite de distribución los márgenes de movimiento de las personas y los soportes que retenían la información; un ejemplo histórico de ellos son los patrones de distribución literaria en la Edad media, donde la información o los contenidos (y con ello los conocimientos) se distribuían a partir de redes muy básicas y mismos que se alteraban muy poco en largos periodos de tiempo dada la escasa circulación de personas y la escasez de los soportes y los materiales y la forma de producirlos).

Esto, desde ahí, quiere decir que una misma unidad de información puede ser compartida en las siguientes modalidades:

- 1) por parte de un emisor a muchos receptores
- 2) de muchos emisores a muchos receptores
- 3) de muchos emisores a un solo receptor, utilizando para ello diversos canales de distribución a lo largo del proceso e integrando una red de diseminación

La tercera condición, que es el aumento en la capacidad de almacenamiento, hace referencia no sólo al drástico incremento en la capacidad de registro de información sino también a la visible reducción del tamaño de los dispositivos de almacenamiento.

Como sabemos, cada vez mayores cantidades de información pueden ser almacenadas en espacios cada vez más pequeños (imaginemos que el primer disco duro, patentado por IBM en 1956, con peso de una tonelada, era capaz de almacenar apenas cinco megabytes de información (Mee y Daniel, 1996, p. 36) mientras que hoy, en el ámbito de la

informática doméstica, chips con el grosor de una oblea son capaces de guardar cómodamente dieciséis gigabytes de datos.

Por su parte, la cuarta condición, que es la velocidad en el procesamiento de datos, apunta a reconocer la celeridad ganada en el transcurso de las últimas décadas en materia de gestión y transmisión de información, es decir, de datos.

La conjunción de estas cuatro condiciones, como podemos observar, ha transformado los modos de producir, consumir y circular información y contenidos; con ello, emergieron nuevos segmentos de audiencias, nuevos mercados y recientes modelos de negocio, gestión y operación de datos. Un cambio radical, rápido, complejo y del todo inesperado.

Esto puede ilustrarse, por ejemplo, con lo que hoy llamamos consumo diferido de información, que no es otra cosa que la capacidad actual de independizar los momentos de consumo de los de reproducción, es decir, la capacidad que el usuario actual tiene de interactuar con la información o contenido tanto en tiempo real como después de su producción.

En el modelo anterior a éste, la caducidad del mensaje limitaba los usos sociales de los medios en función de su capacidad para retener o no la información vehiculada; para informarse de lo que había pasado hace dos días se tenía que encontrar un diario de esa fecha, mientras que para informarse de lo que pasaba en el momento inmediato había que escuchar la radio.

Hoy, lo sabemos, un diario se puede leer en línea varios meses o años después y un *podcast* radiofónico puede reproducirse en cualquier parte, incluso sin conexión a internet; esto permite que el rango de audiencia de un medio y sus productos se amplíe en el tiempo y el espacio y dé cabida a nuevos perfiles de consumos re combinados de esos contenidos, tecnologías y plataformas pero también dé lugar a nuevas formas de asociación con base en la distribución de los contenidos.

En relación a la capacidad de procesamiento de datos, que es la cuarta condición, y tal como se mostraba en el ejemplo del programa lunar Apolo, ésta representa uno de los más grandes saltos tecnológicos, cuantitativa y cualitativamente hablando. Las recientes arquitecturas informáticas permiten velocidades y cantidades de procesamiento que hace 30 años eran impensables.

Heredera de la tecnología de guerra iniciada en la década de los cuarenta (Mattelart, 2002, p. 58), la informática del procesamiento de datos triplicó su capacidad de tratamiento en menos de tres décadas, pero, a la par de la capacidad de procesar datos (la capacidad de convertir un tipo a otros de distinta naturaleza, lo que implica una tasa de gestión de esos datos) está la transmisión de datos: la capacidad de movilizar un paquete de estos (y que por lo mismo contiene determinado volumen) de una terminal de procesamiento o de almacenaje a otra.

Hipotéticamente, si un principio de eficiencia radica en la capacidad de procesar una determinada cantidad de datos en un tiempo dado, esta sería relativa y no absoluta si estos no pueden ser movilizados en un rango predeterminado de volumen y tiempo (que es el rango de eficiencia) dado.

Tal como lo muestra Rifkin (2003) en relación al problema de abasto en la energía eléctrica, sin capacidad de movilización de la energía, por sí misma la energía no "existe" (este autor nos muestra, en un ejemplo, cómo grandes inversiones en el diseño, desarrollo y montaje de molinos eólicos en el Valle de California resultaron en un rotundo fracaso pues las líneas de transmisión no soportaban las altas tensiones que producían los generadores; esto es, existía la manera de generar energía, y excedentes de ella, pero no la capacidad de transmitirla ni almacenarla, volviéndola entonces virtualmente inexistente). Y lo mismo podemos decir de los datos.

Para aportar una dimensión imaginable a la potente transformación que ha sufrido esta condición, Negroponte (2000) lo pone de la siguiente manera:

Imaginemos que la fibra óptica tiene una capacidad de transmisión infinita. De hecho, no sabemos cuántos bits por segundo podemos enviar a través de esta. Según indican las recientes investigaciones, muy pronto podremos enviar un billón de bits por segundo, lo que significa que una fibra del tamaño de un cabello humano es capaz de transmitir en un segundo todos los ejemplares que el Wall Street Journal ha editado hasta ahora. Una fibra que transportara información a esa velocidad sería capaz de transmitir un millón de canales de televisión simultáneamente, casi doscientas mil veces más rápido que el par trenzado [de hilo de cobre] (p. 39).

Más allá de la capacidad de procesamiento y de transmisión, está la de compresión, que va de la mano con la capacidad de almacenamiento. Esta está entendida como la capacidad de enviar la mayor cantidad de información con la menor pérdida de calidad en un mismo paquete de datos. Hoy, tal como lo refiere el mismo Negroponte, eso no sólo ha sido posible sino que es una realidad que, incluso, no sabemos cómo manejar, aunque definitivamente tiene implicaciones muy fuertes en el costo mismo de la información como activo pues "la condensación de la información supone un doble ahorro: de gastos de traslado de bits y de tiempo" (p. 48).

¿Qué ha cambiado en nuestra relación en torno al nuevo escenario de medios?

El impacto de este panorama, al que más arriba hemos llamado tetradefinido, puede localizarse en al menos seis grandes aspectos que se han modificado sustancialmente en el último medio siglo (Anderson, 2007, p. 73; Jansson, 2013, p. 280; Koskinen, 2008, p. 245):

- 1) la penetración
- 2) la movilidad / portabilidad
- 3) la convergencia tecnológica
- 4) la medialidad
- 5) la interactividad
- 6) la usabilidad

Pasemos entonces a explicar cada uno de ellos.

Penetración

Entenderemos por penetración la proporción de usuarios de un medio existentes en un momento determinado sobre el tamaño total de una población dada.

Como sabemos, uno de los temas más tratados actualmente en distintas agendas de investigación política de la comunicación es la importancia de la democratización de medios y contenidos (In't Veld, 2010; Jenkins y Thorburn, 2003), debate que se ha generado en torno al supuesto que dicta que a mayor penetración, mayor grado de democratización del conocimiento (y, por lo tanto, mayor posibilidad de acceso a los sistemas sociales de oportunidad) (Credé y Mansell, 1998; UNESCO, 2005).

Si bien, como ha sido demostrado (Tiyambe, 2007), tal cosa como la democratización del conocimiento está aún lejos de convertirse en una realidad, es innegable que el abaratamiento de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) ha incrementado la penetración de ellas entre poblaciones y segmentos sociales (Banco Mundial, 2003).

Este hecho tiene consecuencias importantes en la organización del nuevo escenario de medios en tanto que gran parte de su curva social de utilización opera en la forma de una economía de red basada en el aprendizaje situado, lo que quiere decir que el aprovechamiento de una tecnología conlleva al aprovechamiento de otra en términos económicos; esto permite el crecimiento a mediano y largo plazo de mercados potenciales, y de ahí deriva en su diversificación y mayor abaratamiento, y no sólo de la tecnología por sí misma sino también de las actividades económicas que dependen u operan con base en ellas (Anderson, 2007; Rifkin, 2014).

En esta misma lógica, las TIC han llegado a internarse en contextos donde otras tecnologías nunca habían podido, mientras que en aquellos escenarios donde ya se encontraban presentes han logrado alcanzar rapidísimas curvas de inserción (Prado, 2010, pp. 33-35).

Ejemplos actuales respecto a tecnologías o formatos tecnológicos de nueva inserción, tales como la televisión digital terrestre (TDT), muestran que una preocupación de los gestores tecnológicos (que van desde gobiernos hasta *clusters* informáticos) está puesta en el desarrollo de la tasa de penetración tecnológica en el sentido de que la

competencia por la más alta penetración en el menor tiempo supone la guerra actual por el control del mercado.

En un muy claro y reciente ejemplo cuantitativo en relación a la veloz penetración de la telefonía celular, Nakaya (2015) afirma que:

La posesión de un teléfono celular es muy común hoy en todo el mundo. Se calcula que existen, aproximadamente, 7 billones de personas en el mundo y un estimado 6 billones de suscripciones del teléfono móvil. Según el Banco Mundial, los teléfonos celulares, o la telefonía celular como sistema tecnológico, es una de las tecnologías más rápidamente adoptadas en la historia. Michael Minges nos dice que "mientras que tuvieron que pasar 128 años antes de que las líneas fijas de teléfono alcanzaran 1 billón de usuarios, las redes móviles lo han logrado en poco menos de dos décadas.... las redes de telefonía móvil se han duplicado en tamaño aproximadamente cada dos años desde 2002 hasta la fecha; a finales de 2011 había ya 5,9 billones suscripciones celulares en todo el mundo (traducción nuestra) (p. 6).

Los datos sobre la internet, la televisión digital terrestre y otros medios y formatos de medios nos muestran una tendencia similar a la del la telefonía celular (Starks, 2013; Wu, 2010). Como se puede observar, la penetración es uno de esos ponderados históricos que, al alterarse, ha alterado también el crecimiento y proliferación de nuevos comportamientos en el mercado mediático y los usos sociales tecnológicos en relación a toda una pléyade de prácticas.

Movilidad / portabilidad

Esta se describe como la capacidad de los dispositivos comunicativos actuales de transitar del espacio público al privado y viceversa.

En realidad, si se reflexiona, portabilidad y movilidad son dos características diferentes que convergen en un mismo proceso, pues la portabilidad, que es la capacidad de muchas TIC actuales de ser transportables, es causa de posibilidad de su movilidad, que es,

en sentido estricto, la capacidad de transitar entre el espacio público y privado (dejando aclarado que la diferencia entre público y privado se impone como una determinación sociocultural que va más allá de la mera posibilidad de trasladarse de un lugar a otro).

La principal consecuencia de la movilidad / portabilidad es la ampliación del rango de usos sociales de los distintos medios y tecnologías.

Esta característica ha fomentado, de manera natural, la emergencia de nuevos modelos de negocio con base en la gestión del tiempo y espacio de uso y nuevos modelos de producción por parte de las industrias y agentes creativos basados en el desarrollo de contenidos portables y a medida, situación que, a su vez, potencia la hipersegmentación de audiencias, productos, géneros y formatos (Gansky, 2010, p. 11).

En cuestiones culturales, y partiendo del entendido de que los espacios siempre están culturalmente codificados, podemos decir que la portabilidad ha venido, con la imposición de nuevos códigos de uso, a desanclar prácticas que antes sólo podían ser localizadas.

Convergencia tecnológica

Es la capacidad de algunos artefactos comunicativos actuales de concentrar en un solo dispositivo distintas funciones tecnológicas propias de otros medios o tecnologías, pero también, como define Jenkins (2006) :

...a la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas dispuestas a asistir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencia de entretenimiento. "Convergencia" es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de eso a lo que crean estar haciendo referencia (traducción nuestra) (pp. 2 - 3).

Este hecho ha modificado los límites de uso de ellas y de los medios que convergen en cuanto a que éstos ya no se definen por su función original ni por lo que permiten hacer en

su participación conjunta con otros medios y aparatos y, sobre todo, lo que a través de la actividad industrial y lúdica tiene como resultado en la producción de contenidos.

En ese sentido y para utilizar un ejemplo, una cámara digital fotográfica integrada a un teléfono celular ya no vale tanto para el usuario como cámara (a fin de cuentas para eso existen cámaras fotográficas que únicamente toman fotografías y nada más), sino en la medida en que la fotografía pueda ser manipulada, guardada y enviada a partir de un mismo dispositivo, por un mismo usuario y en un mismo momento para generar o producir una forma particular de contenido.

La convergencia, en términos digitales, ha traído como importante consecuencia la normalización e introducción masificada de prácticas anteriormente especializadas o restringidas (tal como la autoedición de contenidos) y ampliado el rango de la dieta informativa, el acceso a la alacena de contenidos y la autogestión y generación de éstos; por otra parte, en cooperación con la movilidad / portabilidad, ha fomentado la aparición de modelos de negocio montados en la producción y el diseño de arquitecturas de contenidos basados en el usuario (*user based contents*) y las arquitecturas transmediales. Para el caso de la televisión digital Starks lo reseña así (2013):

El cambio de la televisión digital a la analógica implica más que una ampliación de las elecciones del espectador. Éste ha venido acompañado por la convergencia de la transmisión, las industrias de la computación y las telecomunicaciones, ahora todas basadas en tecnología digital que facilita los enlaces que incluyen transferencia de contenidos entre ellos. Esto ha llevado a la distribución de televisión vía banda ancha y comunicaciones móviles y ha difuminado la interfaz entre televisión e internet, trayendo consigo la televisión a la carta en la computadora y llevado videos de YouTube al aparato de televisión (p. ix).

Uno de los conceptos importantes hoy para designar el grado de avance y desarrollo en la convergencia es el de tecnología M2M (*Machine to Machine Technology*) o tecnologías Máquina a Máquina, de las cuales la del "internet de las cosas" (*internet of things*) es la más

visible e importante por sus consecuencias prácticas y económicas hoy en día (Kellmereit y Obodovski, 2013, p. 8).

Éste hace referencia a la capacidad de interconectividad entre aparatos o dispositivos con la finalidad de que estos sean capaces de compartir información útiles en procesos codependientes, parcialmente dependientes o que tengan la finalidad de ahorrar procesos finales al usuario; más aún, puede no sólo tratarse de "aparatos" en sí mismos sino también de "cosas" entre cosas (y por ello el título de internet de las cosas) o cosas y "aparatos". Un ejemplo de ello podría ser una nevera que, cuando se ha quedado sin agua para fabricar más hielos, es capaz de enviar vía MSN o WhatsApp un mensaje o recordatorio al teléfono celular de su propietario alertándole sobre la falta del líquido. Tal como lo explican McEwen y Cassimally (2014):

...la idea del Internet de las cosas sugiere que, en lugar de tener en la vida diaria un pequeño número de dispositivos informáticos muy poderosos (una computadora portátil, una tableta, un teléfono o un reproductor de música) es mejor tener un gran número de dispositivos que son, quizás, menos potentes (por ejemplo, un paraguas, una pulsera, un espejo, un refrigerador o unos zapatos) pero mucho más útiles en tanto convergentes.

Un termino anteriormente de moda y que retrataba más o menos el mismo concepto fue el de "computación ubicua", también conocido por el nada atractivo acrónimo de "ubicomp", pero donde ambos reflejan la idea del enorme número de posibles dispositivos que pueden contener gran diversidad de tecnología informática [...]. Tal como en una ocasión dijo bromeando el columnista y tecnólogo Russell Davies en la asamblea del Open Internet of Things, en Londres, "no se puede entender por qué anteriormente un oso de felpa no tenía Wi-Fi. Un oso sin Wi-Fi es, apenas, útil... es un semi oso".

[Así el internet de las cosas significa, en breve, que] la "cosa" está ahí presente, físicamente en el mundo real, en la casa de uno, en nuestro trabajo, nuestro coche o sencillamente enredada alrededor del cuerpo pero pudiendo tener entradas de información [inputs] desde el mundo exterior para transformarlas en datos, mismos que se envían a la internet para su recolección

y procesamiento. Con ello, por ejemplo, una silla puede recoger información sobre aproximadamente cuántas veces se sienta uno en ella o una máquina de coser puede reportar cuánto hilo se ha dejado y cuántos puntos faltan en una cosida (traducción nuestra) (pp. 10 - 11).

Según Kellmereit y Obodovski (2013), la capacidad convergente de las tecnologías actuales (o, mejor aún de los sistemas de tecnologías actuales) radica en 3 grandes tendencias posibilitadas por la ingeniería de la optimización, a saber:

- 1) La miniaturización, que es cuando los dispositivos electrónicos se han vuelto más pequeños y poderosos a partir de ser orientados por la ley de Moore, pero también por las visibles mejoras en el manejo del poder eléctrico.
- 2) Asequibilidad, que está representada por la tendencia al abaratamiento que han experimentado los componentes y redes electrónicas, también guiado por la ley de Moore.
- 3) Inalambrización, que refiere a la capacidad cada vez más extendida de los dispositivos de ser ubicuos o descentrados, donde el único tipo de cable o alambre que encuentra dificultades para desaparecer físicamente es de alimentación eléctrica, aunque la proliferación de baterías recargables se presenta como una reciente inercia (p. 29).

La ley de Moore, según estos autores, es una observación empírica que establece que el número de transistores en los circuitos integrados se duplica aproximadamente cada dos años por unidad de superficie (p. 47).

Transmedialidad

Antes de abordar este concepto, se debe definir primero aquel de medialidad; este es el grado de adaptación de un contenido a las propiedades del medio para el cual es producido. Si bien resulta casi de sentido común explicar que cada contenido nace de un proceso de prediseño que toma en cuenta las características intrínsecas del medio, no lo es tanto el dar cuenta de que en el momento actual una parte importante de contenidos, tanto comerciales como aficionados, se producen con características de adaptabilidad que les permiten transitar y distribuirse a través de muy distintas narrativas e interfaces mediáticas; a esta otra particularidad le llamaremos transmedialidad, entendida aquí como la capacidad de un contenido de transitar paralelamente por distintos medios, géneros y formatos sin perder su esencia narrativa ni su identidad como producto cultural contextualizado (Green y Jenkins, 2011).

Así, podemos decir que los contenidos transmediales, frente a los procedentes de los modelos de medialidad tradicional, se caracterizan por estar presentes al mismo tiempo en distintos medios y plataformas con la finalidad de poder ser consumidos de manera transversal y sincrónica a lo largo y ancho del escenario de medios (por ejemplo, un filme que procede de un comic puede encontrar su correlato en un videojuego, una miniserie, dibujos animados e, incluso, un miniseriado *on demand* o a la carta diseñado para consumirse en el teléfono celular) (Llul, 2007, p. 25; Stein y Busse, 2010). En palabras de Evans (2011), una de las autoras más representativas el estudio de esta modalidad narrativa:

En esencia, el término 'transmedialidad' describe la cada vez más popular práctica industrial de usar múltiples tecnologías mediáticas para presentar información relativa a un mundo ficcional particular a través de una amplia variedad de formas textuales [...]. Esta puede estar relacionada a prácticas tales como el franquiciado, el *merchandising*, las adaptaciones, el *spin - off*, las secuelas o la mercadotecnia (traducción nuestra) (p. 2).

En las del propio Jenkins, en definitiva el autor más representativo de su estudio, transmedia es "la integración de múltiples textos para crear una narrativa tan larga que no

puede ser contenida a partir de un sólo medio (traducción nuestra) (Jenkins en Evans, 2011, p. 2).

En este sentido tanto convergencia como movilidad / portabilidad son importantes factores que han potenciado la extensión y dinamización de los mercados transmediales y promovido la hipersegmentación de sus audiencias, mercado caracterizado por la amplia facilidad que encuentran los usuarios de diseñar a medida su dieta mediática e informativa y de construir sus propias alacenas y repositorios de contenidos (que es, básicamente uno de los puntos más importantes en el trabajo que aquí se presenta para entender las posibilidades que tienen los usuarios, que son prosumidores, en la tarea de generar nuevos contenidos y, entonces, compartir y circular conocimientos de manera informal y desintermediada a partir de comunidades de práctica virtuales).

Desde ahí, la medialidad de los contenidos tal como la conocíamos (basada en la generación de productos únicos, hiperestandarizados, generalistas, unidireccionales, asincrónicos y no interactivos) comienza a replegarse y guarecerse en espacios y medios históricamente muy populares y a enfocarse a segmentos de audiencia no exclusivos (la televisión generalista abierta es un buen ejemplo de ello; ésta sigue caracterizándose por su presencia central en sectores que, ya sea por razones socioculturales y socioeconómicas o una mezcla de ambas, se hallan en algún punto de la gran brecha tecnológica) (Rincón, 2010).

Interactividad

Se puede decir que es la capacidad que el usuario tiene de modificar la naturaleza del contenido que consume y determinar su vínculo y comportamiento según sus necesidades y contexto.

De acuerdo con McMillan (2006) la idea de interactividad puede englobarse en dos diferentes concepciones: interactividad percibida e intercambio interactivo, de las cuales la primera es vista como una cuestión más psicológica (la interactividad es una experiencia subjetiva que tiene más que ver con la percepción del sujeto sobre aquellos con lo cual genera una acción recíproca) mientras que la segunda está relacionada con algo que va más

allá de una reacción de dos pasos, siendo más una expresión del grado en que una serie de intercambios comunicativos en la que cualquier transmisión o mensaje está relacionado al grado en el cual esta transmisión se refiere a las transmisiones anteriores (p. 215).

Esta forma de interacción implica que, en un primer momento, la interacción pueda ser llevada a cabo entre un usuario y otro (*peer to peer interaction*) por medio de una mediación tecnológica o interfaz, si bien en un segundo grado o nivel esta se puede llevar a cabo entre la interfaz misma y el usuario, lo que se traduce, así, en la posibilidad de que la interfaz se convierta o tome el lugar del el otro "usuario" de la información o contenido que se transmite.

En las tecnologías informáticas de los primeros medios interactivos esta función fungió como el centro de interés y diseño de las interfaces, si bien en los media actuales, que se definen por su capacidad múltiple y compleja de respuesta, la función principal radica en la relación interfaz - usuario pero, particularmente, en la relación usuario - contenido, donde éste comporta la respuesta o es el producto de la interacción toda. De otra manera, el contenido es con el que particularmente se interactúa y, a partir de él, con otros usuarios (McMillan, 2006, p. 217).

Tomado desde aquí, interactividad sería la capacidad que el usuario tiene de decidir cómo proyecta su horizonte de uso y cómo modifica las características tanto del contenido mismo como de su tecnología o soporte para mejorar las condiciones de recepción, uso y aprovechamiento de estos.

Vale decir que la interactividad puede tener varios niveles, que van de la mera modificación del contenido en el soporte (decidir leer en PDF o en Epub en la pantalla de una computadora, por ejemplo) hasta la manipulación sistémica de los entornos de consumo de los contenidos (la capacidad de elegir las velocidades de visionado, los planos y ángulos de vista de un producto audiovisual dado, así como la elección de su plataforma, soporte, formato, extensión y resolución de visualización, por ejemplo).

En todos sentidos la interactividad ha permitido la emergencia de nuevos medios, contenidos y sus modalidades y segmentos de consumo y no sólo la adaptación o hibridación de los contenidos y medios tradicionales a esta tendencia.

De hecho, la aparición de la interactividad exacerbada y su impacto en medios tradicionales tales como la televisión ha llegado a producir importantes debates en torno a

cuestiones como si la televisión digital merece seguir llamándose televisión o, si bien, hablamos de un nuevo medio que por sus características tecnológicas, con base en la convergencia y la interactividad, merece ser catalogada como una instancia aparte de ella (en el caso de la televisión es aún más relevante que en otros medios pues su papel sociohistórico y las prácticas y ritualidades que le dieron un lugar muy característico en el siglo XX van transformándose a gran paso en la televisión digital (Gómez, 2010, p. 73; Lévis, 2010, p. 65).

Usabilidad

Se dice de ella que es la mejora adaptativa de los procesos de interacción entre el usuario, las interfaces y los contextos del contenido y el contenido mismo; es decir, es el proceso mediante el cual las tecnologías y sus interfaces de uso y consumo optimizan la formas de interacción con el usuario.

Según la Agencia para el Desarrollo del Gobierno de Gestión Electrónica y la Sociedad de la Información y el Conocimiento (2011):

La usabilidad tiene como objetivo reducir al mínimo las dificultades de uso inherentes a una herramienta informática, analizando la forma en que los usuarios utilizan las aplicaciones y sitios Web con el objetivo de detectar los problemas que se les presentan y proponer alternativas para solucionarlos, de modo de que la interacción de dichos usuarios con las aplicaciones y sitios Web sea sencilla, agradable y productiva [...]. El objetivo de la usabilidad es entonces, desde cierto punto de vista, hacer menos interfaz y no lo contrario. El destino final es construir aplicaciones donde el 100% de los esfuerzos del usuario estén destinados a la tarea y esto implica 0% de interfaz (pp. 49 - 50).

Si bien la usabilidad, en términos estrictos, no es una consecuencia automática de la llegada del panorama tetradefinido, en definitiva buena parte de los cambios asociados a la usabilidad vienen dados, de modo indirecto, por la mayor flexibilidad y el papel mucho más

activo del usuario a partir de todas las otras condiciones de las que ya hemos hablado. Como sabemos, en el modelo unidireccional anterior, en el cual un ínfimo conjunto de agentes (diseñadores, productores, etcétera) construía los escenarios tecnológicos de consumo que la totalidad de los otros agentes adoptaban, hoy en día la entrada en juego de los agentes no industriales (aficionados, amateurs, DYIer, *makers* y usuarios no profesionales, pero tecnológicamente capacitados) al escenario de la oferta ha fomentado una competitiva carrera por la mejora de la usabilidad.

Así, el diseño de aplicaciones y mejoras en la arquitectura de la información, de software y hardware que las vehiculan y posibilitan, ha permitido la emergencia no sólo de mejores tecnologías y ergonomías cognitivas sino también de ecologías de la usabilidad, escenarios donde agentes tanto industriales, profesionales y no profesionales construyen, a veces no tan conscientemente de ello, nuevos horizontes de desarrollo tecnológico basados en la usabilidad a prueba, la generación de contenidos centrados en el usuario, las arquitecturas colaborativas y el financiamiento colectivo (un ejemplo de ello es la propuesta denominada Pono Music, un proyecto basado en *crowdfunding* que intenta establecerse como una alternativa al ambiente iTunes). Esta propuesta está basada en la producción de contenidos y tecnologías de reproducción de audio sin pérdida de datos y diseñada con base en las necesidades no del escucha común, sino del aficionado a la alta definición (Anderson, 2007):

...tan importantes han sido en el diseño del proyecto los criterios ergonómicos de los reproductores [hardware] como las interfaces de uso y los formatos de compresión [software], pero también la ingeniería social tras las estrategias de financiamiento y mercadotecnia (p. 131).

Aunque muchas otras características podrían añadirse a la revisión llevada a cabo en páginas anteriores sobre las características de la nueva ecología de la comunicación y los medios, creemos que, al menos de manera sintética, son ya útiles para entrever las características principales del entorno en el cual emerge el fenómeno que a continuación se revisa. Decimos que son útiles, en clave de suficiencia, pues la interacción entre estas condiciones son las que se desarrollan o utilizan como argumentos causales en los capítulos

subsiguientes para exponer cómo es que una forma particular de viejos actores, los amateurs (aquellos que desarrollan una actividad basada en el uso de cuerpos de conocimiento especializado pero que no se sustentan económicamente de ellos) han llegado, primeramente, a convertirse en una forma particular de nuevos actores (los prosumidores) y posteriormente cómo, a través del aprovechamiento de las características de este ecosistema emergente y en gran parte en constante descubrimiento, pueden (o no), transformarse en potentes agentes educativos informales, es decir, desde la posibilidad de escapar a los controles, lógicas y dinámicas impuestas por las ecologías oficiales de la generación del conocimiento para circularlos a partir de comunidades virtuales de práctica que poseen usos sociales diferenciados según las características sociotecnológicas de las interfaces que median la interacción.

Con ello o a partir de ello, serían capaces de crear nuevos modelos o esquemas de transmisión de saberes útiles existencial e instrumentalmente y mismos que permitirían expandir la idea básica de educación y de potenciar el concepto de aprendizaje permanente y a lo largo de la vida. Como veremos (o al menos se intentará defender), esta reconfiguración de las funciones y escenarios de la nueva comunicación, basada en escenarios tecnologizados de aquella, se nos presenta como un horizonte tan novel como potente y privilegiado para pensar en las posibilidades de reagendar los compromisos de la comunicación, como campo de estudio y catalizador de acceso a mejores sistemas de oportunidades, con aquellos de la educación y la economía del conocimiento, que también, no falta decirlo, promueven desde sus respectivas trincheras una mejor integración del individuo con su contexto.

Tal como se argumentaba al principio de este capítulo, la tecnologización por sí misma puede ser objeto muchas disertaciones a la vez que se presenta como un eje transversal en distintos campos de conocimientos sobre los que encuentra impacto, pero ella como fenómeno se transforma, más bien, en un epifenómeno, en un fenómeno que acompaña o se sucede de manera alterna a otro que ocupa la posición de principal. En este caso, ese gran fenómeno se apersona, se objetiva, en la competencia comunicativa, la capacidad de compeler al otro al acto, de permitir conocer y, entonces, a partir ello contar con la orientación o el sentido práctico necesario para transformar esas relaciones del sujeto y sus colectividades con su entorno inmediato (y posiblemente, el ulterior).

Aficionados, amateurs y prosumerismo

Resumen de capítulo

La economía del conocimiento transita hoy por un proceso global de reestructuración a partir de cambios significativos en los modelos tradicionales de extracción de valor del conocimiento. Parte de estos cambios se deben al reciente ingreso a este sector de actores informales que, a partir de su capacidad de producir, circular y consumir contenidos por partes iguales han venido a desintermediar y redireccionar el proceso tradicional; unos de los más representativos de estos actores son los amateurs: una forma de aficionado (alguien que hace lo que hace por un interés existencial que rebasa o queda fuera del alcance primordialmente profesional, económico o instrumental) que presenta un nivel más o menos alto de experticia y práctica en torno a un tema u objeto de interés y mismo que, dado su también alto nivel de involucramiento con su interés, genera junto con otros amateurs sólidas comunidades de práctica, más aún cuando revisten la forma de prosumidores y se agrupan en diversas formas de comunidades virtuales.

Así, a lo largo de este apartado se hace una presentación panóptica de los conceptos de aficionado, amateur y prosumidor, con el objetivo de describir sus características, su impacto en la economía del conocimiento y la creatividad y desde ahí al papel que juegan en la emergencia de novedosas formas de comunidades virtuales de práctica.

Amateurs: los depositarios invisibilizados de grandes cuerpos de conocimiento especializado frente a la reconfiguración del acceso al conocimiento

Abril del 2012 es una fecha importante para los estudios sobre amateurismo pues la NASA puso en marcha, en ese momento, el proyecto *Target Asteroids*, a partir del cual se invitaba a astrónomos no profesionales a colaborar con créditos en un tipo de trabajo histórica y tradicionalmente reservado a astrónomos profesionales: la localización y mapeo de CCTs (siglas de Cuerpos Cercanos a la Tierra o NEOs, por sus siglas en inglés. NASA, 2012).

Este proyecto representa (pues aún está vigente) una iniciativa sin precedentes en tanto que el conocimiento amateur se empareja, en su conjunto y en importancia, con el conocimiento profesional en manos de una minoría científica de élite. Al decir que se “empareja en su conjunto” lo que se quiere enfatizar no es que se parta de que sean inexistentes las diferencias sustanciales y obvias entre el conocimiento resultado de procesos de adiestramiento formales y aquellos informales o no formales (tal como el conocimiento amateur). Más bien, se reconoce que el conocimiento colectivamente construido y distribuido entre individuos con entrenamiento informal, puesto en marcha en escenarios informales, es capaz de revelar, cuando se coordina bajo estructuras básicas de colaboración, soluciones creativas y ricas en respuestas a problemas prácticos, mismos que se encuentran comúnmente obstaculizados por los límites de los marcos disciplinares que entran en juego en los ambientes profesionalizados así como por las distintas formas de la burocracia instituida en ellos, cuando es el caso.

Aunque este caso ejemplar ayuda a visibilizar hoy la importancia obviada de la actividad amateur y sus potenciales procesos en la producción, circulación y conservación de conocimiento especializado a partir de modelos informales, en realidad la figura del amateur y su importancia en los términos antes descritos, es una que ha quedado largamente relegada a la sombra de los intereses de la educación y la economía del conocimiento, a pesar de que han sido importantes actores en la tarea de rastrear, acumular, compartir y circular conocimientos de muy distinta índole, particularmente a través de la conformación de clubes, organizaciones y agrupaciones creadas para tales fines (Stebbins, 1979; Stebbins, 1992).

En este sentido la actividad de los amateurs ha fungido como importante baluarte de atesoramiento de saberes muchas veces inexistentes en los contextos institucionalizados, conocimientos que, debido a su carácter periférico o considerado como de difícil clasificación o utilidad práctica inmediata (pensemos en el caso de los filatelistas, numismáticos u orquideólogos amateurs, por ejemplo) han sido soslayados.

Con todo, al operar por fuera de lógicas burocráticas y estandarizadas llegan a lograr, no raramente, formas innovadoras o poco ortodoxas de organización, producción y circulación del conocimiento (conocidos son los casos en que un numismático o un anticuario amateur han sido de gran ayuda en proyectos históricos o arqueológicos

profesionales y populares son los caso, por ejemplo, en que un amateur ha identificado, en un viñedo olvidado, una cepa de vid que se creía extinta o bien, clasificado un especie de la que no se tenía registro taxonómico en los anales de la biología [Keeney, 1992]).

En el entendido de que un amateur es alguien que hace lo que hace por un interés existencial que rebasa o queda fuera del interés primordialmente profesional, económico o instrumental (“no se vive de ello sino para ello”, se podría decir) y que presenta un alto nivel de experticia y práctica en relación al conocimiento que posee sobre sus intereses primordiales, el proceso de socialización del conocimiento amateur se ha centrado, históricamente, en la puesta en común entre pares e iniciados, dando lugar a su encapsulamiento e invisibilización.

Hoy, aunque comienza a brotar un interés renovado en el aficionado (no sólo el amateur, como se verá más adelante) como un actor económico o cultural (particularmente como dinamizador en procesos de economía creativa y, especialmente, en los estudios transmediales y de recepción de la cultura popular (V.g. Hills, 2002; Jenkins, 2008 y 2006; Sandvoss, 2003; LOAC, 2009; Bailey, 2005; Duarte y Bernat, 2008; Keen, 2007; Gray, 2007; Boot, 2010; Geraghty, 2007 y 2014; Brown, 1998; Ito, Okabe y Tsuji, 2012; Bacon, 1998; Lachonis, 2008; Redhead, 1997; Vaczi, 2015; Baym, 1999; Duffet, 2013; Hellekson y Busse, 2014; Lewis, 1992; Trier-Bieniek, 2015; Kelly, 2004), todavía son incipientes los trabajos que se acercan a él desde otro enfoque.

El otro espacio en el cual el amateur es un habitante común es el de los estudios sobre ocio, recreación y deporte, si bien en ellos se le aborda desde una perspectiva muy psicológica (por ejemplo, desde la motivación y el *couching*; V.g. Halberstam, 1996; Feinstein, 2001; Poppinga, 2014); un poco menos, desde la perspectiva clásica del desarrollo social en tanto receptor de políticas públicas (por ejemplo, el derecho a la recreación y la convivencia a través del asueto; V.g. Stebbins, 1979, 1992; Cuenca, 2006) y como consumidor integral respecto de la actividad deportiva o recreativa (actividades económicas del ocio, mercadotecnia del deporte y similares; Vg. Gelber, 1999; Tapper, 2011 y David, 2012; Biddulph, 2013, Leipzig, 2015) aunque también, en algún punto, como público destinatario de conocimientos técnicos (Patterson, 2014).

Con todo, puede afirmarse que los estudios sobre el ocio han sido, históricamente, el campo disciplinar natural de estudio del amateur, quedando prácticamente relegado a ello y a sus propias preocupaciones. Tal como muy claramente lo muestra Cuenca (2006):

La denominación genérica de Estudios de Ocio se aplica actualmente a una serie de programas universitarios, docentes y de investigación que tienen el denominador común de preparar especialistas en los diversos campos en los que la persona desarrolla su ocio, considerado como actividad libre, gratificante y desinteresada.

Su planteamiento es interdisciplinar y su creación reciente. En general, se puede decir que su misión es difundir los nuevos conocimientos científicos y técnicos que se desarrollan en torno al ocio y su empleo. Temas tan actuales como el disfrute de la cultura, la gestión cultural, el fenómeno turístico, la educación del ocio, el deporte no competitivo, los medios de entretenimiento de masas, las vacaciones o los hobbies, son algunos de los contenidos específicos de los Estudios de Ocio.

Se puede considerar que los Estudios de Ocio tienen distinta procedencia según el lugar hacia donde miremos. En Estados Unidos se vinculan tradicionalmente con la naturaleza, los parques y espacios naturales. También con la pedagogía recreativa y terapéutica. Allí se ha desarrollado una importante línea de estudio que relaciona el ocio con la psicología, la terapia y la rehabilitación (p. 11).

Tal como ya se puede observar, la agenda de los estudios de ocio posee un catálogo propio de temas que acotan o localizan una definición propia de los que es un amateur y hacia dónde enfocarlos, lo cual por sí mismo no es negativo, pues responde a sus propia inclinación epistemológica y objetual disciplinaria, aunque resulta obvia una parcelación tácita que hace emerger un hiato en la correlación de la actividad amateur y otros campos disciplinares. Es justamente en este intersticio donde resulta importante actualizar el interés por la capacidad de estos actores de diseñar modelos altamente útiles en la gestión del conocimiento en medio de una renovada curiosidad (propiciada por la constatación del

quiebre en los modelos de educación formal) por las potencialidades de procesos emergentes y no tradicionales basadas en la economía del conocimiento informalizado (Leadbeater y Miller, 2004).

A partir de ahí y de la apropiación actual de algunas de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación estos amateurs se han vuelto capaces, al menos en algún grado, de convertirse también en *prosumidores*, es decir, agentes capaces de producir y consumir como procesos simultáneos y, cuando después de esto se han agrupado en colectivos de interés en la web, han generado con ello comunidades virtuales, clubes ya no restringidos a las limitaciones geográficas de la era predigital, construyendo, compartiendo y distribuyendo conocimiento otrora hermetizado. Es justamente, en este punto, cuando dos preguntas importantes emergen: si los amateurs son y han sido formas ejemplares de agregación, acumulación y reproducción de recursos intelectuales compartidos pero se han encontrado cercados por las lógicas restrictivas del acceso al conocimiento propias de la discrecionalidad de la predigitalización:

1) ¿Qué sucede cuando la lógica de la desmaterialización de la información y la reticularidad distributiva de la Red de redes permite a estos actores saltar por encima de muchas de las limitaciones impuestas por la geografización, la tiranía del soporte físico y la caducidad en el tiempo del mensaje?

2) Más aún ¿qué sucede cuando estos actores son capaces de promover sus propias formas de empaquetamiento de ese conocimiento, adecuándolos a las condiciones en que se supone debe ser consumido y circulado?

Tentativamente, estaríamos ante la explosión de nuevos modelos de acceso al conocimiento; probablemente no los más determinantes para generar un radical cambio en la inserción en mejores sistemas sociales de oportunidades ni los más incidentes en la transformación de los actuales esquemas educativos, pero definitivamente sí unos que desafían la lógica de la rigidez natural de los sistemas de acceso al conocimiento anteriores a la era de la digitalización y la dinámica distributivo – colaborativa que han permitido

detonar la llegada, no libre de innegables brechas y visiones utópicas, de las tecnologías de la información – comunicación.

De ello, de las posibles oportunidades que en clave de educación permanente y a lo largo de la vida ofrece este reciente escenario (habitado por actores con prácticas muy particulares), es lo que se trata en las siguientes páginas.

Amateurs, nuevos ecosistemas tecnocomunicativos y nuevos escenarios de acción: algunos casos testigo

Hoy, cuando se termina de escribir este texto (abril de 2017), Jack Andraka tiene 18 años; en 2015, contando con 15 años y estando cursando la escuela preparatoria, la historia de Jack saltó a los medios, tanto científicos y académicos como a los más populares. Jack, un adolescente norteamericano bastante común y corriente, había desarrollado, a su corta edad y con apenas la educación media básica cursada, un test de detección de cáncer pancreático de alta sensibilidad, pero además, la había desarrollado con base en un método de producción y aplicación que lo convertía en una opción mucho más barata que lo que entonces existía en el mercado (Andraka y Lysiak, 2015).

Lo más interesante de todo esto es Jack no se considera a sí mismo un joven genio, un portento de científico precoz o algo por el estilo sino más bien producto al menos tres circunstancias: de ser una persona con un gran interés en un tema particular, de haber tenido acceso abierto a información especializada y de haber podido generar contacto con expertos y redes de expertos.

Como él mismo lo explica, parte de su proyecto, innegablemente, surgió en una clase regular de biología (a partir de entender cómo los anticuerpos actúan en relación a la química sanguínea), pero habría sido imposible cristalizarlo de no haber podido acceder a las grandes cantidades información que hoy circula sobre el problema. Esta información procedía de revistas científicas, medios diversos y entrevistas con especialistas y muy distintos agentes del campo médico y de otras áreas científicas y tecnológicas. A partir del desarrollo de su innovación Jack ostenta hoy varios premios y becas de investigación

(particularmente importantes el Gordon E. Moore Prize y el de la Feria Internacional de Ciencia y Tecnología) y todo sin haber iniciado aún algún programa universitario.

En un caso más reciente (2016) Willian Gadouri, estudiante canadiense de educación secundaria y también con 15 años de edad, descubrió, a través del uso de la aplicación Google Maps y basándose en la revisión de fuentes históricas clásicas, una antigua ciudad maya en México, una metrópolis sobre la que toda una dinastía de arqueólogos profesionales había sospechado su existencia pero sobre la cual no se tenía indicios significativos (News BBC, 2016).

William, basándose en el conocido Códice Matritense y otros documentos de la era clásica, intuyó que la localización de las ciudades mayas debían estar distribuidas, siguiendo un patrón cosmogónico común en el mundo mesoamericano, de manera que correspondieran a la constelaciones reportadas en aquellos documentos. Con base en esta tecnología satelital gratuita encontró que su patrón era correcto, logrando identificar y posicionar 117 ciudades correspondientes cada una a una estrella, y donde los astros más brillantes ocupan el lugar de las urbes más grandes. Donde había una estrella marcada pero no existía un complejo arqueológico conocido, intuyo, debía haber una ciudad incógnita.

Con su hipótesis en la mochila buscó la forma de presentarla a la Agencia Espacial Canadiense (CSA); en ello ganó una competencia científica y, a través de imágenes tomadas por el satélite RADRSAT - 2, fue posible identificar lo que claramente parecen basamentos piramidales en medio de la selva yucateca. Aunque una misión de reconocimiento y salvaguarda de la zona arqueológica está aún lejos en los planes del gobierno mexicano (News BBC, 2016, para. 15), ya se toman medidas para garantizar su integridad. La ciudad ha sido bautizada por el mismo William como K'aak 'chi' o Boca de fuego en lengua maya, un lujo del que muy pocos arqueólogos profesionales han gozado.

En estas dos historias alguien con conocimientos adquiridos de manera informal es capaz de conseguir un logro que, la historia lo cuenta, raras veces se atribuye a un profesional; en este caso alguien sin formación formal, a partir de fuentes formales, logra desde esa posición generar conocimiento real en torno a situaciones prácticas; en otros casos la relación es a la inversa o una combinación de ambas: actores con preparación formal logran, a través de fuentes de saberes e información informales (tales como el conocimiento a mano tenido por parte de amateurs), acometer tareas que no se habían

logrado en la formalidad, o bien, sujetos que desde la práctica y el conocimiento informal producen avances o muestran logros que se mantienen en la informalidad. Veamos otros casos.

Carmen Moreno, una barrendera inmigrante radicada en Sevilla, España, fungió en 2016 como pieza clave en el esclarecimiento de un homicidio sucedido en un parque público en el que suele trabajar; seguidora dura y asidua la teleserie policiaca CSI, Carmen, en un momento coyuntural, puso en práctica distintos conocimientos periciales aprendidos en la teleserie ante la ausencia inmediata de autoridades forenses. La fiscal en este caso reconoció públicamente que sin su cuidadosa y oportuna intervención de los conocimientos de Carmen "hubiera sido imposible resolver el caso" (Ruíz, 2016).

En una situación similar, en el mismo año, Leif Gabrielsen, un fotógrafo entomológico noruego amateur, subió a un grupo amateur la fotografía de alguna clase de grillo encontrado en la selva filipina con la intención que lo ayudaran a clasificarla; de alguna manera su mirada, aunque informal, se había especializado a tal punto que pudo reconocer que no se trataba de un espécimen común aunque no fuera capaz de taxarla.

A partir de la fotografía el zoólogo croata Josip Skejo pudo dar cuenta de que se trataba de una especie nueva y desconocida en los anales taxonómicos de la entomología; buscando la colaboración de su colega en la Universidad de Mindao (Filipinas), Alma Mohagan, y tras una expedición derivada de ello, se logró identificar plenamente la nueva especie de ortóptero: *Arulenus miae s.p.* (Skejo y Caballero, 2016). Skejo ha sido enfático en admitir que el papel que hoy juegan los observadores, fotógrafos y zoólogos amateurs en el escenario de la clasificación biológica y el descubrimiento y protección de la biodiversidad global es importantísima en el avance de la disciplina, enfatizando que el uso de redes sociales y la participación en grupos de amateurs en ellas ha representado una gran ventaja respecto de momentos anteriores en los que los descubrimientos e ingresos a catálogo podían ser muy lentos, dependían en gran parte de las casualidades, los encuentros cara a cara o donde a veces sencillamente no prosperaban y quedaban reducidos a colecciones de datos locales que se perdían en la noche de los tiempos.

Nick Brown, un ingeniero informático inglés de 53 años que se interesó profundamente en el estudio amateur de la psicología, aportó en 2013 importantes datos y argumentos contra la llamada "psicología de la felicidad" al encontrar que una serie de

supuestos estudios científicos que avalaban los ideales de esta disciplina, particularmente los de la investigadora de la Universidad de Carolina del Norte y editora asociada de la reconocida revista *American Psychologist*, Barbara Fredrickson, estaban basados en patrañas matemáticas y farsas pseudocientíficas.

Sus argumentos, mismos que fueron presentados y apoyados por el académico norteamericano Alan Sokal (célebre por el llamado *Affair Sokal*, en el cual demostró la charlatanería que impera en ciertos medios académicos de las ciencias sociales), ha impactado a la "industria de la felicidad" por varios miles de dólares, por un lado, y ha pegado duramente a la reputación de experta de la Dra. Frederickson, quien se vio obligada a admitir sus errores en el manejo de la investigación y pedir una disculpa por el tratamiento irresponsable del tema dado en sus carísimas y taquilleras charlas (y libros) de autoayuda (Anthony, 2014).

En un último caso a citar de entre los cientos de los que podríamos dar cuenta, Julius Yengo, atleta keniano, aprendió a lanzar la jabalina y a diseñarse a sí mismo rutinas de entrenamiento físico a partir de ver videos y tutoriales en Youtube (BBC, 2015). Con ese entrenamiento informal (provisto por fuentes con diferentes niveles de conocimiento y didáctica) y un esfuerzo personal poco común, Yengo ostenta hoy un título mundial en lanzamiento de jabalina.

Los casos podrían seguir. Un rastreo más o menos superficial en la Red de redes puede acumular con seguridad una lista de casos similares (o mejores) que permiten ver el impacto que tienen la producción y circulación de saberes y tecnologías sociales informales en el aprendizaje cotidiano de numerosos grupos de personas hoy en día y en el desarrollo de una emergente forma de economía social del conocimiento.

Aficionados, no amateurs, amateurs y proams

Un problema en torno al aficionado como figura es su conceptualización; aunque existe un consenso sobre sus límites mínimos (la dimensión de lo aficionado aparece como contraposición a lo profesional) son muy variadas las interpretaciones sobre el tipo de

prácticas y constitutivos que lo configuran en relación a sus límites máximos y su diferencia, particularmente, con el amateur.

Para algunos autores la calidad de aficionado está dada por la cantidad de tiempo que se dedica, para otros el tipo de actividad o la membresía en un grupo (Stebbins, 1992), entre otros criterios bastante disímiles. En medio de este debate Leadbeater y Miller, autores próximos a los estudios de la economía del conocimiento, proponen un concepto de “aficionado” que engloba y distribuye por gradientes las variables determinantes que, cruzadas, clasifican a estos por el grado de implicación y la calidad en la experticia en relación al desarrollo de una actividad no profesional (partiendo del supuesto de que “profesional” puede ser cualquier tipo de ocupación a partir de la cual se sostiene económicamente esa persona) (Leadbeater y Miller, 2004).

Según estos autores, por ejemplo, el “amateur” es una forma de aficionado y esta, a su vez, se diferenciaría por el grado de implicación de la del “fan” o el “seguidor”, ambos más pasivos en términos de compromiso. La clasificación, cabe mencionarlo, entra en conflicto con conceptos de *fan* muy populares hoy en día como el de Jenkins (2006; 2008) o el de Hills (2002), en tanto que estos autores ven un alto grado de implicación de estos últimos en su papel de audiencias hiperactivas y prosumidoras (concepto al que se dedica un apartado más adelante), pero permite delimitar a los amateurs como una categoría operativa muy bien definida por sus actitudes y funciones amplias. Conforme a su esquema, los aficionados se dividen en el siguiente catálogo:

Tipos de aficionados por grado de implicación y especialización



Fuente: reelaboración de Leadbeater, 2004: 23

Bajo este criterio de selección y ampliando y reacomodando las categorías de Leadbeater y Miller (2004, p. 22 - 24) a los propósitos expositivos de este capítulo, podemos ver que el concepto de aficionado contempla un amplio abanico de tipos, que son:

1) Espectadores (*spectators*): es el tipo de aficionado que contemplaría lo que en español denominamos como público, en contraste al de "gran público" (siendo éste más ocasional y circunstancial).

Esta categoría estaría definida por un patrón muy pasivo en términos de dedicación y conocimiento sobre aquello que, modalmente, consume, básicamente espectáculos y productos mediáticos varios; es el consumidor regular de un formato o género, donde su implicación está puesta en la regularidad dada por el contexto de consumo. El espectador se siente identificado hasta cierto punto con el producto, convirtiéndose en un "habitual", aunque su compromiso llega hasta donde las circunstancias cotidianas lo facultan a mantenerse en la rutina (por ejemplo, que el producto o espectáculo se mantenga en

cartelera o sea de fácil acceso). Igualmente, si las circunstancias de consumo no le permiten seguirlo, puede desengancharse fácilmente y diferir el consumo o alternarlo con otros.

2) Seguidores (*dabblers*): Son seguidores ocasionales, en el sentido estricto. Aunque está muy cercano al espectador, la idea de seguidor puede hacer referencia tanto a un producto mediático, un espectáculo o a actividades tales como un *hobby*, un pasatiempo o una tarea recreativa, como podría ser la jardinería o la repostería, mientras que el espectador se reduce a actividades relativas a productos mediáticos o espectáculos.

De cualquier manera, el seguidor está caracterizado por la ocasionalidad; si la rutina diaria o las condiciones no son las ideales para el desarrollo de la actividad, el seguidor puede mantenerse alejado de aquella por periodos variables de tiempo; incluso, puede llegar a abandonarla o, bien, a intercambiarla por otra o mezclarlas.

3) Dedicados (*devotees*): tal como su traducción inglesa lo hace elocuente, son devotos; esto implica cualquier actividad a la que se le deba dedicar un tiempo, si no considerable, al menos sí regular. El dedicado tiene como característica principal el hecho de intentar acomodar sus tiempos y rutinas para concederle algún grado de importancia a esa actividad.

Por el nivel de implicación y tiempo dedicado suele mostrar conocimientos básicos sobre el objeto de interés, que va más allá de la actividad misma (o lo que es lo mismo, la actividad se presenta como importante para el dedicado en tanto esta conlleva entenderla como un objeto o conjunto de objetos de interés).

Si bien el conocimiento sobre la materia puede o suele ser básica, es visible una competencia que rebasa los límites del conocimiento general. Para ello puede estar en constante contacto o convivencia con personas o grupos que comparten el mismo interés.

4) Fans (*fans*): este representaría al tipo de aficionado más comprometido y conocedor dentro de la categoría no "amateur" (misma que ya se explica a continuación). En éste el compromiso y el conocimiento del objeto es mucho mayor que en todas las otras categorías, llegando, dado el caso, a representar al conocedor por implicación y a mantener rutinas sistemáticas y altamente comprometidas con el objeto de interés (mismo, que en sí mismo, lleva consigo la necesidad del desarrollo de una actividad determinada).

En la literatura dedicada al tema, la idea de fan se encuentra, casi por consenso, vinculada a la cultura mediática o cultura *pop* (Ver: Hills, 2002; Jenkins, 2008 y 2006; Sandvoss, 2003; LOAC, 2009; Bailey, 2005; Duarte y Bernat, 2008; Keen, 2007; Gray, 2007; Boot, 2010; Geraghty, 2007 y 2014; Brown, 1998; Ito, Okabe y Tsuji, 2012; Bacon, 1998; Lachonis, 2008; Redhead, 1997; Vaczi, 2015; Baym, 1999; Duffet, 2013; Hellekson y Busse, 2014; Lewis, 1992; Trier-Bieniek, 2015; Kelly, 2004).

Ya que se ha utilizado el término "conocedor", cabe aclarar que existe una controversia entre el esquema de Leadbeater y Miller (2004) y el de la mayoría de autores procedentes de los estudios culturales o muy relacionados a ellos, en tanto que estos últimos suelen concederles, casi *a priori*, un alto grado de implicación y conocimiento especializado a la categoría (particularmente [Jenkins 2008 y 2006]) pero, sobre todo, una muy amplia capacidad de agencia frente al entorno de producción y consumo.

Sin embargo, si se ponen a operar los constitutivos conceptuales en ambos modelos, es fácil observar que este debate no es mutuamente excluyente sino más bien alterno en tanto que existe una particularización adaptada a las necesidades explicativas de esos constitutivos al momento de construir las categorías conceptuales para, entonces, explicar los fenómenos dados en cada sistema taxonómico.

Parte de este problema constructivo está puesto en la exclusión, desde las visiones culturalistas, de otros tipos de aficionados (es decir, aquellos no mediáticos) en tanto sus actividades y competencias no involucran o involucran sólo en parte o marginalmente el consumo y producción mediática.

Puesto así, el *fandom*, o ámbito de actuación de los fans, sólo contemplaría gradaciones varias de la categoría espectadores (macrocategoría), mientras que en el esquema de Leadbeater y Miller representa tan sólo una parte del espectro conceptual (subcategoría) de aquella macrocategoría que son los aficionados.

En este trabajo se ha optado por tomar el modelo de tipificación de Leadbeater y Miller pues, dadas las necesidades argumentativas y, sobre todo, causales, del trabajo empírico, resulta más útil a sus fines ampliar el abanico taxonómico en lugar de reducirlo (en tanto partimos de la necesidad de examinar si un tipo particular de aficionado, en su caso, es capaz (o no) de crear las condiciones, a través de su actividad en la web, de detonar alguna forma de aprendizaje permanente y a lo largo de la vida).

5) Amateurs: aún cuando este concepto, en el habla coloquial, suele utilizarse como sinónimo de aficionado, en este modelo sirve para denominar a una subcategoría de lo "no amateur". Aquí, el amateur, como ese subgrupo particularizado, aparece como uno donde la práctica y conocimiento sobre una materia, siempre vinculada a una actividad, mantiene un tipo de prioridad en la organización u empleo del tiempo y sistemas de recursos varios del aficionado; son los residentes del dominio de lo que Leadbeater y Miller llaman el "ocio serio" (*serious leisure*) (2004, p. 23).

Según estos autores (2004) el ocio serio se contrapone al "ocio ocasional" u "oportunista". En este sentido el ocio serio es uno que:

Requiere el compromiso físico y mental por parte de los participantes frente a otras formas más "pasivas" de esparcimiento, en las que estas pueden ser vistas, sobre todo, como actividades receptoras, particularmente de lo que se puede nombrar como entretenimiento. El ocio no es homogéneo: se trata de aquello que se hace con los restos de tiempo que quedan después del trabajo... las personas se comprometen con las actividades de ocio con diferentes intensidades (traducción nuestra) (p. 23).

Con base en ello el amateur, como conglomerado, se define por un compromiso intenso y gestionado con aquello a lo que ha decidido dedicarle horas sistemáticas a la semana y, en cierta forma, también corresponde a un papel más activo y la implicación de recursos propios, esto es, el consumo se complementa en un grado relevante con la producción, ya sea en el desarrollo de actividades o en la obtención de productos resultado de esas actividades (por ejemplo, más allá de seguir constantemente uno o varios programas de cocina, la persona podría crear y actualizar constantemente un blog o un canal de cocina).

En este sentido, según los mismos autores, en este segmento es posible que la actividad que se desarrollo ayude a aumentar el ingreso económico del sujeto, pero nunca sobrepasando más del 50% de aquél. En todo caso, cualquier utilidad obtenida por parte del ejercicio o actividad aficionada debe cumplir el papel de subrogar la actividad misma (por

ejemplo, los gastos en equipo, entrenamiento, materiales e insumos) o bien, subsidiar parte del tiempo de dedicación a esa actividad.

Posicionado en este ángulo, "amateur" es una gran categoría de aficionados con alto grado de intervención y competencia en tanto poseedor de conocimiento tanto práctico como especializado.

Desagregando la categoría de amateur, Leadbeater y Miller la subdividen, a su vez, en "amateurs cualificados", "comprometidos" y "cuasiprofesionales", formando estos dos últimos una subcategoría aparte: los *proams* o amateurs que operan con estándares muy cercanos a la profesionalización. Se describen a continuación:

6) Amateurs cualificados: integran esta parte del espectro aquellos amateurs que poseen un cuerpo de conocimientos y habilidades con calidad práctica que no compiten o se desempeñan regularmente frente a otros amateurs o profesionales. Un ejemplo de ello podría ser un tenista que se desenvuelve con alto grado de práctica basado en el entrenamiento, el hábito, la inversión en equipamiento e infraestructura (pagar un club, por ejemplo) pero mismo que no compitiera en torneos y se redujera a mantener sets amistosos con otros jugadores de su nivel. Lo mismo aplicaría para un programador cualificado, quien, a pesar de ser capaz de escribir líneas de código con calidad operativa, se limitara a escribir su propio código para usos limitados en lugar de contender con el escrito por parte de una comunidad de programadores en la búsqueda de aumentar la masa crítica de usuarios.

7) Comprometidos: implicaría, sencillamente la contraparte en términos de su desempeño frente a la comunidad. Estos, por lo demás, buscan activamente la competición o participación mucho más activa.

8) Cuasiprofesionales: aquí hablamos del extremo más activo, comprometido, y visiblemente experto de del concepto aficionado. Su competencia, en términos de conocimientos, implicación y habilidad, en los límites de lo profesional, tanto en sus modos de hacer como en sus procedimientos. Una conjunto común, o al menos visible de estos, lo componen preprofesionales (aprendices o personas en entrenamiento con miras

profesionales), semiprofesionales (personas que complementan parte de su ingreso con base en las actividades o conocimientos de su interés) o postprofesionales (personas que, una vez que han abandonado la profesión por distintas causas, siguen actuando de manera paralela en aquellas actividades). Tal como se ha comentado previamente de manera introductoria comprometidos y cuasiprofesionales conforman la subcategoría de "proams" o amateurs con estándares profesionales.

9) Proams: (*professional amateurs, pro - ams*): en palabras de Leadbeater y Miller (2004):

Un Pro-Am ejerce una actividad como aficionado principalmente por amor a ella, pero se impone un estándar profesional. Los proams muy raramente ganan más de una pequeña porción de ingresos por su pasatiempo, pero a éste lo cultivan con la dedicación y el compromiso asociado a un profesional. Para un proam el ocio no se trata de un mero consumo pasivo sino de uno activo y participativo; implica el despliegue de conocimientos y habilidades acreditados públicamente, a menudo construidos durante una larga carrera que ha implicado sacrificios y frustraciones (traducción nuestra) (p. 20).

Profundizando, afirman:

Ser un proam serio necesita dedicación, pasión y perseverancia. Los proams describen que sus actividades suponen ansiedad, riesgo, lucha y contratiempos así como sustanciales inversiones de tiempo y dinero [...]. La mayor cantidad de actividades proam tiene lugar en las horas posteriores al trabajo, por las tardes, a manera de "no trabajo", y por lo tanto como ocio. Así, tiene sentido definir estas actividades como "no trabajo" y sí como ocio efectivo. El ocio es usualmente definido como una forma de relajación o distensión que permite a las personas recuperarse del trabajo. Aún así, el ocio proam es una actividad "seria", que requiere entrenamiento, ensayo, competencia y avance consecutivo y, por lo tanto, frustración, sacrificio, ansiedad y tenacidad. Los proams se describen como absorbidos por sus actividades, las cuales reportan experiencias

intensas, de creatividad y autoexpresión [...] aunque el ocio muy comúnmente es visto como una zona de libertad y espontaneidad que contrasta con la necesidad de trabajar, mucha de la actividad proam está caracterizada por un sentido de la obligación y necesidad: los proams hablan de sus actividades como compulsividades (p. 22).

Este subsegmento es particularmente interesante de observar dados los posibles impactos que pueden estar teniendo en el reacomodo de las economías creativas y del conocimiento en tanto, mucho más atentos a los procesos de la innovación y mucho más sensibles y flexibles en su percepción de riesgo sobre el emprendedurismo (además de su *performance* experto), están viniendo a llenar huecos de mercado o de necesidad social que los agentes profesionales (en este caso las industrias culturales del conocimiento pero también otras tantas) pierden de vista o desestiman por considerar riesgosas o de difícil emprendimiento.

Desde aquí, la diferenciación de los aficionados en "amateurs" y "no amateurs", y posteriormente entre estos y los "proams" es central para comprender las comunidades en línea de amateurs como comunidades de práctica; es importante pues los motivos, el conocimiento a mano y la orientación práctica de los sujetos y su capacidad de innovación comportan la base explicativa sobre el por qué, con estas condiciones como telón de fondo, los aficionados de distinto tipo pueden estar creando escenarios de generación y circulación de conocimiento capaces de detonar importantes comunidades de práctica.

En los siguientes apartados, para intentar comprender mejor la relación cambio de la que se habla, se expondrán tres puntos particulares: 1) el papel de un nuevo actor al que denominamos prosumidores, que está basado en la capacidad de los usuarios de nuevos entornos sociotecnológicos de los que ya se habló en el capítulo precedente de producir y consumir información, contenidos y conocimientos; 2) el papel de la innovación como proceso fomentador, transformativo y productivo en las recientes formas que asume la economía del conocimiento y 3) las implicaciones de que esta amplia gama de aficionados, particularmente los amateurs, se transformen en prosumidores, con lo cual, potencial e hipotéticamente, se transformarían en eficaces dinamizadores en el proceso de producción del aprendizaje permanente y a lo largo de la vida que proveen las comunidades virtuales de práctica.

Prosumidores y prosumerismo como condición del amateurismo en la web

Tanto si se conceptualizan como sociedades de la información y / o del conocimiento, las nuestras, por ese mismo hecho, son sociedades en donde el campo de la producción cultural y del conocimiento se convierte, cada vez más, en un sector económico con fortísimo impacto en horizontes anteriormente ajenos o con poco contacto con aquel.

En gran parte, esta transformación, que da lugar a lo que aquí llamaremos el prosumidor (que se define más adelante), está enraizada o tiene sus orígenes en una mudanza histórica en el tránsito de la era de la comunicación de masas a esta, reciente, de la comunicación distribuida, en redes e interactiva.

Como principio, la lógica de la comunicación de masas está dada por al menos dos condiciones:

- 1) La verticalidad masificada en los procesos de comunicación, donde un conjunto pequeño de emisores envía mensajes y contenidos a grandes masas de receptores, pero donde estos son incapaces de generar un proceso de retroalimentación significativo y
- 2) La uniformidad y baja oferta de contenidos, donde, dada la exigua participación de emisores - productores y lo costoso del proceso de producción, esta resulta pobre y homogénea.

En este paisaje, representado por la era de las grandes industrias culturales de masas tales como la televisión, el cine o las disqueras, el modelo se basaba en la llamada “economía de cola corta”, modelo de producción y consumo montada en el principio de escases con base en la racionalización y control del soporte (Anderson, 2006). Esto quiere decir, entonces, que los pocos jugadores que entraban en la partida apostaban por repartirse el mercado existente con base en la creación de *éxitos de consumo* tales como el taquillazo, el *bestseller* o el *hit*. Esto les permitía vender muchas unidades de pocos productos en periodos regulados y formateados de tiempo (el *hit* dura unas cuantas semanas, el taquillazo cerca de un mes y el *bestseller* 24 semanas, por ejemplo).

Esta lógica operaba sobre un criterio racional e instrumental: los productos, que son productos culturales, valen no tanto por su contenido como por su soporte, pues lo que se vende son copias materiales que albergan, retienen o fijan el contenido (por ejemplo, la película de celuloide al videograma, el libro a la narración y el disco a la pieza musical). Desde ahí, en tanto bienes materiales, quedan sujetos a las leyes más básicas de la física, en este caso el espacio ocupado en el proceso que va de la producción a la distribución.

Ateniéndose a estas leyes, cada copia requiere de un sitio que, de manera lógica, compite con aquel que podría ocupar otro producto en oferta o en camino a su circulación. Así, el principio de racionalización se sustenta en que siempre resulta más rentable saturar una sala de exhibición con 5 éxitos de taquilla, una librería con una pila de *bestsellers* y el espectro de onda radiofónica con el *top ten* de la temporada antes que abarrotar la bodega de esa misma librería con una miscelánea de libros desconocidos y de autores poco populares, las salas de cine con filmes heterogéneos y una emisión radiofónica con canciones de grupos o artistas poco populares. Este modelo, como se puede comenzar a vislumbrar, cayó en franca crisis en el momento mismo en que la información pudo “desmaterializarse”, es decir, cuando fue posible convertir los contenidos de átomos a *bits* (Negroponte, 2000, 25), pasar del libro al PDF, del disco al MP3, etcétera.

Este proceso, que también conocemos como *digitalización*, permitió, a través del también emergente proceso de *reticularización* (la creación de redes de distribución que permite el tendido virtual de la internet) la *desintermediación* de la distribución, es decir, quitar de por medio al distribuidor, que hace las veces de puente entre el productor y el consumidor. Observado desde este plano, el intermediario, quien extraía valor de la actividad basada en la producción y distribución de los soportes, se convirtió de un día a otro en una entidad en crisis, un actor innecesario en muchas de sus antiguas funciones en la cadena de valor de los productos culturales dado que ahora productor y consumidor pueden, en esencia, generar sus propios vínculos sin la participación de terceros.

Obviamente, estas nuevas circunstancias alteraron la ecología económica de las industrias culturales y del conocimiento, desorganizando o, bien, reordenado el sistema tradicional de distribución y dando lugar, entonces, a una nueva carrera por las posiciones vacantes que ofrece el río revuelto de la reorganización, y aquí, justamente, donde aparece

el *prosumidor*, quien es, por definición, este nuevo agente del proceso de desintermediación. Lo definimos:

Tal como ya se ha expuesto antes en una nota al pie, este término (*prosumer*, en inglés), que procede de la contracción de los términos “productor” y “consumidor”, fue acuñado en la década de los setenta por Alvin Toffler (1980), un futurista y preconizador de la nueva ola tecnológica. En su momento Toffler planteaba el escenario de un futuro donde el consumidor, entendido en el sentido lato del término, acababa involucrado de manera natural y lógica en el proceso de producción. Así se tratara de un producto o servicio industrial, uno cultural o uno de cualquier otra índole, y por evolución de las formas de demanda, el consumidor estaría integrado armónicamente en el proceso de generación de ese producto o servicio: el consumidor demanda lo que quiere y lo obtiene a través de un proceso colaborativo y dinámico con el proveedor u ofertante.

Hoy el concepto, que mantiene la esencia toffleriana pero que ha puesto su énfasis en los usos tecnologizados de la información, se ha transformado hasta llegar a etiquetar la forma de comportamiento de gran parte de los usuarios de las nuevas tecnologías de la comunicación e información actuales. De ahí, en el presente existe un acuerdo casi tácito entre los expertos en el tema en que el prosumidor representa el perfil típico de las audiencias- usuarios de los medios interactivos actuales, teniendo como principal característica la posibilidad de producir, consumir y manipular, en la misma proporción e incluso de manera simultánea, contenidos diversos, además de ser capaz de circularlos y recircularlos de manera tanto diferida como sincrónica.

Con ello como telón de fondo, hoy se parte del supuesto de que el usuario, normalmente y de manera natural, no puede (aunque quiera) quedarse al margen de sólo consumir o sólo producir información cuando interactúa a partir de este tipo de tecnologías: en realidad, el simple hecho de modificar de alguna manera parte de un contenido o su referente y utilizarlo después de alguna forma, constituye, en sí mismo, un acto de prosumerismo. Por supuesto, el grado de implicación, la motivación y la consciencia sobre este acto varía mucho de usuario a usuario y de objetivo a objetivo, pero en definitiva el acto prosumerista se ve consumado.

En este sentido, el prosumidor, cuando tiene la suficiente motivación y medios para hacerlo, pasa de ser un mero *hacedor* a un gestor de información y contenidos, un

dinamizador de los escenarios de producción y consumo que, con su actividad, potencia la cantidad de contenidos ofertados en los diversos escenarios de consumo: desde ahí, el prosumidor viene a romper la lógica imperante en los sistemas de la economía creativa predigital, basada en el control de la oferta por medio de la posesión escasa de los medios de producción y la distribución y consumo lineal y verticalizado.

Así, la aparición del prosumidor ha venido a transformar, en poco tiempo, muchos aspectos de la ecología y la economía creativa de los medios y las industrias culturales tradicionales, y, aunque sería un error afirmar que el prosumidor es, en definitiva, un producto histórico de estos tiempos (pues donde alguien ha producido y consumido en parte iguales, como bien ha señalado Toffler, siempre ha habido un prosumidor), su aparición masiva es innegablemente actual y su desplazamiento se ha puesto al centro de los emergentes reacomodos en los escenarios mediáticos.

Indiscutiblemente, si hacemos caso a estos presupuestos, el prosumidor es, entonces, un agente que desordena el mapa tradicional de esta forma de economía al explotar las posibilidades de la oferta (basada en la posibilidad de generar contenidos a costos de producción en muchas ocasiones rayanos en cero y sin un afán de lucro) y, por otro, capaz de generar valor entre distintos sectores sin recibir remuneración alguna por ello (Ritzer y Jurgenson, 2010). Puesto de esta manera, cada usuario con posibilidad de acceso y gestión de tecnologías de la información es, potencialmente, un agente más que puede incrementar la oferta de los diversos catálogos de contenidos y redireccionar el valor acumulativo de otros ya existentes.

Con todo, esta es la instantánea general y no particularizada con la que captamos este momento y sería ingenuo creer que las industrias culturales tradicionales ya no juegan ningún papel relevante en el esquema actual de la economía creativa y del conocimiento pues ellas, por ejemplo, asumen en gran parte el papel de orientar los consumos con base en la generación de catálogos de calidad de en medio de terabytes y terabytes de información que todos los días se acumulan en la red. Tal como se puede proyectar, por más contacto directo que pueda existir entre productor y consumidor el intermediario ha comenzado a migrar su labor de "puente" al de "curador de contenidos", es decir, cambia su función vinculativa por una función censora. Palabras más, palabras menos, esto significa que su valor, hoy, reside en la tarea de buscar, clasificar, seleccionar y empaquetar contenidos para

entonces ofrecerlos, extraer valor de esa oferta que implica trabajo de selección; si se piensa así, esta resulta una preciada nueva función en medio de un mar creciente y sobrepoblado de contenidos basura (Ver: Rosenbaum, 2011; Sabharwal, 2015).

De hecho, autores en la línea de Schwartz (2004), cercanos al campo de estudio del comportamiento del consumidor, afirman que el papel de los agentes seleccionadores será de vital importancia en el corto y mediano plazo de los mercados en tanto la cantidad de información a la que una persona se ve sometido diariamente (toneladas, literalmente, de ella, generada por prosumidores) nos sólo es cada vez más grande sino, también y sobre todo, más compleja, en tanto que las piezas de información actuales incrementan escaladamente su heteroreferencialmente y sus redes dependientes de disponibilidad.

Esta propiedad, que se basa en la lógica de que para que una información pueda "orientar" primero hay que comprender los paquetes contextuales y significantes a los cuales refiere, supone la amenaza de que este tipo de información, en los contextos de elección práctica, se vuelva inoperante o inútil en más de algún grado.

De esta manera, un agente que "elija" por nosotros, que corte catálogos de contenidos con base en criterios de selección varios (calidad, representatividad, disponibilidad, etcétera), podría tener, hipotéticamente, una gran relevancia en poco tiempo

Aún con todo, la alteración de las bases del antiguo monopolio es tan real como irreversible. A partir de este momento una cantidad exorbitante de prosumidores se integran no sólo a generar nuevas ofertas de contenidos sino, sobre todo, a innovar en los esquemas en los que se gestionan y renuevan esos contenidos. Resultante de ellos son las economías grises y negras de los mercados culturales, que florecen a partir de hallar y proponer rutas alternas (y no siempre "legales") al hartazgo o la necesidad ignorada de los actuales consumidores, dando lugar a lo que Clay y Phillips (2015) llaman "economía del inadaptado" o *misfit economy*, tema en el que se profundiza más adelante y a partir del cual es posible prever la mancuerna entre el surgimiento del prosumidor como actor histórico, los huecos en la economía creativa y del conocimiento y el salto de los amateurs a la Red de redes.

¿Cómo opera la desintermediación y la alteración de la cadena de valor en los mercados de la economía creativa y del conocimiento que dan lugar al prosumidor?

El sector de la llamada economía creativa y del conocimiento⁵ es uno que, a diferencia de otros sectores productivos, extraen valor a partir de la producción, circulación y venta de bienes mayoritariamente intangibles o híbridos entre tangibles e intangibles pero que, en definitiva, tienen su más importante activo en el valor de uso de lo intangible o de los aspectos intangibles de esos bienes

Esta dimensión los vuelve valiosos en su carácter de bienes simbólicos (un ejemplo de ello lo representa el disco: aunque es innegable que un disco compacto tiene agregado parte de su valor en el soporte que "fija" o registra la música que contiene, el valor sustancial de él procede de la música, que es un intangible. En ese sentido se dice que se trata de una economía creativa y no de otro tipo en tanto esos intangibles son producidos o encuentran valor en el proceso de creación, que es un proceso intelectual y simbólico.

Visto desde este punto de vista industrias tales como el turismo, por proponer un ejemplo de debate actual, puede ser considerada una industria creativa pues, aunque lo que se "vende" es la actividad recreativa en un activo geográfico, en realidad a lo que se le

⁵ En este punto es importante explicar que existe hoy una polémica abierta entre la validez de los conceptos de industrias creativas, industrias culturales e industrias de contenidos. La diferenciación conceptual entre industria de contenidos e industrias culturales; esto es especialmente importante pues la idea de industria de contenidos (que forman parte de las industrias creativas) es considerada hoy como esencialmente distinta, en términos económicos, del de industrias culturales (Tremblay y Moeglin, 2013 y Tremblay, 2015), concepto que ha permeado los estudios de economía política de la cultura y la comunicación durante más de 6 décadas (Power y Allen, 2004, p. 3). Este último concepto, acuñado por Theodor Adorno y Max Horkheimer entre 1944 y 1947, esencialmente tipifica a la industria cultural como toda aquella que, con base en la producción masificada y estandarizada de productos culturales, ejercen como dispositivos de control y manipulación colectiva y como dispositivos afirmativos del *statu quo* (1994, p. 165). Como ya es visible, el concepto se basa en una explicación centralmente ideológica y no en su papel económico ni en su estructura operativa. Dado el carácter prioritariamente ideológico del concepto, desde 1980 la UNESCO ha incentivado un programa de debate, iniciado con el célebre foro "El lugar y el papel de las industrias culturales en el desarrollo cultural de las sociedades", sobre la pertinencia del concepto y sus posibles variables, mismas que deberían implicar factores de impacto y medición en el desarrollo económico y cultural de las sociedades contemporáneas (UNESCO, 1984, p. 7). A lo largo de los siguientes 7 lustros la UNESCO, en colaboración con otras instancias, pensadores y académicos internacionales en la economía de la cultura, ha fomentado una discusión que ha dado como resultado, entre otras cosas, la creación de los conceptos de industrias creativas y de contenidos (Hartley, 2005). Es así que, desde esta disciplina, el concepto de industria de contenidos, englobado en el de industrias creativas, es visto desde un función eminentemente económica (una economía de la cultura) para proyectar a aquellas entidades productivas que generan y agregan valor, tanto económico como cultural, a través de la creación y distribución de contenidos creativos; en este sentido todo contenido *es* resultado, sobre todo, de un principio de creación, en el entendido de que crear contenidos no lleva implícita la tarea de dominar o idiotizar sino la de rentabilizar la comercialización de esos contenidos, mismos que, como función derivada, pueden generar mercados y escenarios culturales diversos así como detonar procesos sociales varios. Desde ahí, las industrias culturales no son positivas ni negativas sino que sencillamente forman parte esencial de la ecología cultural de toda sociedad en la que operen directa o indirectamente, teniendo como papel central el dinamizar distintos mercados y abastecer y diversificar la oferta y la agenda cultural. Ahora, para ejemplificar mejor el concepto, se toma la definición de Castro, quien afirma que las industrias [creativas] de contenidos son aquellas que:

extrae valor es al "vivir la experiencia" en ese activo geográfico, que es un intangible que resulta como producto de la interacción de distintas actividades creativas, que van desde la publicidad (que construye relatos sobre la vivencia) hasta la administración turística, que crea la llamada de "marca lugar" (Costa, 2010; Florida, 2008), basada en ensalzar los atributos culturales del lugar).

Así, este sector (que crece y se diversifica a pasos agigantados a través de la mediación impuesta por los procesos de tecnologización de la cultura) añade a su cadena productiva a nuevos actores, prácticas, escenarios y formas de rentabilización.

En este nuevo panorama la cadena ampliada (que incluye producción, distribución y consumo) se ve alterada, particularmente, por el ingreso de los nuevos usuarios de las tecnologías de la comunicación e información quienes, posibilitados por el acceso a medios más baratos, de más fácil manejo y con mayor penetración y atomización, hacen entrar en conflicto a los intereses históricos de un amplio y complejo conjunto de industrias.

El conflicto entre ellos se cimenta en que los antiguos actores, monopólicos, reclaman para sí los sistemas de beneficios erigidos a lo largo de más de un siglo de modelos basados en esquemas de capitalización verticales y montados en principios tales como los del *coste por copia* (que se beneficia de un monopolio en la producción, distribución y venta de copias de los soportes físicos de los contenidos culturales), del de la *escases* (que se basa en mantener la mínima participación de productores y distribuidores en el mercado) y la *economía de cola corta*.

Los prosumidores y la desintermediación en el declive de la educación formal. Nuevas condiciones educativas en la sociedad del conocimiento

Una de las cuestiones básicas en torno al problema de la sociedad del conocimiento, como ya se ha mencionado, es que da cuenta de que la educación no siempre procede de la institucionalización formal de la instrucción, sino también, y en buena parte, de procesos autónomos, desregulados e informales, a veces bastante invisibles. De alguna manera, un argumento persistente en distintas visiones de la sociedad del conocimiento ha sido aquel

de que buena parte de los procesos de civilización han descansado más en estos procesos que en aquellos formalizados y escolarizados.

Este argumento ha sido más visible que otros pues una preocupación fuerte en este horizonte ha sido la advertencia acerca de las características erosivas, homogeneizadoras y utilitarias derivados de la aplicación masiva y global de estas formas de educación, particularmente en este momento en que acudimos a la expansión de modelos cada vez más mercantilizantes de ella (economía cognitiva).

Pero este miedo, igual, es viejo. Desde hace ya varias décadas distintos teóricos de la educación, el desarrollo y otras áreas del pensamiento social han venido advirtiendo sobre las amenazas del creciente proceso de escolarización y sus consecuencias (V.g.: Bourdieu, 2003; Freire, 1980; Bourdieu y Passeron, 1981, Illich, 1970). De distinta manera, con preocupaciones específicas y enfoques distintos, las advertencias han apuntado a ver el proceso de escolarización (entendida ésta como la monopolización, cooptación, hipernormatización, compartimentación e instrumentalización de los principales procesos educativos por parte de la escuela), como una amenaza a la diversidad de pensamiento, la autoregulación social y la autonomía económica tanto de los individuos como de sus colectividades.

En este proceso el enemigo no es la escuela sino las fuerzas de dominación que operan desde fuera de ella para tomar el control de sus dispositivos reproductivos para, entonces, hacerlos trabajar a su favor, implicando en ello el moldeo de preferencias convenientes a esas fuerzas, la producción de condiciones favorables su continuidad y el acotamiento elitizado en el acceso a los sistemas sociales de oportunidades.

Así, es en medio de este escenario donde la actividad *prosumerista* ha venido a encontrar un papel protagónico que le pone al centro de la construcción y mantenimiento de la sociedad del conocimiento partiendo, en un resumen de todo lo anterior, de dos condiciones: 1) que la escuela, entre otras instituciones que tradicionalmente han mantenido el monopolio del control educativo, entran en crisis por su incapacidad de reaccionar rápidamente y adaptarse a los requerimientos de los nuevos sistemas productivos y sociocognitivos y 2) que la economía basada en el principio del valor del conocimiento estandarizado comienzan a atestiguar una pérdida de legitimidad con base en la aparición

de una exuberante población de prosumidores profesionales, aficionados y amateurs que saben hacer mejor aquello que la escuela últimamente no ha sabido enseñar.

En medio de ambas condiciones emergen de la virtualidad estos prosumidores que, en la forma de redes de actores colectivos, aportan y extienden, con base en la economía de la gratuidad y la *adhocracia*⁶, sus conocimientos especializados a complejas redes de trabajo y colaboración (Jenkins, 2008; Leadbetter y Miller, 2004) informales, ayudando con ello a fomentar la emergencia de un mercado laboral que favorece cada vez más la absorción del “sé hacer” antes que el “dicen o se dice que sé hacer”.

Esta actividad ha tenido como consecuencia principal e inmediata el intercambio masivo y en tiempo real de ingentes cantidades de todo tipo de información, pero sobre todo, de conocimiento, entre muy diversas redes de sujetos dispersos tanto en el tiempo como en el espacio, implicado con ello la aparición de nuevas formas de riqueza y desarrollo y, en ese sentido, el gran posibilitador es el proceso de *desintermediación*.

Este proceso puede entenderse, de manera austera, como la tendencia de los agentes intermediadores a desaparecer o minimizarse, lo cual quiere decir que los sujetos que pueblan este escenario, y que en gran medida asumen en algún grado el papel de prosumidores, no precisan más de *instancias - puente* que hagan la labor que ahora las nuevas tecnologías y las redes colaborativas les permiten acometer (ya no se necesita de una casa disquera cuando uno mismo puede producir su propia música y distribuirla, por ejemplo, a través de las redes de amateurs), y en ese sentido los procesos educativos y económicos también se desintermedian, ampliando de manera dramática, en sus aspectos más positivos, las posibilidades de acceso social al conocimiento y minimizar, en paralelo, el papel de la escuela y otros agentes históricamente monopolizadores de esos procesos formativos y productivos.

Desde ahí, y como ya se puede intuir, las *redes de prosumidores*⁷ se nos presentan en este escenario, todavía en conformación y constante cambio, como uno de los

⁶ El concepto de *adhocracia* se atribuye, también, a Alvin Toffler, y hace referencia a una compleja dinámica organizacional basada en los principios de autoregulación, la descentralización selectiva de funciones, la presencia de niveles de estandarización muy flexibles y la existencia de un sistema horizontal de gratificaciones. Básicamente, todo espacio de interacción virtual que se somete a evaluación libre y colectiva las interacciones y participaciones de los actores en el desarrollo de una tarea son, por definición, sistema *adhocráticos*. Esta estructura de organización es, probablemente, la más común en las distintas formas de redes de prosumidores hoy en día.

⁷ Se entenderá, por *redes de prosumidores*, a las estructuras de relación interactivas en los escenarios virtuales donde los sujetos que participan mantienen al menos un mínimo papel de prosumidores en la dinámica de sus intercambios; así,

principales sectores operadores e instrumentalizadores de esta ecuación, proveyendo, con su actividad creativa y desintermediadora, de importantes procesos educativos y productivos *intituyentes*. Son justamente estos elementos, en conjunto y en interacción, los elementos causa de posibilidad de una verdadera sociedad del conocimiento, basada en una economía que, lejos de ver la importancia de los capitales intangibles varios (educación y otros activos basados en la existencia y uso aplicado de la información) como atribuciones propias del individuo, “ven” redes de capitales plurales (montados en las tecnologías infocomunicativas actuales) que tienen como elemento metabólico al conocimiento por sí mismo.

Del *homebrewing* a las comunidades en línea. Un ejemplo evolutivo sobre tecnología y la lógica del *do it yourself* (DIY) o el hágalo usted mismo

Durante la década del cincuenta, en medio de la mirada eufórica y edulcorada que permitía el auge de la economía de posguerra, los Estados Unidos vio surgir el entusiasmo por la cultura del *Do it yourself* o Hágalo usted mismo. Mezcla de emprendedurismo casero y de una sensación de autoconfianza omnipresente en el contexto (que no producto o manifestación reactiva u opción viable al consumismo, tal como se reconfigurara a partir de los movimientos anticapitalistas de la década de los sesenta y setenta), el DIY dio como efecto secundario, y a mediano plazo, un poderoso acicate y fomento a los movimientos emprendedores, mismos que culminarían en la década de los setenta y ochenta, entre otras cosas, en los *homebrews* o clubes de amateurs, asociaciones informales variantes en tamaño pero generalmente pequeñas, en las que amantes serios de una materia compartían conocimientos varios en relación a proyectos de innovación.

Desde ahí, la cultura del DIY (ya lejos de la época en que su fiebre se limitaba al patronaje de vestidos o la instalación de estantes nuevos en las cocinas) se fue objetivando

escenarios que puede ser muy interactivos y transitados (como un sitio de atención al consumidor, por ejemplo), no necesariamente implican actividad prosumidora. Condición de prosumerismo es que una parte importante de los contenidos o sus vías de distribución sean generados por los usuarios y posibiliten un intercambio de ellos más o menos libre o poco restrictivo. Una red de prosumidores no tiene como condición que todos generen contenidos y accesos a los contenidos, pero sí que una porción relevante de los participantes mantenga un intercambio continuo y sistemático de ellos (para ver el problema de la obtención de beneficios sin cooperación ver más adelante el argumento del *freeriding* o principio del polizón).

en el proceso de tecnologización de los diversos modos de hacer. Visto así y en cierta forma, se puede afirmar que los usuarios actuales de las nuevas tecnologías, independientemente del grado de conocimiento y de la capacidad del propio *performance*, son en algún grado herederos activos de ese modelo, son *DIYers* a su manera pero, más aún, son una forma particular de *DIYers*: son *prosumidores*.

Yendo atrás a la historia, referimos acá un caso histórico para ejemplificar. Caminando hacia los orígenes de los homebrowsing clubs revisaremos el impacto del *Homebrew Computer Club*.

El *Homebrew Computer Club*

A mediados de la década de los setenta, en Menlo Park, California, se llevaba a cabo la primera reunión del ahora conocido como *Homebrew Computer Club* (lo que traducido al español podría ponerse como Club de la Computación Hecha en Casa), un grupo de jóvenes informáticos amateurs que sería semillero de grandes negocios y personalidades del Silicon Valley actual tales como Steve Wozniak, fundador de Apple, y Jerry Lawson, desarrollador de diversas patentes computacionales (Hitt, 2012, p.15). La historia de este club, que a la larga habría de conferirle forma definitiva al horizonte económico y político de las tecnologías de la información, es un célebre ejemplo del emprendimiento amateurista basado en el *Do it yourself* (o hágalo usted mismo) (Gelber, 1999, p. 268).

Si bien el club incluyó en sus filas, a lo largo de poco más de una década de duración, a ingenieros e informáticos con entrenamiento universitario, la inmensa mayoría de los miembros eran, sencillamente, amateurs. El club, en ese sentido, funcionó como un espacio de creación colectiva y experimentación donde las ideas que eran demasiado riesgosas como para ser tomadas en cuenta por financiadores, o demasiado poco sistematizadas para la academia, encontraban ahí un lugar de discusión, depuración y puesta en práctica; pero no sólo operaba como un espacio de colaboración pragmática (que bien podría ser el correlato inverso del concepto del *think tank*, orientado al lucro) sino también como una poderosa comunidad de aprendizaje: en él se debatían colegiadamente

conceptos, métodos y experiencias previas para después aplicar lo aprendido a los propios proyectos.

Programas que cambiaron la idea de usabilidad informática, *scripts* que transformaron el concepto de programación, *hardware* que rompió con la concepción de tecnología material, surgieron de un garaje que, durante algunas horas a la semana, se llenaba de entusiastas en posesión de conocimientos informales pero especializados, que intercambiando su conocimiento con y a través de sus pares, lograron lo que la educación formal no siempre puede: producir innovación a bajos costos.

Comprendiendo este punto no es raro que la dinámica de colaboración amateurista no acabara ahí: por el contrario, el *Homebrew Computer Club* dio lugar a distintas células de trabajo y proyectos amateurs en distintas áreas, muchas de las cuales son hoy consideradas instituciones en sus campos de conocimiento; un ejemplo de ello es el proyecto *BAMBI* (siglas de *Bob and Mike's Big Investment*, traducido irónicamente como La Gran Inversión de Bob y Mike), un programa de rastreo de vida inteligente en el espacio llevado a cabo con muy bajo presupuesto (ahí la ironía) y en posesión de conocimientos técnicos sobre astronomía ni siquiera elementales.

Mike Fremont y Bob Lash, antiguos miembros del *Homebrew Computer Club*, iniciaron este proyecto a principios de la década de los noventa con la formación básica en ingeniería médica (Lash) y en sistemas (Fremont), aunque con mucha flexibilidad creativa y un enorme cuerpo de conocimientos adquirido durante los días de gloria del club.

Por aquella época el controvertido programa SETI (*Search for Extra Terrestrial Intelligence* o Búsqueda de Inteligencia Extraterrestre), iniciado por la NASA en los años setenta, pasaba del control gubernamental a manos privadas, borrando totalmente los intrerés centrales del proyecto.

Imbuidos del espíritu emprendedor propio del amateurismo y la filosofía del *Do it yourself*, Fremont y Lash, tras un análisis pormenorizado de las implicaciones de continuar con el proyecto desde las propias trincheras, apostaron a que podían, en un patio casero y con las respectivas adecuaciones y desarrollo informático hecho en casa, echar a andar un programa competente y ridículamente barato (Wenzel, 2015, p. 4).

El proyecto creció al número de 2 observatorios y, a lo largo de 26 años, y aunque todavía no ha encontrado señales de vida inteligente más allá de la Tierra, ha descubierto,

por ejemplo, variaciones astronómicas atípicas que, por dictámenes burocráticos y decisiones procedentes de los escritorios administrativos, el nuevo programa SETI dejó de contemplar hace largo tiempo, permitiendo a Fremont, Lash y colaboradores aportar, por ejemplo, importantes datos sobre el comportamiento de la atmósfera de Júpiter o la actividad energética al interior de la galaxia Sagitario (Wenzel, 2015, p. 8).

Más allá de eso, que puede ser medido en términos de resultados cuantitativos, han logrado incentivar la creación de redes de observatorios astronómicos amateurs colaborativos, redes que han aportado a la astronomía profesional un vital cuerpo de conocimientos con los cuales operan (y avanzan) día a día; tal como afirma Seth Shostak, investigador titular actual del Instituto SETI: “la astronomía es una de las disciplinas científicas donde los amateurs hacen las mayores contribuciones; ellos encuentran los cometas, ellos miden las variables estelares...” (Shostak, en Wenzel, 2015, p. 12).

Hoy en día existen varios cientos de astrónomos amateurs repartidos alrededor del mundo y aglomerados en varias decenas de proyectos y clubes que también funcionan como redes virtuales de producción de datos; ellos revisan los cielos, capturan y registran señales, las sistematizan, comparten y corroboran los hallazgos, en tiempo real, con sus colegas amateurs y profesionales, permitiendo que el cielo se convierta en un espacio más observado que el mismísimo oceano (Dunlop y Gerbaldi, 1988).

Cuando el prosumidor es un amateur ¿qué pasa?

El imaginario filmico y televisivo nos ha acostumbrado, a lo largo de más de un siglo, a narrativas catastróficas del *día del quiebre*: escenarios probables donde un evento inesperado irrumpe de pronto alterando todo en su súbita acometida. Muertos vivientes, plagas, eventos cósmicos o desastres naturales (Scolari, 2005). El formato dicta, como pauta naturalizada, que la humanidad se diezma y da cuenta de que el apocalipsis consiste en enfrentarse a sí misma. Al centro siempre prevalece la cuestión: aquel o aquellos que "poseen" el conocimiento tienen también el control de las circunstancias.

La segunda parte de este cartabón establece, de manera predecible, que aquellos que detentan este conocimiento sean las víctimas inmediatas de la coyuntura: médicos, biólogos

e ingenieros son aniquilados a las primeras de cambio, y es en este instante cuando comienza el desfile de personajes que, antes del quiebre, nadie tomaba en cuenta pero que ahora resultan vitales para la sobrevivencia. Los son pues, en esa especie de epifanía filmica, de pronto revelan habilidades y *conocimientos prácticos* que, por no encontrarse inscritos en las lógicas del reconocimiento consensuado, eran sencillamente invisibles.

Así, el modesto repartidor de comida rápida pasa a representar a un experto informático (luego de repartir pizzas a domicilio trasnocha largas horas como hacker), la enfermera a una especialista en matemática de juegos (tras las guardias hospitalarias se transfigura en una feroz contrincante en los sitios de estrategia *online*) y así andando.

La imagen de estos personajes está ficcionada pero no por ello su existencia es ficción; la esencia que los resume es la del *amateur*, aquel a quien el curso de la vida lo ha dotado de pasiones pero no de los medios existenciales para vivir de y para ello. El amateur, desde una perspectiva pragmática, es quien hace lo que le gusta hacer cuando la vida le ofrece un resquicio y un respiro.

Más allá de la caricaturización de este tipo de actor, el amateur ha sido históricamente un agente central en la ecología del conocimiento pues en ellos ha recaído parte de la responsabilidad y tarea de producir, organizar y transmitir cuerpos enteros de conocimientos informales que, ya sea por un falta de salida inmediata, por su rareza o la ausencia de consideración en las agendas del momento, quedan soslayados o minimizados. Su conocimiento es una curiosidad y no un objeto de atención oficial aunque abone, en su propia dinámica, a la transmisión cultural y la especialización de un conocimiento dado (populares son los caso, por ejemplo, en que un amateur ha identificado, en un viñedo olvidado, una cepa de vid que se creía extinta o bien, clasificado una especie de la que no se tenía registro taxonómico en los anales de la biología) (Keeney, 1999).

Si hacemos caso a Leadbeater y Miller (2004), la ausencia de atención en el amateur tiene sus causas en el proceso de profesionalización de finales del XIX y el impacto que la imposición de la educación formal ha tenido sobre ello. Según estos autores cuando el régimen de legitimación de la experticia se trasladó a la posesión de un título o un proceso de certificación, una amplia gama de formas de conocimiento técnico y erudito pasaron a ocupar un segundo o tercer plano de importancia en la ecología del conocimiento.

Más allá de este fenómeno de desestimación, gran parte del problema sobre el reconocimiento de la actividad y el conocimiento amateur ha estado en su carácter hermético; dadas las condiciones predigitales de distribución del conocimiento, donde este mantenía limitado a las redes físicas y geográficas de distribución (el conocimiento no iba más allá de lo que pudieran moverse las personas y los soportes capaces de cargarlo), el conocimiento amateur o en posesión del amateur, desprovisto de dispositivos sociales e institucionales de avalación tales como la universidad, los consejos profesionales, las asociaciones o los colegios de expertos, quedaba reducidos a pequeños clubes de amateurs, meros grupos de interés y, muchas veces, a la práctica más o menos solitaria y hermética del taller o el espacio doméstico (Hitt, 2012, p. 23). Este tipo de conocimiento no formal o informal se mantenía encapsulado y se transmitía apenas por mecanismos básicos de comunicación interpersonal y la enseñanza y demostración cara a cara entre iniciados.

Ahora bien, la pregunta al centro en este momento es ¿qué sucede cuando estos amateurs, armados del uso de la redes sociotécnicas, saltan a la web, ya convertidos en prosumidores? Y la respuesta es casi elocuente: explotan las posibilidades de compartir ese conocimiento de muy diversas formas y por muy diversos medios, pero, sobre todo, surge la probabilidad de tender redes globales de conocimiento especializado, en tiempo tanto real como diferido y, con ello, la eventual capacidad de formar distintos niveles de comunidades virtuales. Ello supone el brote de una potencial incubadora sociohistórica de comunidades de aprendizaje.

Más allá de la capacidad de aprender colaborativamente y en red y de estar orientados por la motivación de compartir lo que les produce sentido, las comunidades virtuales de amateurs, ya en tanto prosumidores, ven aparecer la posibilidad de aprender a hacer con lo aprendido y a proponer nuevas formas de inventar. Visto desde ahí distintas comunidades virtuales de amateurs, que son entonces prosumidores en posesión de formas particulares de conocimientos especializados informales, ya no se limitan a compartir, por ejemplo, métodos de programación informática sino que se asocian para construir proyectos colaborativos distintos a los ya existentes y, por lo tanto, diferenciados y posiblemente innovadores en tanto son capaces de ofrecer formas alternas de resolución de problemas y de atender necesidades.

Entre la constante prueba y error y la variabilidad de intereses y conocimientos (y tras varias colaboraciones fallidas, hay que decirlo), diariamente vemos aparecer, producto del proceso de colaboración inherente a ello, ideas, servicios y productos que acometen aquello en lo que las industrias culturales y del conocimiento tradicionales (llámeseles medios, escuela, universidad o Estado) han fallado: entran al campo de juego poderosos agentes reorganizadores del conocimiento y la creatividad cuyo valor radica en la posibilidad potenciada de la informalidad, el manejo del riesgo económico mínimo y la inteligencia colectiva en la generación de innovación (Lévy, 1999; Clay y Phillips, 2015).

La importancia de la innovación frente a la economía prosumerista

Tal como lo relata Wiebe Bijker (2013) la historia tecnológica de los plásticos inició, como muchas tantas cosas en las postrimerías del XIX y principios del XX, a partir de un hecho científico fortuito. Según este autor materiales tales como la parkesita, el rayón, el celuloide y otros plásticos irrumpieron en el universo industrial de esa época como resultado de la experimentación no controlada: se reunían sustancias varias y se les sometía a procesos aleatorios. Materiales impensados se originaban de ello. Como consecuencia de esta forma de producción, el mercado industrial se inundaba en segmentos cortos de tiempo de una infinidad de sustancias y derivados que no tenían un uso práctico conocido ni intencionado: se ignoraba cómo aprovecharlos o implementarlos.

Insumos como la baquelita, uno de los primeros plásticos seguros en su producción (se dice que seguros pues el trabajo con nitrocelulosa, base de los primeros plásticos, es una sustancia altamente explosiva), se mantuvieron largos periodos en los libros de patentes antes de que alguien percibiera su factibilidad de uso o la rentabilidad en su inversión. En un mundo donde el binomio ciencia – tecnología arrojaba innovaciones a borbotones no sólo al mercado industrial sino también al doméstico, encontrarles un lugar o acomodo era, las más de las veces y en muchos sentidos, la tarea más complicada de la cadena. A esta época, con su peculiar forma de poblar de bienes toda clase de mercados, se le conoce como “etapa orientada a la producción” (Prahalad, 2008, p. 15).

Esto quiere decir que los esquemas de extracción de valor más productivos en aquel momento se basaban en encontrarle la rentabilidad a algo que nadie había visto o pensado con anterioridad. Se puede imaginar, perfectamente, que una cantidad enorme de invenciones y patentes (esto es, innovaciones) nunca tuvieron la oportunidad de ver la luz o duraron muy poco en ella antes de caer en el olvido y la obsolescencia, muchos al ser rebasados por todavía más y mejores materiales.

Más tarde, cuando una consciencia utilitaria sobre los procesos de consumo permearon el pensamiento económico de la era industrial, las cosas cambiaron; ahora no se buscaba producir lo que fuera y luego investigar si tenía salida práctica sino detectar los mercados existentes respecto de las necesidades y expectativas de los consumidores y, con base en ese conocimiento, diseñar productos o servicios a partir de aquello que previamente colmaba los catálogos de la oferta. Era la época dorada del sector terciario. A esta etapa se le conoce hoy en día como “orientada a la venta” (Blackwell, Miniard y Engel, 2002, p. 18).

Ya avanzado el siglo XX, con todo, la situación volvió a cambiar: ahora los mercados se saturaban de productos y servicios muy parecidos, comúnmente indiferenciados unos de otros y sin ventajas competitivas obvias ni claras. En ese momento se detecta la necesidad ya no de descubrir sino de crear nuevos mercados, formar nuevos públicos y consumidores. La innovación no estaba puesta, entonces, en la regurgitación de materiales sino en la *creación* de sus mercados. Esta etapa se conoce como “orientada a la creación” (Blackwell, Miniard y Engel, 2002, p. 19). En ella el *quid* estaba puesto en la anticipación a los hechos, la capacidad de predecir la evolución de los mercados pero también de sus más íntimas e invisibles dinámicas y determinantes. La idea era estar un paso delante del destinatario final, quien, por supuesto, ni siquiera sabía lo que quería o necesitaba.

Esta etapa, que es en la que nos encontramos desde hace tiempo, representa por mucho la quintaesencia del capitalismo más instrumental y está personificada por una forma particular de actor: el innovador de emprendimiento.

Éste encarna la figura del visionario con conocimiento de causa, del especulador orientado, el agente de cambio y productor último de valor a partir de la rentabilización total de su innovación. Desde ahí, ha sido hasta hace poco la imagen misma de la

oportunidad, el derrotero de la actuación en la economía del siglo XX. Con todo, el innovador, aunque catalizador de un tiempo que medra con su existencia, se enfrenta a un horizonte complejo, repleto de obstáculos: innovar significa tener éxito a partir de sortear la omnipresente amenaza del riesgo, y éste está representado, básicamente, por los onerosos fardos de inversión que no garantizan el logro de una tasa mínima de retorno.

Sometido a la presión de los entornos de emprendimiento tradicionales (donde las materias primas tangibles, la infraestructura física, el conocimiento y los procesos especializados conforman un conjunto de bienes caros y escasos), el innovador de emprendimiento no lo toma a la ligera; emprender es, cuando menos, temerario.

Si bien este ámbito se mantiene como la norma en una amplia gama de sectores productivos (el riesgo es una característica propia de cualquier actividad económica), al menos el de la economía creativa y del conocimiento se ha acercado mucho más que otro sector, y en poco menos de dos décadas, al gran ideal del *abaratamiento del riesgo* (Von Hippel, 2005, p. 46 - 48).

Esto ha sucedido, como ya casi es concebido por consenso, por los cambios sufridos en el ecosistema sociotecnológico actual, que implican, al menos 1) la llegada de tecnología informática cada vez más barata y a mano; 2) la desmaterialización y reticularización de la información que aquella tecnología permite y 3) el desarrollo de ergonomías y arquitecturas informáticas que han dado lugar a interfaces de uso y programación muy prácticas e intuitivas. El resultado ha sido el inminente abaratamiento de la información como materia prima y, por lo demás, de su gestión, lo que minimiza el riesgo de emprendimiento en el área creativa basada en el uso y aprovechamiento de información (se dice comúnmente que el *bit*, la unidad mínima de información computacional, es la mercancía más abaratada en la historia).

En paralelo, cuando la gestión de la información se ha convertido en el centro de la optimización de procesos y acumulación de valor en muchos otros sectores, cualquier cambio que maximice estos procesos se convierte, en sí mismo, en una oportunidad de innovación, o lo que es lo mismo, en un nicho de emprendimiento.

Todo esto en conjunto, como se puede ya imaginar, ha estimulado la aparición de grandes grupos de usuarios que, incentivados por la posibilidad de emprender con costos muy bajos o cercanos a cero (Rifkin, 2014; Anderson, 2009), se lanzan a experimentar de

manera tanto formal como informal en estos entornos, propiciando con ello un despegue importante en la tasa de innovación (Von Hippel, 2005; Prahalad 2008).

Así, en un corte diacrónico como el expuesto, el nuestro es un momento que verifica el ingreso masivo de actores competentes o semicompetentes que, buscando alguna forma de beneficio, se disputan (a veces sin mucha consciencia de ello) un lugar en el sistema por hacerse del control de la oportunidad y mantener y maximizar sus posibles beneficios. Desde esta óptica, clásica en el paradigma de la acción racional (Ostrom y Han, 2003, p. 156), el de la economía creativa y del conocimiento actual es un campo particularmente agudizado y polarizado en una competencia que se gana o se pierde a través de la activación práctica de la innovación.

Con sus vigorosas, celéricas y rípidas reestructuraciones, las reglas de este juego se encuentran en constante y rápida reescritura: aunque normas básicas tales como la de la oferta y la demanda siguen (y seguirán, seguramente) determinando el comportamiento de las dinámicas centrales de su organización, la clave de comprensión del fenómeno radica, hoy, en reconocer que los jugadores desconocen, mucho o en parte, las nuevas reglas de este juego.

La entrada de esta nueva clase de jugadores, la salida a flote de escenarios nunca antes vistos a partir de la masificación de los modos tecnologizados del hacer y, por consecuencia lógica, la súbita aparición de parcelas de negociación con reglas no consensuadas entre aquellos, ha venido a suponer un panorama de agitación donde la innovación está puesta, más que en los productos y servicios, en la capacidad de *innovar sobre las reglas* que constituyen el origen de esos novedosos productos o servicios. Este hecho, como en toda innovación, ha demostrado comportar una poderosa forma de transgresión al *statu quo* en el que se desarrolla la partida habitual, o mejor aún, una transgresión a los intereses de quienes históricamente han dominado la partida.

Una de las consecuencias más visibles de esta condición ha sido que la reforma en el plan de juego ha puesto entre la espada y la pared, y sin previo aviso, a los jugadores tradicionales que históricamente dominaban el peloteo en la cancha de las industrias culturales clásicas. Una cancha en la que, por demás está decirlo, la entrada estaba reglamentada por principios de escases basado en los altos riesgos de participación y, por lo

tanto, monopolizada. Se jugaba un juego de muy pocos, donde entrar era complicado y, tener éxito, cuestión de estadística astronómica.

Justamente, el objetivo de este trabajo es mostrar, a partir de una breve revisión de caso, el papel que estos nuevos jugadores están teniendo en la reorganización / desordenamiento de la economía del conocimiento al generar formas diferenciadas de formatos de construcción de comunidades de práctica.

Nuevos actores y nuevas prácticas frente a la innovación prosumerista: la economía del inadaptado

En un libro reciente, y como ya se comentó antes, Alexa Clay y Kyra Maya Phillips (2015) acuñan el término “*misfit economy*”, mismo que podría traducirse al español por “la economía de los inadaptados”.

Aunque el libro trabaja en un registro algo informal, dada su audiencia no académica, su idea central es demoledora: gran parte de la economía creativa mundial, más o menos calculada en un 60%, se encuentra guiada y liderada por actores históricamente considerados como marginales o inadaptados. Entre ellos se encuentran piratas, *hackers*, gánster y una infinidad de híbridos intermedios. El argumento expone que, al encontrarse por fuera de la lógica legal del mercado y al estar en posibilidad de comprender desde dentro los sistemas de producción de valor y los determinantes cotidianos a partir del genuino punto de vista del usuario y del consumidor, estos “inadaptados” son capaces de ver con claridad los cauces de la innovación y ponerlos a prueba sin la excesiva percepción de riesgo que permea en los entornos productivos más normativos. En palabras de las autoras, esto se explica así:

¿Qué tienen en común piratas, terroristas, hackers y las pandillas urbanas con, por ejemplo, Silicon Valley? La innovación. En todo el mundo diversos innovadores en el contexto de las llamadas economías grises y negras diariamente se encuentran desarrollando soluciones diversas para enfrentar un gran número de retos. Lejos de deber ser vistos como unos "emprendedores

desviados", que representan una amenaza para la estabilidad económica y social, estos innovadores muestran un notable ingenio, siendo pioneros en el desarrollo de métodos originales y mejores prácticas de las cuales podríamos aprender día a día y poner en acción en nuestros propios mundos. La economía de los inadaptados busca conocer y aprovechar esta nueva fuente de ingenio (Clay y Phillips, 2015, p. 5. Traducción nuestra).

Este punto de vista es sumamente relevante en el tema que aquí tratamos pues pone de manifiesto que los nuevos escenarios de la economía creativa y del conocimiento actuales se configuran, cada vez más, no a partir de las proyecciones de los actores tradicionales sino, sobre todo, a través del concurso de nuevos agentes que, ya sea voluntaria o involuntariamente, consciente o inconscientemente, van apropiando los entornos emergentes de esta economía, modificando sus límites mínimos y máximos en lo tocante a las formas de uso de las nuevas tecnologías pero, sobre todo, a partir de *las formas de aprovechamiento social* que las redes cooperativas y distributivas no formales permiten de ellas.

En este sentido la experiencia de más de veinte años con los entornos de la web 2.0 nos permite afirmar que la inteligencia colectiva, potenciada por la emergencia de estas potentes redes de intercambios, muchas de las veces informales, acicatean la innovación constante pero también el veloz y permanente desplazamiento de aquello que, a razón de apenas algunos cambios menores en el contexto, pasa a ser de un día a otro algo completamente obsoleto.

Esta constante puja por el dominio de los escenarios y la facilidad para crear y experimentar sin grandes inversiones ha permitido la aparición de verdaderas tribus de pioneros e innovadores que, con tan sólo una buena idea y la mínima capacidad de reacción frente al entorno, pueden generar productos o servicios millonarios, desbancar en semanas a los líderes del momento o llevar a la bancarrota, en pequeñas fracciones de tiempo, a emporios enteros. Esto, en términos de creación cultural, está muy lejos de poder ser visto como una nimiedad o algo sin importancia, y por eso la premura en observar parte de este fenómeno.

Una reflexión y una pregunta obligada: ¿de verdad son importantes los amateurs prosumidores en la transformación del escenario actual de la economía del conocimiento?

Un peligro constante en el proceso de "enamoramiento" del investigador con su objeto siempre es la posible pérdida de objetividad y la sobrevaloración del hecho. Para cada investigador su objeto de interés es siempre pertinente, y en las ciencias sociales un indicador de ello es la sobreatribución de agencia en los sujetos y la sobrevaloración (real) del su poder de cambio.

Una pregunta que se ha hecho constantemente a los trabajos sobre los conocimientos formales y no formales y a los amateurs mismos como corporizadores ideales de ellos, es acerca de la repercusión real de estos en la economía del conocimiento y la sociedad de la información; tras estas preguntas reposa la visión de que unas cuantas anomalías no hacen la diferencia, y aquella de que el impacto se mide en volumen y que todo lo demás es mera curiosidad, desviación de la norma.

Por supuesto, los casos de grandes impactos visibles y medibles son muy pocos (situación que como se verá más adelante se demuestra en la elaboración de la investigación documental), pero lo que se pierde de vista en estos casos es que lo importante no está en que la repercusión sea mínima o que la casuística sea breve, sino que esas excepciones a la norma demuestran 1) la posibilidad de poder hacer las cosas de manera diferente y 2) la emergencia de un escenario de contextos y condiciones que, si aprendemos de ellas y sus funcionamientos, representa una cantera valiosísima para comprender y transformar las formas en que hoy, segmentos centrales de nuestras generaciones, aprenden y se organizan.

Si bien el volumen es importante (es innegable que grandes cambios acaecen por acumulación), es importante tomar en cuenta que los cambios que causan revoluciones, aquellos eventos que transforman radicalmente los paradigmas y las condiciones de manera más radical, como bien lo ha expuesto el epistemólogo Nassim Nicholas Taleb a través de la poderosísima metáfora del cisne negro (2012), son justamente aquellas que acusan de invisibilidad, nimiedad y escases... aquellos que no observamos porque lo consideramos insignificante o exiguo.

Es seguro (podríamos decir que se trata certeramente de una cuestión axiomática) que de pronto de la nada brotarán legiones de amateurs en posesión de poderosísimos conocimientos (y sistemas sociales de adquisición de poderosísimos conocimientos) y que con ello transformarán el mundo, pero es innegable (también casi axiomático) que esos pequeños cambios, más que ser importantes *per se*, se perfilan como fenómenos que es vital que sean captados y disectados (porque la historia fenoménica es muy fácilmente afectada de memoria sincrónica y hay que ayudarle a generar instantáneas diacrónicas) porque son las puntas de un gran iceberg, observables aparentemente aislados de un cambio que se está operando en el orden de en quiénes nos estamos convirtiendo como nuevos sujetos, individuos y colectivos históricos y sociales. Si bien estas imaginarias legiones no existen sino sólo en una fantasía utópica (o distópica, todo depende) lo verdaderamente relevante es que un nuevo segmento de usuarios mediáticos y tecnológicos, por pocos que sean ahora, comienzan a hacer un uso distinto de estos recursos para generar y circular otros recursos, en este caso, de conocimientos, y que esto puede tener un impacto pronto (por pequeño que sea) en la forma en que el conocimiento es y produce valor, particularmente, valor social, ese que potencialmente mejora las relaciones de los sujetos con su entorno.

Sociedad de la información y economía del conocimiento

Resumen de capítulo

Las comunidades de práctica en línea formadas por amateurs, en más de un sentido, son pertinentes como objeto de estudio en tanto afectan y son afectadas, de manera dialógica, por la economía del conocimiento; esta a su vez, encuentra su origen y anclaje en la sociedad de la información, por lo cual resulta vital explorar las relaciones entre estos conceptos.

Para ello y desde ahí, en las siguientes líneas se explica que el advenimiento de nuevas ecologías de la comunicación y la tecnología, junto con cambios en la percepción sobre el desarrollo social y económico, han traído como consecuencia la búsqueda de explicaciones sobre la relación entre ambos contextos y el surgimiento de nuevas formas históricas de sociedad. En este escenario de mutuos impactos ha emergido una colección de marbetes que intentan atrapar la esencia y el grosor del momento, protagonizando esta carrera nominativo - explicativa los conceptos de sociedad de la información y economía del conocimiento.

Así, para poder exponer la importancia que estas dos nociones revisten en la visualización del fenómeno, a lo largo de este capítulo se intenta describir sus rutas críticas en la tarea de explicar las relaciones entre tecnologización de la información, valor económico y social del conocimiento y el impacto que todo ello tiene en la germinación y configuración de nuevos horizontes y actores informales en un reciente régimen económico del conocimiento.

Los regímenes del conocimiento encuadrados en su entorno socioeconómico y sociohistórico

Nuestro mundo actual es uno regido por el valor del conocimiento, ya sea para bien o para mal, en el beneficio del bien social o el capital privado. De otra manera, el conocimiento es, hoy, el activo más importante en las formas de comportamiento y organización de todas las sociedades (así se trata de comunidades agrarias, ágrafas y desvinculadas de todo contacto con el exterior pues la no integración no se traduce por la excepción de impactos en la cadena económica).

Si bien se puede argumentar que el conocimiento siempre ha sido un activo vital en el desarrollo de cualquier sociedad histórica (¡quién puede negarlo!), a diferencia de todas las fases históricas anteriores el conocimiento hoy no es un *medio para* sino el *fin en sí mismo*; si en otra épocas el conocimiento sirvió para extraer y transformar materias primas con el objetivo de generar mercancías, que generaban riqueza con su intercambio, hoy el conocimiento es la mercancía por excelencia pues es una mercancía que permite organizar no sólo la circulación y generación de otras mercancías sino también cualquier proceso, social o técnico, y extenderlo como forma de control y enriquecimiento a escala global.

Por eso mismo mientras una forma de sociedad anterior a las contemporáneas con bajos niveles de conocimientos a mano pero rica en recursos naturales y/ o sociales era capaz de prosperar, hoy está destinada, por la dependencia sistémica global al conocimiento (como causa de posibilidad de inserción a los más básicos sistemas de oportunidades), a la dependencia económica y el subdesarrollo.

Algo central en el conocimiento es el hecho de que éste constituye una mercancía intangible; su valor no depende de su posesión sino de su uso y transmisión. En ese sentido nuestra sociedad del conocimientos es radicalmente diferente a otras formas anteriores de sociedad: somos también, a la par se podría decir, sociedades de la información.

Si bien hoy nos presentamos como sociedades del conocimiento esto, en el fondo, esconde una paradoja: los regímenes del conocimiento (su producción, circulación, consumo) siempre han estado supeditados a un modelo particular de economía (capitalización del conocimiento); aunque los cambios en estos modelos suelen operarse a partir de la transformación de distintas circunstancias y contextos, la rentabilización del

conocimiento es lo que ha solido presentarse como el factor decisivo o último de la transformación.

Hoy en día y desde hace poco más de un par de décadas (Lundvall, 1996) los procesos de digitalización y reticularización de la información (Althaide, 1995), a partir de la emergencia y expansión de nuevas tecnologías de la comunicación, han impactando decidida y progresivamente en la configuración e imposición de una nueva forma de economía del conocimiento, un nuevo modelo de rentabilización del conocimiento llamado por algunos teóricos económicos y sociales *capitalismo cognitivo* (Moulier-Boutang, 2012).

Este nuevo modelo, que se ha ido imponiendo poco a poco pero decididamente, se ha basado en la premisa de que el conocimiento como materia prima es el activo más importante de las economías actuales, el eje organizador de todos los otros procesos productivos, y en que tanto productor de excedentes de valor, dentro de un marco capitalista, basado en la acumulación de riqueza de manera asimétrica y excluyente.

Es en este contexto que el avance del capitalismo cognitivo ha fomentado la privatización y compartimentación del conocimiento en función de la maximización de la ganancia individual y elitista (Sörlin y Vessuri, 2007: 10), impulsando con ello el endurecimiento y radicalización de los controles legales en el acceso a los contenidos culturales y educativos (Lessing, 2005), la desactivación por distintas vías de iniciativas históricas sobre el libre acceso al conocimiento (Himannen, et al. 2002) y la privatización y mercantilización tanto de la educación como proceso así como de la universidad y la educación superior en tanto instituciones productoras y aseguradoras de la circulación del conocimiento especializado (McGee, 2015).

Es en este contexto de coacción y exclusión que toman importancia la emergencia de modelos de conocimiento socialmente producido y distribuido, pues son ellas las que aseguran parte de la pervivencia, en algún grado y modo, del aprendizaje permanente y a lo largo de la vida de los sujetos afectados por estos sistemas de exclusiones e imposiciones, condición indispensable para la existencia de las condiciones mínimas de desarrollo humano de las sociedades globales contemporáneas (UNESCO, 2005).

Muchos marbetes, una sola forma de ser sociedad hoy

Moda, marbete, eslogan; a veces pegado con términos paraguas como el de posmodernidad, a la sociedad de la información se le imputan tanto éxitos como fracasos, así como el nada desdeñable papel de explicación de lo que somos hoy aunque también el poco atractivo título de tacho de basura conceptual al que va a parar todo aquello que no se quiere (o puede) explicar.

Sujetos hiperconectados, sociedades en red, dependencia económica a niveles planetarios son algunos de los conceptos que llenan la plétora de afirmaciones que constituye el discurso informacionista que, antagónica o protagónicamente, dibujan un escenario actual lleno de promesas o especulaciones funestas. Aparecido (o bosquejado) a principios de la Guerra Fría, el de sociedad de la información es un concepto resultado del corolario de la maquinización y la industrialización guiado por la lógica del control y la gestión de los procesos totalizadores.

Quimera y alquimista, la información aparece como el caballo de batalla de un cambio geopolítico global que busca, como su último derrotero, la intervención humana planificada del entorno y de los contextos todos de la acción. Tras la aparición en el siglo XVI del espíritu racional (“pienso luego existo”) que viene a suplantarse el discurrir en el azar y la voluntad exógena al hombre por un anhelo, por una seguridad, de que la realidad es controlable si se descubren los mecanismos que lo rigen y gobiernan.

A ello se une no sólo la certeza de que la información es el catalizador de todo este proceso, sino sobre todo la afirmación sin cortapisas de que esta no tiene sentido si no se le ve como una unidad subjetiva que depende de la interpretación y su puesta en función como instrumento. Puesta ahí, como una herramienta al servicio de quien aprenda a dominarla, la idea de información (y sus infinitas posibilidades imaginadas) encuentra su correlato, o más bien su asidero, en un heteróclito conjunto de procesos siempre preexistente pero ahora transfigurado que es el de la comunicación. La bina comunicación - información aparece, entonces y luego de un divorcio milenario pero artificial, como la fórmula de acceso al progreso, el cambio social y la transformación fundamental del ser humano en este mundo.

En paralelo, aunque heredera de este mismo movimiento, la tecnologización de lo ordinario llega en ese mismo momento a plantear la posibilidad de automatizar y optimizar todo lo anteriormente intuido: las máquinas no sólo son capaces de aliviar el trabajo físico sino también el intelectual. Aparecen las máquinas de comunicar. Llámesele telemática, *communication*, o informatización, la convergencia de todos estos factores, la era de la información ya no es una utopía que habita en la mente de visionarios y preconizadores del futuro sino una realidad que da lugar al aquí y el ahora. Desde ese momento, en el que se declara un juego abierto, las idealizaciones y taxonomías de este escenario se descomponen en múltiples y variopintos relatos, que a la vez convergen y se desentienden el uno del otro. Tal como bien lo explica Mattelart:

A la saga tecnológica de la conquista del espacio le ha sucedido otro gran relato: la conquista de la ciberfrontera. La primera trajo consigo el tópico de la «aldea global». La segunda ya ha acuñado la denominación «sociedad global de la información». El irresistible ascenso de las nociones «sociedad de la información» y «era de la información» se ha convertido así en parte inseparable de la fulgurante trayectoria del vocabulario de la «era global». Rodeadas de charlatanería promocional, proclamas oficiales, manifiestos en la onda y estudios científicos o semicientíficos, estas nociones están acompañadas de toda una heteróclita logística de discursos apologéticos que pretende conferirles carácter de evidencia. Se nos anuncia una nueva sociedad necesariamente «más solidaria, más abierta y más democrática». El referente del devenir tecnoinformacional se ha instalado así al margen de las polémicas y de los debates ciudadanos. Ahora bien, la noción de sociedad de la información es el resultado de una construcción geopolítica. La efervescencia de la ininterrumpida expansión de las innovaciones técnicas contribuye a que esto se olvide (2002, p. 11).

Así, tercera revolución industrial, sociedad postindustrial y algunos otros más son algunos de los términos con los que se ha intentado describir a nuestras actuales sociedades; con sus distintos matices, orientaciones y énfasis, hacen referencia, con todo, a una misma realidad

patente e inaplazable: a saber, el conocimiento, como forma tejida, socializada y operacionalizada de la información se vuelve, para bien o para mal, el centro organizativo de todo lo otro en el mundo social actual. Desde estas visiones se nos propone que, dependientes de la información, haciendo gravitar cada parte importante de cada práctica en torno al conocimiento, las sociedades de hoy se perfilan como radicalmente distintas de sus antecesoras por esta dependencia directa a él.

Desde ahí, las sociedades actuales, a diferencia de sus predecesoras, son extremada y especialmente dependientes de los procesos de producción de información y su conversión en conocimientos, esa forma instrumental y orientativa de la información que hace que esta transforme los modos de hacer y los modos de ser y estar en el mundo.

Se dice, somos sociedades masificadas, globales, profundamente interdependientes y cruzadas por enormes y nunca antes vistas redes de circulación de información, mismas que se vuelven causa y posibilidad de esa interdependencia y expansión. Son, en ese sentido, sociedades que ven surgir en los medios de comunicación, en sus tecnologías vehiculadoras y en sus supercarreteras de la información, por primera vez en la historia, un agente multiorquestador de su actuar y de su metaorganización (Gerbner, 1997).

Con todo, y no sin justificación, algunos teóricos más escépticos se han preguntado: ¿son de verdad diferentes estas sociedades aunque el acceso a internet apenas alcance al 17% por ciento de la población global? ¿Aunque la televisión herciana comience su tránsito excluyente hacia su digitalización apenas llegada a su punto más álgido de inserción? ¿Lo son aunque las brechas tecnológicas dejen fuera a un altísimo porcentaje de mujeres y a grandes sectores sociodemográficos en todos sentidos analfabetos y aunque el conocimiento local y autóctono se vea en peligro de desaparecer bajo el voraz proceso de homogenización y estandarización que requiere esta planetarización a partir de la transversalización de la información?

Y la respuesta desde este lado es que sí (UNESCO, 2005, p. 47), pues, aunque es innegable la presencia y vigencia de una alarmante desigualdad en el acceso a los sistemas sociales de oportunidades (entre ellas la tecnologización como forma correlativa al acceso al conocimiento) el proceso de dependencia a la información, aunque implique sólo a un bajo porcentaje de la población mundial y aunque lleve asociado la erosión de grandes bastiones de saberes particulares y autóctonos, ha transformado radicalmente la forma en

que los sistemas de recursos, tangibles y no tangibles, dependen sistémicamente de esos recursos intangibles, pero, sobre todo, porque una parte importante de esos intangibles no pueden ser producidos, circulados y consumidos fuera de estas condiciones.

Esta cadena causal magnifica las relaciones de dependencia de esos muchos hacia estos pocos, aunque por otro lado, porque, a través del proceso de desintermediación, por primera vez en la historia, y para bien tanto como para mal, están llegando a darse las condiciones para que esa relación muchos a pocos comience a convertirse en una “de muchos a muchos”. Con todo, esta dependencia es tan sólo la conclusión de un largo proceso que inicia más de un siglo atrás y cuyos efectos son apenas capaces de ser sentidos y observados, implicándonos prácticamente en la observación.

Se puede comenzar afirmando, de manera axiomática, que en cierta forma la ecuación semántica a partir de la que se bosqueja el par sociedad del conocimiento – sociedad de la información en el debate, para hacerlo más comprensible, se le ha volteado. Decimos que está invertida pues el desarrollo histórico del relato que contiene los elementos explicativos de la narrativa del “hoy somos una sociedad de la información” inicia por figurar algo llamado sociedad de la información para, posteriormente, afirmar que consecuencia de la aparición de esta forma de sociedad es su evolución hacia las sociedades del conocimiento.

Poniendo atención a esta relación decimos que la inversión es axiomática, que no depende de la demostración, pues en realidad toda sociedad ha sido siempre una sociedad del conocimiento, y las nuestras, como parte de ellas, no devienen sociedades del conocimiento luego de atestiguar el valor de la información como intangible rentable sino luego de comprobar que en esta forma de sociedades del conocimiento las maneras de gestionar el valor extractivo de la información, en sus nuevas dimensiones y posibilidades, viabiliza una manera diferente de instrumentar ese conocimiento: una sociedad del conocimiento está siempre moldeada y determinada por una forma de economía del conocimiento, en este caso, basada en las posibilidades técnicas de la “tecnologías intelectuales” (Bell, 1991), entre ellas incluidas tanto las nuevas proyecciones teóricas sobre la gestión de la información así como el conjunto de estructuras e ingenios técnicos que las instrumentan.

Desde ahí, como ya se puede ver, no puede existir sociedad ninguna en la que el conocimiento no tenga un papel determinante en su organización, supervivencia y, en última instancia, su continuidad. En ese sentido el conocimiento, como una entidad socializada, es causa de posibilidad de lo social, asegurando con ello la transmisión de la herencia cultural, la cohesión social, la transmisión de los modos de ser y hacer.

El conocimiento, entonces, no puede no ser institucionalizado, delegado y repartido, no siempre democráticamente, pero definitivamente sí racionalizado en relación a las funciones prácticas de cada segmento social; por ello, toda sociedad es, en sentido estricto, una sociedad basada en una forma particular de extraer valor del conocimiento, esto es, cada sociedad histórica es en sí misma una sociedad basada en un modelo económico particular de gestión del conocimiento.

En el caso de nuestras actuales sociedades del conocimiento su fundamento como relato, o como metarrelato, si hiciésemos caso a Lyotard (1987), está basado en otro relato: aquel que ve en la entidad llamada información un catalizador del acontecer social, el dinamizador histórico de una nueva forma de ser y estar en el mundo y que implica ideas tales como la de sistema, estructura y red, ya sean estas de canales por donde viaja la información o bien, las morfologías que asume esta al volverse un avatar de los significados y acciones a las que lleva. En ese sentido la idea de información es una entidad conceptualmente poco clara, un comodín que ejerce la función de aglutinar un gran conjunto de imaginarios a condición de no revelar su verdadera identidad; en este juego, la idea de que la información es vital como catalizadora de la acción (no se puede elegir sin ella) no invalida el hecho de que aunque necesaria, no se conoce a ciencia cierta su esencia (¿qué es la información, cómo se le pueden ver, retener, verificar?).

Esto, aún así, no supuso un obstáculo en el auge y distribución de una narrativa que supuso una revolución imaginada y puesta al centro de otras narrativas: el control de la información es el control del contexto.

Como bien lo explica Mattelart (2002), el imaginario del control de la información como camino al control de la realidad supuso un cambio radical en la manera de percibir todo aquello que había estado antes pero etiquetado con otros marbetes: los caminos son ahora canales de distribución, el dinero es un recurso, la información es significado y el significado altera la forma en que se percibe el mundo.

Comunicando, es decir, movilizándolo las percepciones sobre ese mundo, se puede cambiar el mundo mismo. Los caminos, redes de intrincadas carreteras, tejen complejos sistemas de distribución de esas percepciones, y el dinero circulando permite generar otros sistemas de recursos que amplían la capacidad de generar y modificar esas percepciones, y como es sabido, la capacidad de movilizar recursos es a lo que se le llama “poder” (Castells, 2009). De esta manera, si la modernidad es el programa histórico, su relato es el de la emancipación por medio del control de la información.

Con todo, aunque la controversia sobre la naturaleza de la información se mantuviera, la llegada de las máquinas de calcular y el desarrollo de las disciplinas estadísticas proveyeron a ese momento con una conveniente concesión: si no se puede explicar qué es la información, al menos se podía saber cómo retenerlo y cuantificarlo, dando lugar a la fiebre del dato.

Esta “nueva” entidad, cargada de expectativas así como de irreductibilidades sobre su naturaleza y conveniencia, hizo crecer a su alrededor un enorme andamiaje sobre la gestión e instrumentación del dato (Mattelart, 2002), disparando una poderosa fiebre que lanzó a las renovadas generaciones de intelectuales pero, sobre todo, a la nueva élite de “brujos del conocimiento”, hijos predilectos y producto primero de racionalismo que son los científicos, a laboratorios y garitos experimentales y, en el sentido inverso, a sacar a quienes ya residían en la seguridad ontológica de la institución universitaria al campo (Baigent y Leigh, 1999, p. 13).

Anclado en una profunda tradición humanista que deviene, entonces, racionalista, las sociedades occidentales, que son sociedades modernas en el sentido de estar ancladas en un programa histórico que mira hacia el progreso y el desarrollo lineal, sistemático y acumulativo del conocimiento, de sometimiento de la naturaleza a partir del control de la técnica, este control no puede llevarse a cabo como plan de acción sin el control mismo del dato: éste, transmutado en el nuevo papel de *deus ex machina*, concentra las aspiraciones y proyecciones de un momento histórico donde la manipulación de las variables del mundo sensible y el conocimiento de sus mecanismos de operación se convierten en el foco de atención y, a la par, concentra los esfuerzos de sistematización nuevos cuerpos de conocimientos: es justamente en este momento, entre el siglo XVII e inicios del XX, que las distintas particularidades del dato, las discrepancias y visiones sobre su papel en la tarea de

construir escenarios organizables y modificables, dan lugar al surgimiento y autonomización y, en algunos casos también, a la temprana institucionalización de diversas disciplinas (Theborn, 2000; Wallerstein, 2000).

La eficienciación del dato, el deseo de gestión total, dan lugar, así, no sólo a la aparición de grandes cuerpos diferenciados de conocimientos sobre los distintos objetos del mundo natural y social sino, también, a una pléyade de disciplinas del control, mismas que permiten administrar y optimizar los procesos de construcción y aprovechamientos de esos datos, permitiendo con ello la emergencia de una nueva lógica, en más de un sentido, positiva y mecanicista: la lógica de la planificación del dato.

Con ello, las prácticas administrativas se hibridan con el principio racionalista del espíritu moderno, explotando en numerosos relatos y forma de hacer que se objetivan en nuevos escenarios y agentes encargados de llevar a buen término el utópico pero anhelado programa de la Ilustración: el hombre por encima de todas las cosas, mirando a un futuro cargado de progreso, donde el progreso encarna en la posibilidad de escapar a las vicisitudes de la naturaleza y el azar. El imaginario tecnocéntrico basado en el tecnohombre está ya instalado como una representación constante y como una orientación práctica en las sociedades posrenacentistas.

Con todo, la domesticación del dato no resultó una tarea fácil ni medianamente acometible a corto plazo. Organizar el dato implicaba organizar las formas de generarlo, clasificarlo, jerarquizarlo, pensarlo y activarlo; aunque las prácticas administrativas encontraran un espacio para comenzar a actuar, el problema era uno de ingeniería social, pues el dato en manos de unos cuantos no sirve de nada si éste no logra permear las prácticas y moldear las instituciones que las resguarden y reproduzcan; de otra manera, el dato no es nada hasta que no es rentable para la colectividad entre la que se le pretende domesticar.

De las sociedad de la información, sociedad del conocimiento y sociedad postindustrial: las bases históricas del debate

Conceptos vinculados a la educación y la administración de la educación tales como el de capital humano, entre otros similares surgidos en la década de los 50 y 60, no fueron los

únicos que apuntaron hacia un cambio intuido sobre la posible forma de configuración de las décadas venideras: la aparición de los primeros satélites artificiales, el procesamiento y el registro compacto de datos, la telemática y otras innovaciones tecnológicas, vinieron a evidenciar un cambio tan radical como imparable.

Ello supuso, en conjunto, proyectar un futuro donde ese avance no se detendría y donde, por convergencia y capilaridad, el conjunto de modos tradicionales de hacer, y los nuevos, se subían a la misma avalancha transformativa, y fue ahí donde otros teóricos (y no casualmente economistas o sociólogos de corte económico), fijaron sus miradas ya no en las formas de conocimiento instituidas sino en las potencialmente instituyentes, esto es, todas aquellas que podrían derivar, de manera hipotética pero muy lógica, de esos cambios apenas vislumbrados. Llegaban, así, las profecías de la sociedad de la información y la sociedad postindustrial, preconizaciones que alimentaron, de manera paralela e igualmente potente, el imaginario sociotécnico, socioeducativo y socioproductivo de las siguientes cuatro décadas.

Fue en 1968 que Yoneji Masuda, sociólogo japonés con una larga carrera en políticas públicas relativas a problemáticas laborales y educativas, publicó *Una introducción a la sociedad de la información*, de 1968 (1984), donde, con base en la tecnologización que vivía el Japón de la época, expuso las posibles consecuencias de ese proceso, vislumbrando que la dependencia a la tecnología por parte de los distintos sectores económicos fomentaría una nueva división del trabajo, de la organización social misma y esto, a su vez, permitiría la germinación de un conjunto de actividades y contextos especializantes donde la producción de conocimientos, impulsada por las tecnologías electrónicas de la información y la comunicación, se desplazarían al centro de esa nueva estructura económica y social.

Esta obra tuvo una repercusión importante en el Japón pero, debido en gran parte al aislamiento lingüístico de este país y el hermetismo de la sociología nipona, la obra impactó sólo en sectores muy puntuales fuera de él, y no fue sino hasta 1980, con la publicación y traducción a varios idiomas de *La sociedad informatizada como sociedad postindustrial*, que su antiguo concepto de sociedad de la información entraría de lleno a formar parte del ya avanzado y formalizado pensamiento informacionista y desarrollista presente hasta hoy en día en distintas áreas de la filosofía social y las ciencias sociales.

Cabe destacar que casi al mismo tiempo (1968) Peter Drucker, economista austriaco-norteamericano (quien había sido alumno de Keynes y Schumpeter, entre otros de la misma talla), escribía un capítulo titulado La sociedad del conocimiento dentro de su obra La era de la discontinuidad (1992), donde hacía una prognosis, basándose en datos de distintas fuentes y estudios económicos, acerca de que el crecimiento del producto interno bruto de distintas potencias económicas y políticas, en un futuro muy cercano, vería un aumento sin precedentes a partir de la actividad de los sectores de producción de conocimiento, además de agregar diversas explicaciones teóricas sobre el papel del conocimiento en el crecimiento económico y una aventurada opinión sobre las condiciones deseables de la producción económica en relación a la educación. La predicción, con sus matices, se volvió real al poco tiempo, y el concepto saltó de los márgenes de la teoría económica y el *management* para elevarse al nivel de sentir de época.

También en el mismo momento, pero de manera bastante distinta al estar inserto en el debate sobre declive de la sociedad industrial en el capitalismo avanzado, Daniel Bell, sociólogo norteamericano, extendió el debate, en 1973 y con la aparición de El advenimiento de la sociedad postindustrial, al hacer explotar el concepto de sociedad postindustrial, argumento y manifiesto a la vez en el cual proyectaba, llevando teóricamente mucho más lejos las tesis de Drucker, la llegada e instauración de un nuevo orden social y productivo de carácter mundial donde el sector terciario, es decir aquél que se ocupa de la producción y organización de información en la provisión de servicios, rebasaría en importancia a los sectores encargados de la extracción y la producción de bienes (Bell, 1991). Este hecho histórico, enfatizaba Bell, tendría una causa importante y su principal sustento en la aparición de las que llamó “tecnologías intelectuales”.

Igualmente, tal como nos lo han hecho saber distintos autores (Mattelart, 2002; Webster, 2014), las proyecciones y prognosis no paran ahí sino que, por el contrario, pueden encontrarse ideas similares o conexas a lo largo de estas décadas, tales como el concepto de aldea global mcluhaniano (McLuhan, 1962), las distintas versiones futuristas de la sociedad tecnologizada de autores tales como Alvin Toffler, Arthur Waskow y Yuhiro Hayashi o la premisa de la domesticación del pensamiento salvaje de Goody (1977), por no tomar en cuenta las preconizaciones de arquitectos, artistas o personalidades históricas de otras áreas ajenas a las ciencias sociales tales como Buckminster – Fuller, Arthur C. Clarke

o Robert Jungk (una interesante antología de textos de distinta épocas y variopintos autores sobre estas visiones futuristas se pueden encontrar en la definitivamente no tan nueva compilación de Alvin Toffler “The futurists”, 1972).

Con ello, como bajo constante a lo largo del proceso de tránsito entre la sociedad industrial a la postindustrial, el imaginario sociotecnológico ampliamente distribuido, no sólo en el pensamiento social sino también en el sentir popular, se fue instaurando como un operador práctico en la proyección de políticas públicas globales e imaginarios disciplinarios, particularmente los de la comunicación.

Economía del conocimiento y sociedad del conocimiento

Como ya se ha puntualizado, en la década de los noventa vienen apareciendo recurrentemente dos conceptos (mismos que suelen ser sacados y metidos en la misma bolsa y que llegan a enunciarse como sinónimos): economía del conocimiento y sociedad del conocimiento. Aunque el primero se desprende del segundo, con tres décadas de diferencia, ambos han evolucionado hasta quedar situados de manera casi opuesta por visiones epistemológicas y orientaciones pragmáticas muy distintas. Para obviar sus diferencias desde una perspectiva práctica, veremos el desarrollo del concepto de economía del conocimiento, que trae subsumido a aquel de sociedad del conocimiento.

Como veremos, esta idea no es tan nueva como pretenden algunos, y se puede rastrear hasta las obras intermedias de Marx en torno al concepto de economía política, donde la idea de conocimiento subyace a la certeza de que toda forma y modo de producción encuentra su posibilidad en los conocimientos que permiten crearlos, mantenerlos y transformarlos. En ese sentido el conocimiento por sí mismo es una forma pasiva de valor (esto importante anotarlo pues, desde el pensamiento clásico marxista, la idea de explotación en relación a la mano de obra, el obrero, es total: al obrero se le exprime y, cuando es desechado, no se lleva nada, pero según el enfoque del capital humano el proceso de empleo siempre tiene como consecuencia que el empleado halla acumulado una forma de capital muy particular: el capital humano, mismo que tiene un

valor de uso y cambio determinado en el mercado laboral y, por lo tanto, es una forma activa de valor acumulable). Desde ahí:

...la economía del conocimiento describe una etapa particular del desarrollo del sistema capitalista, basada en el conocimiento, que sucede a una fase de acumulación del capital físico. Tal como Marx había predicho a mediados del siglo XIX, parece ser que el conocimiento está sustituyendo a la fuerza de trabajo y que la riqueza creada se mide cada vez menos por el trabajo en su forma inmediata, mensurable y cuantificable, y depende cada vez más del nivel general de la ciencia (UNESCO, 2005, p. 50).

Con todo, el concepto marxista no fue, sino hasta varias décadas más adelante, un mero componente explicativo de otro componente explicativo, que es el principio mismo de economía política; esto no permitió que su valor heurístico fuera explotado. Con todo, de todo lo anterior se deriva que:

- Toda sociedad está sujeta a sus propios “regímenes de conocimiento”. Esto incluye:
 - Sus modos de construcción de conocimientos
 - Sus modos de distribución
 - Sus modos de consumo
 - Y las representaciones de valor que este conocimiento implica

Así, podemos afirmar que cada sociedad (histórica), en tanto el conocimiento se rentabiliza, genera modelos particulares de “economía del conocimiento” y que el momento que ahora vivimos es tan sólo una fase, un segmento diacrónico en el panorama sincrónico, de esta tendencia natural a rentabilizar socialmente el conocimiento. Desde ahí, una sociedad del conocimiento sería aquella en la que se objetiva una forma particular de economía del conocimiento en lugar de una sociedad diametralmente distinta a otra en razón de basar su existencia y funcionamiento en la producción y acumulación de conocimiento.

El desarrollo y la educación como detonador de un debate

Desde allá, el Banco Mundial, actor institucional que por mucho ha tomado como estandarte la línea de la economía del conocimiento, afirma que:

El surgimiento de una economía global basada en el conocimiento le ha conferido al aprendizaje un valor diferencial alrededor del mundo. Las ideas, los conocimientos y la experiencia como fuentes del crecimiento económico y del desarrollo, junto con la aplicación de nuevas tecnologías, traen importantes consecuencias en la manera cómo las personas aprenden y aplican sus conocimientos durante toda su vida (Banco Mundial: 2003: XIII).

Como vemos, la idea de economía del conocimiento se enraíza, a grande rasgos, en la creencia de que educación equivale a desarrollo, lo cual no es raro pues ha sido una idea persistente a lo largo de la historia de la teoría del desarrollo. Siendo esto, como ya se dijo, algo visto a grandes rasgos, los problemas comienzan a surgir cuando se intenta definir qué se entiende por educación y qué por desarrollo. Según la interpretación ofrecida, conocimiento y desarrollo son un par mecánico que trabaja lineal y causalmente, y ahí hay que comenzar a leer la letra chica con detenimiento: en las concepciones de la economía del conocimiento (o economía basada en el conocimiento, como insisten otros, por ejemplo, Sörlin y Vessuri, 2007) desarrollo equivale a la mejora de la productividad a partir del acceso de los sujetos sociales, y sus colectivos, a distintas formas conocimiento, generalmente coincidentes éstas con la idea más general de educación formal y estandarizada. Visto a través de los argumentos subsiguientes, esto se traduce por que el sujeto social es el trabajador que, al acceder a procesos de este tipo de educación a través de la instrucción normativa y el manejo relevante de nuevas tecnologías, es capaz de optimizar los procesos que opera y gestiona al tiempo que, con su alza productiva, sumada a la de cada sujeto en su propio contexto de pertenencia, eleva y complejiza el sistema de ventajas competitivas frente a los contrincantes que juegan en el mismo campo pero con diferentes reglas (Banco Mundial, 2013; Banco Mundial, 2003).

Si esto lo sigue la empresa al pie de la letra, será más competitiva que las empresas rivales en el ramo, y en su caso, si lo hace un país o región, éste o esta será más competitiva que otros países y regiones, todo en una relación que va de lo micro a lo macro y viceversa. Así, aunque en un principio suene muy motivador y las premisas al centro sean argumentativamente coherentes con gran parte de la lectura que hoy tenemos de nuestra realidad, al final no hablamos de un modelo de juego cooperativo, como pudiera parecer en un primer momento, sino más bien de uno de suma cero, en tanto que al final del proceso de competición alguien se lleva siempre un pedazo más grande, a veces mucho más grande, de la tarta. Ahí, el desarrollo por medio del conocimiento no es un fin, sino un medio para la acumulación de capital, donde esta equivale a un ambiguo sinónimo de bienestar.

Como ya se puede ver, aún sometidos al riesgo de estar ofreciendo una visión demasiado reduccionista de esta visión, no se puede negar que se trata de vino viejo en botellas muy nuevas, pues quien haya abrevado de las tradiciones clásicas de la economía y, particularmente de la del *management*, advertirá que el concepto de economía del conocimiento (Lundvall y Johnson, 1994) hace eco de las tradiciones teóricas del capital humano, impulsadas desde la segunda mitad del XX hasta bien entrada la década de los 80 por los teóricos económicos y de la administración tales como Theodor Schultz, Jacob Mincer y Gary Baker (éste último quien a la postre lograra un premio Nobel de economía por tales aportaciones), y quienes modelaran una teoría según la cual el factor del conocimiento especializado en posesión de una persona (que no es otra cosa que el capital humano) es la variable determinante en el crecimiento productivo.

Así, invirtiendo en conocimiento, particularmente formalizado y normalizado, que transforma a los trabajadores en mano de obra o fuerza intelectual especializada, la economía toda gana, siempre que la productividad y los procesos de optimización de esa productividad, hipotéticamente, se elevan tanto en cantidad como en calidad a niveles sistémicos. Siguiendo esta premisa muchos fueron los gobiernos, empresas e instituciones que, desde los sesenta, mantuvieron o han mantenido los postulados de Mincer y Becker como mantras incuestionables, dando lugar, particularmente en los países desarrollados, a lo que se podría llamar una época dorada del *management* basado en el capital humano y enfoque que, a la larga, será identificado por ciertos autores como Moulrier-Boutang (2012) como el principio de lo que hoy se conoce como capitalismo cognitivo.

Con todo, las cosas con estos modelos instrumentales no han sido todo miel sobre hojuelas, pues una vez que se incrementó la inversión sustantiva en producción de capital humano (lo que implica una alta inversión en capital económico y financiero), impulsado tanto por políticas públicas como por intereses privados, algo no acabó por suceder como lo prometía la teoría, surgiendo con ello, a principios de los ochenta, las preguntas: ¿por qué individuos y colectivos, ya en posesión de una misma cantidad y tipo de capital humano, obtienen resultados tan distintos en situaciones contextuales tan similares? ¿Por qué aún con un grado alto de instrucción dos entidades igualmente entrenadas llegan a divergir tanto en su desempeño competitivo?

Y la respuesta (que tampoco era una novedad pero que nadie había formalizado hasta entonces), llegó de golpe con un ruborizante dejo de obviedad: sencillamente, porque nada es producto automático y autónomo, en el mundo social, de la sola y mera existencia o generación de instrucción, dinero o acervo cultural sino de la interacción de esos capitales, y otros más, y de la forma en cómo esos capitales se socializan (capital social), objetivan, movilizan, ofrecen, consumen y/o neutralizan en condiciones particulares. Fue ahí donde el concepto capital humano pasó de ser una entidad macroexplicativa a, cuando más, un aspecto teórico de rango medio en los escenarios empíricos sobre generación de valor y otros tópicos similares .

De esta manera, aunque ha sido evidente el intento del modelo de la economía del conocimiento por no caer en los errores monocausales y arelacionales experimentados por el enfoque del capital humano, y aunque en parte lo ha logrado, al centro y no obstante impera un problema más grave que padecen todas estas teorías instrumentalistas del desarrollo basadas en el conocimiento, a saber, que obedecen a los intereses de un modelo económico que busca no la democratización del conocimiento como una vía de acceso a los sistemas de oportunidades y al desarrollo global, sino a la generación de brechas que aseguren la primacía de un actor sobre otros con base en la asimetría competitiva, y eso se traduce, hoy o antes, por desigualdad, lo cual es incompatible con la definición más acabada de desarrollo equitativo. Así vista, la economía basada en el conocimiento es otra forma de nombrar a aquel fenómeno al que teóricos del desarrollo igualitario, tales como Gorz y otros, han dado en llamar mercantilización del conocimiento (Moulier-Boutang, 2008, p. 39).

Frente a esta forma utilitaria de teorizar y gestionar el conocimiento en el marco de las teorías del desarrollo en la época actual, el concepto de sociedad del conocimiento (que aunque tiene sus orígenes en el concepto y el sistema de argumentaciones en intuiciones cercanas a las del capital humano, y que data también de poco más de tres décadas) ha ido ganado terreno frente a éstos en tanto que su evolución ha ido incorporando innovaciones y relaciones explicativas y causales que antes habían sido omitidas o desconocidas, particularmente las ideas y relaciones entre capital social y capital humano, reticularidad, informatización y educación no formal, informal, permanente y a lo largo de la vida, conceptos, ellos mismos, recientes o actualmente renovados y redimensionados (Field, 2003), pero, sobre todo, al comprender que una sociedad del conocimiento no puede construirse sobre las bases de una forma particular de conocimiento, tal como la educación formal y escolarizada, sino, y particularmente, en la convergencia de distintas formas de conocimientos y sistemas de producción y acceso a estos, tomando en cuenta el conocimiento local, autóctono y las formas de transmisión del conocimiento tales como la educación no formal e informal y el conocimiento creado y distribuido a partir de procesos mediados y colaborativos para integrarlas en un nuevo programa de aprovechamiento global.

Visto y justificado este trabajo desde la importancia de esta perspectiva frente a la primera, es importante mencionar que, con la reformulación de esta vieja intuición, y haciéndola ver hacia otro horizonte, una gran cantidad de fenómenos que durante mucho tiempo fueron invisibles resurgieron, aumentando con ello la lista de nuevas lecturas posibles para distintos problemas clásicos pero no del todo resueltos, y abultando, también, la lista de espera de realidades apenas intuidas y desprovistas, aún, de explicaciones plausibles. Con ello en conjunto hoy podemos ver sujetos sociales actuales viviendo en una sociedad del conocimiento, organizándose en redes, compartiendo recursos, reconfigurándolos y devolviéndolos aumentadamente a las redes de donde proceden; procesos estos que, basados en la arquitectura de la participación y el conocimiento socialmente distribuido, generan formas alternas de desarrollo y comportan nuevos caminos para acceder a los distintos sistemas de oportunidades, muchos de los cuales, particularmente, escapan al control y reproducción de los sobrevalorados sistemas de

evaluación y normalización tradicionalmente legitimados por la educación formal y la escolarización del conocimiento propios de la Modernidad.

Desde aquí, y de hecho, la premisa actual del concepto de sociedad del conocimiento (UNESCO, 2005) no descansa en la intención de comprender cómo construir sociedades del conocimiento, sino, más bien, de partir del hecho de que éstas ya están presentes y antes es necesario entender cómo y por qué surgieron, y por otro lado, hacer notar que, aunque se dice Sociedad del Conocimiento, en singular y en mayúsculas, en realidad y al fondo se habla de sociedades del conocimiento, en plural, en tanto que las formas de conocer, los porqués, sus condiciones y sus objetivaciones varían extraordinariamente de una sociedad a otra, dando lugar a sociedades de conocimiento coexistentes y diferenciadas aunque estas se sitúen en el espíritu de ese sustantivo genérico llamado “sociedad del conocimiento”, ese continente habitado por un enorme caleidoscopio de situaciones y contextos tan distintos pero regidos por las características globales de la interconexión, la dependencia cognitiva y la planetarización y estandarización de las redes tecnológicas y económicas de intercambio.

Los constitutivos de la sociedad del conocimiento

Desde la discusión anterior en este trabajo se privilegia el concepto de sociedad del conocimiento desde la postura de la UNESCO y sus autores convergentes, entendiendo que se trata de un concepto que contempla que el conocimiento, como una entidad socialmente distribuida, más que un detonador de riqueza (misma que, se sobreentiende, se genera para ser posteriormente encapsulada), es un estado ideal aspiracional universal y un derecho humano común para las sociedades de nuestros días.

Así, es importante exponer, para no quedar reducidos a la mera disertación de preferencias ideológicas, los principios constitutivos de esta visión.

Comenzamos por afirmar que, aún cuando los debates antes referidos (junto con otros asociados a ellos como el de la aldea global mcluhaniana) ya han sido ampliamente discutidos y, en cierta forma, cedido al principio de asimilación por obliteración y la distorsión retrospectiva, es imposible negar que una importante cantidad de seres humanos

vivimos hoy en sociedades donde la producción, circulación y consumo de información y conocimientos, mantenidos por distintos y complejos sistemas sociotécnicos, vertebran gran parte de nuestra formas más básicas formas de organización y funcionamiento, basándose en los procesos de digitalización (inmaterialización) de la información y su reticularización, mismos que han llevado a lo que conocemos como desintermediación, el cual funge en este momento como el proceso más valorado pero también el más temido derivado de este escenario, pues en él recae la transformación de las industrias culturales, particularmente las industrias de contenidos, pero también, el horizonte educativo y distintos aspectos de la economía y la política global basados en modelos horizontales o, al menos, no intermediados de producción, consumo y circulación de bienes tangibles y contenidos simbólicos.

Este aspecto, que conforma parte importante de muchos debates, ha sido particularmente importante en la proyección de distintos planes de desarrollo y políticas públicas globales desde el seno de la UNESCO, quien es un actor central en la agenda para el desarrollo en tanto aglutina la mayor parte de países y orquesta y preside el orden más relevante de los temas en ella.

Consciente de su papel en el horizonte del desarrollo, fue justamente en la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información (CMSI), celebrado en dos fases entre 2003 (Ginebra) y 2005 (Túnez) que este organismo reingeniereó el término de sociedad del conocimiento, utilizado por primera vez por Drucker (1992) pero ahora en plural, al considerar que:

...la noción de sociedades del conocimiento es más enriquecedora y promueve más la autonomía que los conceptos de tecnología y capacidad de conexión que a menudo constituyen un elemento central en los debates sobre la sociedad de la información. Las cuestiones relativas a la tecnología y la capacidad de conexión hacen hincapié en las infraestructuras y la gobernanza del universo de las redes. Aunque revisten una importancia fundamental evidente, no deberían considerarse como un fin en sí mismas. En otras palabras, la sociedad mundial de la información sólo cobra sentido si propicia el desarrollo de sociedades del

conocimiento y se asigna como finalidad ir hacia un desarrollo del ser humano basado en los derechos de éste (UNESCO, 2005, p. 29).

Desde ahí, el debate llevado a cabo a lo largo de esos tres años (entre los que se encuentra científicos sociales tales como Manuel Castells, Bruno Latour, Alain Touraine, Gianni Vattimo, Néstor García – Canclini, Nico Stehr, Julia Kristeva y Régis Debrai entre otras 60 personalidades de las ciencias sociales mundiales) llegó al acuerdo de que elemento central de las sociedades del conocimiento son aquellas que llegan a tener la:

...capacidad para identificar, producir, tratar, transformar, difundir y utilizar la información con vistas a crear y aplicar los conocimientos necesarios para el desarrollo humano. Estas sociedades se basan en una visión de la sociedad que propicia la autonomía y engloba las nociones de pluralidad, integración, solidaridad y participación (UNESCO, 2005, p. 29).

A partir de aquí, la UNESCO, en su informe mundial “Hacia las sociedades del conocimiento”, documento que sintetiza la postura de este organismo y sus propias visiones sobre el debate de la sociedad del conocimiento, antepone tres grandes constitutivos en los que se basa la existencia de estas sociedades afirmando que:

...dado que las sociedades del conocimiento de la “era de la información” se distinguen de las antiguas por su carácter integrador y participativo legado por el Siglo de las Luces y la afirmación de los derechos humanos, la importancia que estas nuevas sociedades conceden a los derechos fundamentales se traducirá por una focalización especial en:

1) la libertad de opinión y expresión (artículo 19 de la Declaración Universal de Derechos Humanos) y la libertad de información, el pluralismo de los media y la libertad académica.

2) el derecho a la educación y sus corolarios: la gratuidad de la enseñanza básica y la evolución hacia la gratuidad de los demás niveles de enseñanza (artículo 26 de la Declaración Universal de Derechos Humanos y artículo 13 del Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales).

3) el derecho a “tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten” (párrafo 1 del artículo 27 de la Declaración Universal de Derechos Humanos)... (2005, p. 18).

Del otro lado, de parte de la economía de conocimiento, y respecto de la diferenciación que ya hemos dado en líneas anteriores, entenderemos que hace referencia a las formas de capitalizar el conocimiento que, como bien intangible y recurso colectivo, nace y se reparte en un modelo de participación social.

La economía del conocimiento, alejándonos entonces del concepto instrumental y mercantilizado defendido por el Banco Mundial, tiende a ver al conocimiento como un bien común (Sörlin y Vessuri, 2007, p. 1), como una condición participativa en el desarrollo integral de las sociedades del conocimiento donde la circulación efectiva, vigente y profusa de éste pone el mapa del futuro las condiciones de integración, cooperación y horizontalización entre los sujetos y sus sociedades en pro de equilibrar y salvar, en medida de lo posible, las grandes brechas de diversos tipos, muchas de ellas construidas, en gran parte, con la indulgencia de esas otras economías del conocimiento utilitarias, elitistas y deshumanizadas que convierten el conocimiento en mercancía privada.

En este futuro inmediato, y desde ahora mismo, la comunidades de práctica, en cualquiera de sus formas, constituyen enormes pilares en la dinamización y mantenimiento de esta economía; comunidades que a través de su actividad colectiva y de la optimización de los recursos tecnológicos y sociotecnológicos, muchas veces desde principio informales y descentrados en el esquema tradicional de la distribución del conocimiento, erigen la posibilidad de aprender y practicar permanentemente a lo largo de la vida y mejorar con ello sus condiciones existenciales.

Los nuevos regímenes del conocimiento

Resumen de capítulo

Un bajo común y continuo en distintas áreas de las ciencias sociales es aquel que denuncia una crisis actual de la escuela como institución histórica. Esta crisis, que tiene distintas causas, encuentra un impacto directo en la configuración cognitiva de las sociedades contemporáneas, impacto doblemente importante en tanto se considera que, al menos en algún grado, estas se presentan hoy como sociedades del conocimiento y, por tanto, dependientes de una *economía del conocimiento*.

Entre los problemas más visibles de esta crisis se encuentra el empobrecimiento de los contenidos universales y socialmente pertinentes, que se han ido eliminando o modificando de la agenda de la escuela (en pos de satisfacer la necesidad de formas más utilitarias de conocimiento reclamadas por la economía de mercado), y el acotamiento general en el acceso a la instrucción crítica, autónoma, plural y diversa. Con todo, la *economía social del conocimiento*, esta forma no privatizadora de la economía del conocimiento, reclama, aunque ya no sea directamente a la escuela, el derecho a tener acceso a otras y variadas formas de contenidos y saberes.

Así, frente a esta crisis aparecen nuevos actores y escenarios que, de manera eminentemente informal y a través de la ecología de las nuevas tecnologías, contribuyen a subsanar estas fallas y carencias. Con este escenario de fondo, el presente capítulo intenta exponer el contexto general de dicha crisis, sus consecuencias más importantes en el fenómeno que se revisa así como el papel que nuevos actores y escenarios juegan en esta crisis y en el panorama amplio de la economía del conocimiento.

La crisis de la escuela y la educación hoy

Una supuesta crisis de la escuela constituye una fuerte preocupación en la agenda contemporánea de distintos escenarios disciplinares de las ciencias sociales, que van desde

la pedagogía la comunicación misma. Desde allá, la escuela es vista como una institución que, lejos de representar los más altos ideales de la Ilustración y, por lo tanto, de la era moderna, se ha ido convirtiendo en un escenario que poco a poco se va desnatando, en el que se desvanece el pensamiento crítico y se fomenta el pensamiento único, desde el que se reproduce la desigualdad social, se alimentan los peores fantasmas del capitalismo salvaje y se instrumentaliza y parcela el conocimiento otrora pensado como universal. Pero este malestar, con todo, no es nuevo: desde hace ya varias décadas distintos teóricos han venido advirtiendo sobre la presencia de indicadores de desgaste en la escuela como institución y en el proceso propio de la escolarización (V.g.: Bourdieu, 1981, 2003; Freire, 2000; Illich, 1976; García Canclini, 1999, p. 49).

En este juicio el enemigo al que se señala no suele ser la escuela sino a las fuerzas de dominación que, sistemática y acumulativamente, han comenzado a actuar detrás de ella como parte de un reacomodo global del capitalismo global y el desgaste de la Modernidad como proyecto histórico, dando lugar, entre otras cosas, a la mercantilización del conocimiento y la burocratización normalizada de los sistemas de enseñanza (Gortz, 1994).

Aunque este debate es muy amplio y abarca las distintas formas y géneros administrativos de la educación, el principio general de esta crisis se puede reducir bastante al entender que la escuela, más allá de presentarse como una de las instituciones centrales de la Modernidad (Berger y Luckmann, 1997), se ha impuesto como la institución histórica en la que recae el papel de la reproducción, eficacia y legitimación de los modelos económicos vigentes y, por otro, la posibilidad de creación de mejores sistemas sociales de oportunidades (Banco Mundial, 2003, p. XVIII).

En este sentido la educación formal, género predilecto de la escuela, ha desempeñado un papel muy preciso como proveedora de instrucción (pautas prácticas de adquisición y ejercicio del conocimiento) y promotora de la reflexión crítica sobre la realidad. Esta misión, llevada a cabo a partir de la institucionalización de la escuela, en el sentido moderno y no medieval, dio lugar entre otras cosas a nuevos sistemas de legitimación y reconocimiento (con base en la expedición de certificaciones y títulos) en la cual descansan hoy los principios de la ciudadanización, la habilitación profesional y su consiguiente esquema de asignación y reparto discreto de oportunidades. Visto así su papel ha consistido, básicamente, en conceder legitimidad a la práctica de un amplio grupo de

saberes a partir de ratificar, tras un proceso formativo vigilado y evaluado, la posesión de un determinado repertorio de habilidades, conocimientos y competencias que consensualmente se consideran como propias y básicas de un tipo de práctica.

Aunque al menos desde los orígenes de la Modernidad, en el Renacimiento, este modelo ha operado continuamente como el esquema básico formativo de las sociedades occidentales, éste ha venido a encontrarse, desde finales del último cuarto del siglo XX, en una posición que anuncia el desgaste de parte importante de sus anteriores condiciones de operación. Esta crisis (porque es una crisis) en gran parte se debe a que una fracción importante de la escuela se ha vuelto acumulativamente incapaz de adaptarse a las necesidades y transformaciones de los nuevos escenarios sociales del conocimiento, por un lado, y de haber cedido el control de su proyecto a un modelo global y omnipresente de voraz capitalización del conocimiento, por otro.

Si bien el porqué de esta crisis implica tomar en cuenta un contexto muy amplio y complejo, es visible que el surgimiento del capitalismo cognitivo (Moulier-Boutang, 2012), ha venido a socavar y pervertir grandes territorios de los ideales y funciones históricas adjudicadas a la escuela, tales como las tareas de asegurar la libre circulación y aumento de los acervos de conocimiento a mano, garantizar la vigencia y pertinencia social de esos conocimientos y proteger los nichos y condiciones de eclosión de los mismos.

Desde la lógica de esta fase del capitalismo cognitivo, cuyo interés central descansa en potenciar la rentabilización económica de los beneficios derivados de la generación y aplicación del conocimiento (particularmente con base en la privatización sobre los modos y medios de su producción y circulación) la escuela se ha visto sometida a la presión de transformar su currículo y la oferta de procesos formativos universales en función de los beneficios parciales e inmediatos que, potencialmente, son capaces de proveer mejores dividendos a determinadas élites, dando lugar a una partición, reorganización y transformación en los patrones de transmisión de los saberes a partir de al menos cuatro grandes ejes:

- 1) Que sean prácticos
- 2) Que sean instrumentales
- 3) Que sean inmediatamente aplicables y

4) Que se adquieran en el menor tiempo de entrenamiento posible

Estas lógicas, en conjunto, preparan el campo para que, por ejemplo, los egresados de los procesos educativos se conviertan en prestadores de servicio no remunerados, mano de obra intelectual barata y gestores poco críticos pero altamente operativos durante ciclos de vida productiva cada vez más cortos y obsoletos, asegurando con ello un recurso humano altamente desechable e intercambiable en la maquinaria productiva de la lógica neoliberal.

Como consecuencia de estos imperativos atestiguamos la devaluación sistemática de los tipos y calidades de los saberes, la densidad y la riqueza de los conocimientos integrales impartidos en conjunto con la desaparición de asignaturas críticas, de programas multiarticuladores, de agendas socialmente pertinentes y, en muchas ocasiones, de departamentos o áreas enteras en escuelas y universidades que otrora ejercían una o más de estas funciones y que ahora personifican el concepto de conocimiento descartable.

Por otro lado, la gestión rentable de los procesos educativos ha generado otros factores de amenaza al sistema de distribución de saberes tales como la veloz burocratización de los procesos administrativos en la educación (tales como los cada vez más crecientes controles de autonomía sobre el magisterio y la imposición de arbitrarios índices de productividad que agobian al personal académico), el desempoderamiento de los cuadros docentes y la imposición de condiciones laborales y existenciales que acrecientan el rezago generacional respecto del acceso al conocimiento a través del dominio y apropiación tecnológica de este mismo segmento.

Como gran consecuencia, la escuela se enfrenta, hoy, a un escenario donde el conocimiento existente, que es más hermético y poco universal, se parcela y recorta, se reparte discrecional y discriminatoriamente en función del beneficio que aportan al mercado mientras que, en la esquina opuesta, éste es retenido en esas instituciones, junto con su cautiva población, donde va caducando y apagándose lentamente, incapaz de adaptarse, imponerse y aprovechar los nuevos entornos y lógicas de producción y circulación de conocimiento. Esta desarticulación y desmantelamiento de la misión crítica de la educación escolarizada va dando lugar, sin duda, a programas más parecidos a planes de adiestramiento *fast track* que a procesos ricos, largos y complejos de educación

significativa que abonen al bien común e histórico de las sociedades globales (Nussbaum, 2012; Ordine, 2013).

Así, aunque el bosquejo problemático hasta aquí, creemos, es ya suficientemente claro (y una búsqueda etiológica no haría más que regresar sobre lo comentado), podemos decir que las principales causas individuales de este panorama, según el estado del debate, serían las siguientes:

1) La economía neoliberal requiere de nuevos cuadros productivos que satisfagan las necesidades formativas de un modelo de mercado altamente competitivo que fortalezca el capital privado a través de la especialización (y por lo tanto, parcialización práctica del conocimiento), situación que, por efecto histórico y condiciones básicas de financiación (sobre todo en países en desarrollo y en transición), implican el desabasto en la oferta formativa que es incapaz de ofrecer el Estado, dejando un amplio margen de excluidos.

2) Esto implica apoyar modelos de educación que favorecen delegar las funciones formativas a entidades privadas y no públicas como una forma de ampliar la cobertura que el Estado no puede solventar y, con ello, a su vez, aliviar las cargas fiscales y la necesidad de innovación en campos críticos básicos que requiere la nueva economía del conocimiento (Banco Mundial, 2003, p. XVIII).

3) Este hecho, a su vez, basado en las necesidades de ese mercado laboral neoliberal, lleva a la modificación, reducción y exclusión de agendas educativas y de interés social basadas en la extensión de planes curriculares básicos de desarrollo a favor de la satisfacción de las necesidades intrínsecas a los intereses del capital privado (UNESCO, 2005, p. 26).

4) Derivado de ello, surge el llamado *capitalismo cognitivo* (Moulier-Boutang 2012), esquema que ve en la educación un poderoso activo intangible donde esta educación, en lugar de ser vista como un derecho universal *per se* derivada

de los derechos universales de los ciudadanos, ve en ella una mercancía con altísimo valor de uso cambio, convirtiendo con ello a la escuela más en un negocio que en un derecho universal, a partir del cual se forman cuadros productivos y mano de obra (intelectual y manual) hiperespecializada pero con fecha de caducidad e intercambiabilidad casi mecánica.

5) Todo esto obliga a la educación pública, particularmente a la superior y técnica, a adherirse (para poder sobrevivir) a los modelos de parcialización y formación de capital humano que reclama el modelo del capitalismo cognitivo.

6) Este cambio lleva implícito, a su vez, la precarización de la calidad de vida de los agentes educativos, particularmente de los cuadros magisteriales y del profesorado de base, a quienes se somete a evaluaciones de eficiencia basados no en la calidad de la enseñanza y de los contenidos impartidos sino en la cantidad de titulaciones, eficiencias terminales, publicación de resultados y otros controles de productividad que apuntan a la eficiencia de sus prácticas en términos de absorción en el mercado y que, por lo demás, favorecen una burocratización cuantitativa de la labor docente en detrimento del proceso de formación y enseñanza.

7) Esto, a su vez, justifica la aparición de argumentos burocráticos de precarización que se objetivan en los recortes salariales, la disminución en apoyos a la formación continuada, los sistemas de acceso a otras formas de calidad de vida, pero, sobre todo:

8) Favorece la puesta en marcha de simulacros de eficiencia en el magisterio superior que socava la calidad del tiempo de enseñanza y favorece un empobrecimiento de su labor a ambos lados de la ecuación valor / docencia.

Así, tras este panorama desolador y partiendo del principio sistémico de sustitución de funciones (el cual dicta que cuando una parte del sistema deja de cumplir una función

importante otra parte del mismo tiende a asumirla) nuevos actores comienzan a aparecer frente a obvia incapacidad de los sistemas educativos actuales de cumplir su función y promesa histórica. Estos actores han comenzado, poco a poco y desde distintos frentes, a generar estrategias de captación y capitalización de conocimientos, particularmente de aquellos procedentes de procesos no institucionales, formales ni tradicionales, generando con ello una transición desde el obsoleto “ellos dicen que sé hacer” hasta el “yo sé que sé hacer”.

La sociedad del conocimiento, educación informal y nuevos actores

Una de las cuestiones básicas en torno a la sociedad del conocimiento es aquella que da cuenta de que esta nueva forma de organización implica la emergencia de nuevos regímenes de aprendizaje pues el sujeto, al tener a mano nuevos escenarios, proceso y agentes capaces de producir, reproducir, circular y consumir nuevas y más ricas formas de información modifica también sus maneras de explotarlos.

Esto, en más de un sentido, equivale a poner en tela de juicio a los modelos, procesos y agentes anteriores y a la automática devaluación de aquellos elementos en el sistema en tránsito hacia una crisis. Es en este punto del paisaje donde una emergente y nueva modalidad de sujeto histórico-social aparece y objetiva en su actuación las sospechas de este tránsito: el *prosumidor*.

Este nuevo actor es, a la vez, productor, consumidor y reactivador de posibilidades y objetos de cognición (llámeseles información, contenidos culturales, materiales simbólicos, habilidades técnicas, competencias creativas, etcétera). Con su aparición el prosumidor reta a la lógica de un modelo de conocimiento donde la información (el conocimiento) es centralizado, hermetizado, seleccionado, repartido y almacenado en la fórmula *unos - intermediación - pocos* para pasar a proyectar la posibilidad de un modelo *muchos - desintermediación - muchos*.

Así, donde el prosumidor aparece como precursor un nuevo panorama de reorganización de la ecología del conocimiento, la educación no puede proceder ya únicamente de la institucionalización y formalización del conocimiento sino también, y en

buena parte, de procesos autónomos, desregulados e informales generados por estos actores. Así, la actividad *prosumerista* ha venido a encontrar un papel protagónico en la sociedad del conocimiento partiendo de dos condiciones:

- 1) Que la escuela, entre otras instituciones que tradicionalmente han mantenido el monopolio del control educativo, entran en crisis.
- 2) Que la economía basada en el principio del valor del conocimiento estandarizado comienzan a atestiguar una pérdida de legitimidad con base en la aparición de una exuberante población de actores que saben hacer mejor aquello que la escuela últimamente no ha sabido enseñar.

En medio de ambas condiciones emergen de la virtualidad estos prosumidores que, en la forma de redes de actores colectivos, aportan y extienden, con base en la economía de la gratuidad, la *adhocracia* y el conocimiento socialmente distribuido, sus conocimientos especializados a complejas redes de trabajo y colaboración informales (H. Jenkins, 2006, 2008; Leadbeater, 2008, 2012; Leadbeater, 1999; Leadbeater, 2004), ayudando con ello a fomentar la emergencia de un mercado laboral que favorece cada vez más la absorción del “sé hacer” antes que el “dicen que sé hacer”.

Esta actividad ha tenido como consecuencia principal e inmediata el intercambio masivo de ingentes cantidades de información, pero sobre todo, de conocimiento⁸, entre muy diversas redes de sujetos dispersos en el tiempo y el espacio, implicando con ello al proceso de *desintermediación*. Ésta puede entenderse, de manera sintética, como la tendencia de los agentes intermediadores a desaparecer o minimizarse, lo que significa que los sujetos que en gran medida asumen el papel de prosumidores, no precisan más de *instancias - puente* que hagan la labor que ahora las nuevas tecnologías y las redes colaborativas les permiten acometer; en ese sentido los procesos educativos y económicos también se desintermedian, ampliando de manera dramática las posibilidades de acceso

⁸ Tal como afirman Hess y Ostrom (Hess y Ostrom, 2007, p. 8), el conocimiento es una entidad conceptual con tantos visos que es técnicamente imposible llegar a una definición consensuada de él. Desde ahí, las autoras, teóricas de la economía y el gobierno de bienes comunes, definen conocimiento, en tanto entidad y recurso compartible, como “todas las ideas intelegibles, información y datos en cualquier forma en que sean expresados y obtenidos” (Hess y Ostrom, 2007, p. 8)

social al conocimiento y de minimizar, en paralelo, el papel de la escuela y otros agentes históricamente monopolizadores de los saberes tradicionales y el conocimiento.

Desde ahí, y como ya se puede intuir, las *redes de prosumidores*⁹ se nos presentan en este escenario, todavía en conformación y constante cambio, como uno de los principales sectores operadores e instrumentalizadores de esta ecuación, proveyendo, con su actividad creativa y desintermediadora, de importantes procesos educativos descentralizados.

La crisis de la educación y el nuevo entorno económico: la llegada del concepto de aprendizaje permanente y a lo largo de la vida

Una de las consecuencias más importantes de una economía del conocimiento basada en el principio del capitalismo cognitivo es que el capital humano, el conjunto de conocimientos, saberes, competencias y habilidades que posee una persona, se deprecia o devalúa con mayor celeridad que nunca antes. Esto sucede pues los ritmos de generación y circulación de conocimiento y el cada vez más alto valor que juega la especialización y aplicación directa de él requiere de una constante actualización de los cuerpos y sistemas de conocimiento, mismos que son, cada vez más y por lo mismo, más interdependientes y sensibles a los cambios y transformaciones de otros cuerpos de conocimientos que operan de manera sinérgica y, muchas veces, casi simbiótica.

Desde ahí y dada la obvia crisis que da la escuela de la que ya hemos hablado, hoy la posesión de un título no puede decretar que el individuo posee los conocimientos, habilidades, destrezas y competencias que se estimaron ideales en el desarrollo de una práctica sino, simple y llanamente, que ese individuo transitó por un proceso de entrenamiento y certificación, nunca libre de limitaciones prácticas, reducciones

⁹ Se entenderá, por redes de prosumidores, a las estructuras de relación interactivas en los escenarios virtuales donde los sujetos que participan mantienen al menos un mínimo papel de prosumidores en la dinámica de sus intercambios; así, escenarios que puede ser muy interactivos y transitados (como un sitio de atención al consumidor, por ejemplo), no necesariamente implican actividad prosumidora. Condición de prosumerismo es que una parte importante de los contenidos o sus vías de distribución sean generados por los usuarios y posibiliten un intercambio de ellos más o menos libre o poco restrictivo. Una red de prosumidores no tiene como condición que todos generen contenidos y accesos a los contenidos, pero sí que una porción relevante de los participantes mantenga un intercambio continuo y sistemático de ellos (para ver el problema de la obtención de beneficios sin cooperación ver más adelante el argumento del *freeriding* o principio del polizón).

instrumentales, incongruencias del sistema y, sobre todo, de una vigilancia orientadora capaz de encontrar, en medio de la masificación y burocratización del proceso formativo, las carencias individualizadas y los conflictos contextuales propios de la unicidad en medio de la vorágine masiva de la educación actual (que no está de más decirlo, atiende a cientos de miles de individuos en periodos lectivos cada vez más cortos y con menos recursos de operación). De otra manera nos acercamos más a la posibilidad de que en un momento cercano se pueda reconocer más, al menos en algunas dimensiones, el “puedo demostrar que sé hacer que el "ellos dicen que sé hacer”.

En ese sentido la educación formal, ni hoy ni nunca, ha sido capaz (en parte porque se trata de un imposible pragmático y logístico) de dotar al individuo del paquete exhaustivo de necesidades cognitivas y del capital humano necesario para enfrentarse evolutiva y óptimamente a los cada vez más rápidos y cambiantes desafíos que la actividad laboral, el desarrollo de la economía globalizada y el desenvolvimiento social en general reclaman. Con esta premisa de fondo, es justamente, que aparece el concepto de *aprendizaje permanente y a lo largo de la vida*.

Esta noción, entre otras cosas, ha buscado poner el foco en que los procesos de aprendizaje son continuos, acumulativos, variados y convergentes y que se desarrollan a lo largo de toda la vida; esta idea contrasta con aquella, implícita en buena parte de los presupuestos en los que se basan los grandes modelos de educación formal y escolarizada, de que a cada proceso y agenda de aprendizaje le corresponde una etapa de vida y formato de transmisión determinado. Como resultado de esta proposición se tiene que la edad formativa se reduce a las más tempranas fases del ciclo de vida de una persona y que todo lo demás que se continua de él consiste, básicamente, en la aplicación y reproducción automática de lo aprendido durante esas fases.

Con este cambio radical de paradigma se obvia que las personas aprendemos todo el tiempo, que gran parte de los conocimientos que adquirimos son procurados y apropiados de manera informal (y no formal, cuando contextos de práctica) y que los contextos y agentes de los que aprendemos son mucho más amplios, diversos y variados de lo que teníamos pensado. Con la aparición de este reencuadre del aprendizaje aparece, entonces, la necesidad de reevaluar el papel que los escenarios de la informalidad juegan en la existencia integral de las personas y sus comunidades, y también la confirmación de que esta variable

debe tener un peso importante en un escenario tal como el de las sociedad de la información y del conocimiento, donde las formas de producir, circular y consumir conocimiento a través de novísimos mecanismos de mediación tecnológica explotan, se expanden, diversifican y fragmentan de modos nunca antes vistos pero, sobre todo, cuando con ello tiene lugar el prosumidor.

En este escenario es en el que es posible comprender que comunidades de aprendizaje dispersas en la red de redes puedan, de manera amplia, estar impactando en la manera en que un segmento de usuarios de estas nuevas tecnologías estén extendiendo la base de sus conocimientos a mano, incrementando la bolsa de esos mismos conocimientos para otros y diversificando el sumario de conocimientos disponibles en un momento determinado.

¿Cómo se concibe el aprendizaje permanente y a lo largo de la vida?

El concepto tiene historia y ha sido debatido a lo largo, al menos de tres décadas, pero tal como lo afirma la Unesco (1977, p. 124), la idea de educación permanente (y a lo largo de la vida) implica al menos cuatro puntos:

- 1) ...designa un proyecto global encaminado tanto a reestructurar el sistema educativo existente como a desarrollar todas las posibilidades de formación fuera del sistema educativo.
- 2) en ese proyecto, el hombre es el agente de su propia educación, por medio de la interacción permanente de sus acciones y su reflexión.
- 3) la educación permanente, lejos de limitarse al periodo de escolaridad, debe abarcar todas las dimensiones de la vida, todas las ramas del saber y todos los conocimientos prácticos que puedan adquirirse por todos los medios y contribuir a todas las formas de desarrollo de la personalidad.

4) los procesos educativos, que siguen a lo largo de la vida de los niños, los jóvenes y los adultos, cualquiera que sea su forma, deben considerarse como un todo.

En ese sentido las visiones más flexibles de la educación permanente y a lo largo de la vida, que son la menos visibles y las que menos impacto han tenido en el diseño de políticas públicas y atención en la investigación educativa y educomunicativa, son las más sensibles ante el amplio abanico de beneficios en el *continuum* existencial de los individuos y las comunidades y las que menos miopes han sido al entender que, justamente, el acento debe de estar puesto en los procesos informales, pero particularmente, en los no formales, esto en el entendido de que, justamente lo que uno tiene a la mano, son sus comunidades de base, de vida, de sentido y sus grupos primarios, tan informales por naturalizados todos ellos que no se alcanza a percibir el amplísimo potencial que siempre han encerrado.

Desde aquí, la necesidad de la educación permanente y a lo largo de la vida se imponen como una necesidad nodal en las condiciones de mejora y mantenimiento de la calidad de vida y la generación de desarrollo humano en todos los individuos de las sociedades contemporáneas (industrializadas o no), situación que, aunque hasta hace relativamente poco tiempo haya sido advertida, no por eso no quiere decir que no ha tenido efectos importantes en la configuración de los contextos de desarrollo social anteriores a este momento.

Partiendo de esta premisa, la escuela, y en general toda forma de educación que pueda englobarse en el marbete de “formal”, tiene hoy, y tendrá particularmente en un futuro inmediato la función de organizar el caos de entre la sobreabundancia de información, pues una cosa es ser capaces de producir, distribuir y almacenar información y otra muy distinta es saberla gestionar y utilizar racionalmente, discriminarla y sistematizarla, para construir escenarios donde todos seamos sujetos *del desarrollo* basados en el conocimiento de causa.

Visto, así, la escuela es entonces no la enemiga sino el síntoma o el escenario de evidenciación de un desfase o desajuste entre los cada vez más obsoletos modos de conocer propio de un pasado que todavía nos es familiar y las nuevas dinámicas de aprender, de proyectar la educación, que todavía están imaginadas. La instrucción desde aquí (y acá va

el corolario) es fortalecer aquello que ha sido comprobado que sirve pero que ha perdido algo en el camino y potenciar con ello lo que aún desconocemos pero que permite intuir grandes potenciales de desarrollo: la escuela debe aprender a convivir, en todos los niveles y momentos, con nuevos agentes, procesos y escenarios y a la inversa. Si sabemos aprovechar esta oportunidad, primera en la historia humana en lo que concierne a su tipo, podemos aventurar grandes adelantos en términos de desarrollo social, pero si la perdemos, probablemente no exista vuelta a atrás y probablemente hallamos perdido un momento clave para forjar un futuro más justo, ecuánime y equitativo para todos en un mundo surcado cada día más por brechas de todo tipo que se diversifican, amplían y especializan y encarnan.

Nuevos actores y prácticas en el aprendizaje permanente y a lo largo de la vida

Damos por sentado el axioma de que la educación es el proceso mediante el cual el sujeto transforma su relación con el entorno para mejorar tanto las propias condiciones como las de ese entorno (en contraposición a conceptos que ven en él únicamente procesos parciales y discretos tales como la transmisión y/o reproducción de contenidos y/o destrezas) y desde ahí, y lo dicho anteriormente, estamos entonces en posición de contemplar que la educación ya no puede ser vista monolíticamente como un proceso sino como un horizonte cargado de distintos actores y transformaciones, y es por eso que un solo agente, como la escuela, no sólo no podría sino que además no debiera poder asumir todo el histórico encargo¹⁰.

Desde este escenario es posible, también, dar cuenta de que aunque no contemplados, todos aquellos actores que no son la escuela pero que detonan o ayudan a detonar conocimiento entre sus colectivos, *están educando*, incluso cuando ni siquiera se lo propongan (Orozco, 2001). A partir de presentar orientaciones prácticas para la acción (ideas, percepciones, representaciones) y de generar referentes y aportar contenidos operativos (conocimientos, destrezas, competencias, habilidades) estos actores, tales como las industrias culturales, las nuevas tecnologías y los usuarios de las nuevas tecnologías, se

¹⁰ Parte de estas atribuciones implicaban pedirle a la escuela que asumiera el paquete integral de la educación como un todo, abandonado con esto la posibilidad de que distintos actores pudieran ver y reconocer el papel educativo, cargado de enorme potencial, que otros agentes tienen en ese ecosistema.

revelan como potentísimos dispositivos educativos y, aunque no se puede negar que siempre existe un lado negativo en todo ello, lo son también de transformación, cambio y desarrollo; así, aunque muchas veces no se reconozca o aunque se minimice el papel que en el proceso educativo integral juegan estos agentes, es un hecho que están transformando, con su emergencia y su desplazamiento hacia el centro de otros procesos, el estado actual del ecosistema educativo.

Esto se vuelve más impactante si, como puntualmente afirmaba Janne hace algunos años, nos damos cuenta de que “la necesidad [de aprender] es tan urgente que si la universidad fallara en esta nueva misión [de educar] surgirían sustitutos funcionales para hacer lo que ella no habría sido capaz” (en Tünnermann, 2000, p. 130), y eso es precisamente lo que, en más de un sentido, creemos que está pasando con la aparición de los prosumidores y los amateurs prosumidores: aparecen escenarios inéditos de construcción y distribución colectiva del conocimiento que vienen a desafiar la lógica toda de un momento histórico que estuvo basado en la posición axial de un sólo actor encargado de educar y de hacerlo, por lo demás, desde la instrucción formal.

En este sentido y en medio del debate sobre la pertinencia de marcar o no al mundo actual con los marbetes de sociedades de la información o el conocimiento, para distintos sectores intelectuales y académicos algo está claro y es necesario denunciarlo: si bien nadie pone en duda que el binomio información – conocimiento se impone como el soporte de los nuevos modelos económicos y organizativos sociales actuales, la cuestión al centro radica en constatar que los actores y procesos de producción, circulación y consumo de conocimientos tradicionales han entrado en un estadio de crisis, lo que da lugar a la emergencia de nuevos procesos y actores en el escenario (Leadbetter y Miller, 2004).

Desde aquí, también según la UNESCO, es visible cómo este momento histórico vive en la práctica un desplazamiento de interés que va de los poseedores del saber a aquellos que tratan de adquirirlo (UNESCO, 2005). Como ya se intuye, estas características deberían ir y venir desde la educación (sin importar su formato y concepción), puesto que el fin último de ésta debería ser una garantía sobre el aprendizaje para la transformación social, misma que permita a los individuos y sus comunidades acceder de manera autónoma y sustentable a nuevas vías del desarrollo social.

Como fuere, lo que es innegable es que las cosas están cambiando. Nuevos actores aparecen y nuevos escenarios emergen, mientras que modelos caídos en el desgaste apuntan, rápidamente, a la obsolescencia; por su parte, el papel de los que generan su propias formas de conocer, independientemente de los sistemas históricos de educación que les contienen, siguen haciendo y van a seguir haciendo lo que ya demostraron que saben hacer muy bien: aprender pero, sobre todo, ayudar a otros aprender de manera colectiva.

Comunidades de práctica

Resumen de capítulo

Las comunidades de aprendizaje, como objeto de interés académico, han estado en la mira de la ciencia social, particularmente, en el panorama educativo, desde principios de la década de los ochenta, si bien el concepto evolucionó y se encontró con los criterios de sistematización propios de algunas de estas comunidades. A partir de esta evolución se hicieron visibles las comunidades de práctica: agregaciones informales de individuos que, con el afán de dinamizar la actualización colectiva de conocimientos y aprendizaje permanente y a lo largo de la vida, generan estructuras de intercambio basadas en la generación de comunidad (relaciones sociales), dominio (generación de agendas de conocimientos pertinentes) y práctica (conjunto de reglas que modulan y regulan tanto la interacción entre los individuos como las dinámicas de producción de agendas). En este capítulo, precisamente, se exponen los principales postulados que integran este concepto, su institutivos y la relación que ellas guardan con las comunidades virtuales de amateurs.

Un cambio en los paradigmas educativos: la mediación educativa en los procesos colectivos de aprendizaje

A finales de la década de los años setenta Paulo Freire, el gran educador y teórico de la educación brasileño, ponía a juicio muchos de los preceptos en los cuales se sostenía la gran tradición del pensamiento educativo clásico: a través de un par de libros, que se volvieron inmediatamente incendiarios (*La educación como práctica de la libertad* [2009] y *La pedagogía del oprimido* [1982]), Freire puso frente a los ojos del mundo educativo dos afirmaciones más que revolucionarias: 1) que si la educación no se configura como un proceso dialógico no tiene razón de ser y 2) que nadie educa a nadie sino que todos nos educamos en el proceso que llamamos comunicación.

De otra manera, lo que dice Freire es que un modelo de enseñanza donde un actor “deposita” contenidos en las mentes de quienes “aprenden” puede ser un proceso de traspaso de información o de instrucción pero definitivamente no uno educativo, y no puede serlo pues “verter” contenidos no puede traducirse por “detonar sentido”.

Este proceso, muy parecido al que sucede cuando una computadora deposita información en otra (donde a partir de ello hay intercambio de información pero no de construcción de sentido), es a lo que nuestro autor llamó educación bancaria.

Es bancaria, según Freire, porque esta ve en quien aprende a un sujeto pasivo y vacío en el que se debe depositar el conocimiento para que, apenas entonces, comience a tener valor en tanto es capaz de ser llenado; una especie de alcancía que el maestro, agente omnipotente e inequívoco, debe atiborrar a partir de la transferencia de contenidos programados, preseleccionados e incuestionados. Desde esta lógica, a mayor cantidad de contenidos depositados mejor se ha sido educado.

En la mira de esta perspectiva, como es posible ver, el educativo es un proceso lineal, vertical e impositivo que ve en el aprendiz apenas algo más que una entidad dócil y moldeable pero, sobre todo, a un actor con apenas capacidad de agencia, es decir, incapaz de observar, reflexionar, interactuar con otros y transformar el mundo a partir de su actuar conjunto en él. En ese mismo sentido el maestro es visto, por el contrario, como un actor omnipotente, poseedor de la verdad absoluta y el agente activador que, por medio del traspaso instruccional de contenidos, va haciendo valer al educando en tanto éste es capaz de retener y reproducir lo que el educador impone.

Desde ahí, y como ya es visible, los modelos educativos clásicos habían negado la existencia del papel activo de quien aprende, por un lado, y del proceso dialógico, posibilitado por la comunicación y las comunidades de aprendizaje, por el otro. Esto es vital obviarlos pues implica negar la viabilidad de un proceso de puesta en común entre las dos partes naturales del otro proceso, un escenario donde ambas facciones aprenden una de la otra a partir de la producción conjunta de saberes basada en la recuperación de la experiencia, la puesta en común de las visiones del mundo, su enmarcamiento como problema cognitivo y la colaboración bilateral en la construcción de nuevos horizontes de conocimiento.

Hoy, tiempo después de las aportaciones centrales de Freire (pero también de otros grandes pedagogos y educadores tales como Vigotsky) sabemos que los verdaderos *aprendizajes significativos* son aquellos que se construyen en escenarios donde se asume que ambas partes son igual de importantes, interdependientes y equitativamente necesarias, y es justamente aquí donde por fin aparece el término de *mediación educativa*.

¿Qué es, entonces, la mediación educativa? Diremos que se trata de la capacidad que tienen ciertos agentes de construir comunidades de aprendizaje con base en fomentar el flujo de ideas colectivas y perspectivas complejas de conocimiento; en ese sentido el mediador educativo es, más que alguien que detona aprendizajes a través de imponer contenidos y agendas, uno que permite construir las circunstancias y escenarios ideales para que todos aprendan de todos a partir de su interacción en relación a un objetivo común; desde ahí, es alguien que no impone una “verdad absoluta” sino quien permite que todos compartan y debatan las distintas formas de verdad y que facilita una manera de apropiación de lo reflexionado y construido colectivamente.

Partiendo de ese punto, el mediador educativo existe no cuando se impone como la única vía de acceso al conocimiento sino como el facilitador de los contextos de aprendizaje, y como ya se puede observar, desde la perspectiva de la mediación educativa es más importante el contexto en el que se aprende que los contenidos mismos, y esto es así pues se cree que mientras no existan los contextos ideales de aprendizaje, los contenidos, aunque estén ahí, no podrán ser aprehendidos y convertidos en experiencia práctica ni en material vivencial significativo.

La sociedad del aprendizaje, la mediación educativa y las nuevas formas de producción de sentido

Hoy más que nunca es necesario tener presente la importancia de los conceptos de mediación educativa y mediador educativo en tanto que el momento histórico que estamos viviendo reclama como nunca antes, de ellos. El educador tradicional, parapetado tras su aura de omnipotencia y autoridad arbitraria, se vuelve cada vez más impotente (y obsoleto) en un mundo donde, como ya lo adelantaba la antropóloga Margaret Mead hace algunos

años, los adultos aprenden cada vez más de los jóvenes mientras que éstos no necesitan, forzosamente, de sistemas institucionales y formales para aprender.

Así, el mundo de hoy no requiere de un instructor que dicte una doctrina y una agenda de contenidos sino a alguien (o álguienes) que ayuden a los nuevos sujetos sociales a organizar los saberes sueltos, diversos y no sistematizados que diariamente se le presentan como consecuencia natural de habitar al centro de la sociedad de la información: se trataría de un agente que ordene la experiencia cognitiva de sujetos cada vez más conscientes de su autonomía y su poder cognitivo en un escenario de hiperabundancia informativa (que dadas las circunstancias puede transformarse en conocimiento).

Con esta ruptura, rápida como ha sido y radical en sus formas de operación, el mediador educativo se convierte, al ponerse el objetivo de generar un aprendizaje significativo (es decir, capaz de orientar *prácticamente en – el – mundo*), como alguien capaz de hacer re-emerger esos saberes, ponerlos a dialogar a través de quienes los poseen y convertirlos en conocimiento existencial y prácticamente utilizable; si los saberes en cuestión proceden de los medios de comunicación, de la experiencia formal o de la tradición social, no hay pretexto, es deber del educador, hoy mediador educativo, explotarlos y convertirlos en objetos de aprendizaje.

Así, en medio de la marea de saberes que hoy como nunca desbordan la capacidad de conocimiento de los hombres y mujeres nuevos, nunca había sido tan importante y necesaria la labor del agente educador – mediador educativo y por eso la importancia de reconocer, en lo siguiente, los elementos que construyen, permean y dirigen las nuevas formas de conocer y los nuevos agentes que ordenan esta experiencia (Johnson, 2006).

La escuela y la educación ante el reto de la sociedad del conocimiento

Ya que se ha hablado de la refractariedad de algunos agentes educativos en torno a realidades nuevas en los procesos educativos y el papel que nuevos agentes tienen en irlos sustituyendo, es justo reflexionar sobre las causas que han endurecido la visión clásica tanto de los representantes magisteriales como de sus instituciones, y para ello vayamos hasta el principio: resulta ser que hasta hace poco tiempo, al igual que casi todas las que han vivido

el espíritu de época de la modernidad, nuestras sociedades han objetivado y fijado, en la figura de la escuela, la responsabilidad y esencia del proceso educativo, y eso ha tenido consecuencias prácticas que arrastramos hasta ahora (Orozco, 2001).

Aunque hoy hablemos de aprendizaje a lo largo de la vida, situado y significativo y otros conceptos similares, y nos quede claro que la educación es un proceso muy complejo, atravesado por múltiples y diversas prácticas, agentes, actores y escenarios, en realidad esa visión histórica tiene su razón histórica de ser: parte importante del programa de la modernidad estuvo construido, desde sus ideales racionalistas y eficientistas (la optimización de la razón instrumental anunciada por el programa de la Ilustración se vuelve productivista y se alcanza el progreso lineal de la historia de la humanidad) en la reconstrucción de un conjunto de agentes que, investidos de una nueva legitimidad que otorga la institucionalización, se encargan de monopolizar y normar el comportamiento socializador y de instituir y reproducir el currículo impuesto, en mayor o menor medida, por ese programa histórico, y entre ellos, el más importante es la escuela.

Por su parte, la moderna idea de Estado reclamaba también, como causa de posibilidad o al menos como precursor, la homologación de identidades nacionales basadas en la normalización idiomática, el fraguado de símbolos patrios, la reconstrucción romántica del pasado y la idealización de un porvenir predicado en los ideales de progreso, desarrollo e integración (Anderson, 1991) y la escuela volvió a aparecer, entonces, rehecha y doblemente nombrada, como el agente ideal para llevar a cabo esta misión ecuménica. Con ello se proyecta un nuevo ideal de la figura magisterial, se resignifica la labor docente y se eleva un ideal normal de lo que debe ser un estudiante y proceso de enseñanza – aprendizaje (que no es otro que el multicitado modelo bancario).

Aunque conocemos de sobra las críticas a la modernidad y su programa, que van de la mano con el proyecto de la Ilustración (Habermas, 1988; Jameson, 1991; Lyotard, 1987) el proceso de escolarización (Illich, 1976) y sus respectivas taras heredadas hasta este inicio de siglo, es imposible negar que la escolarización de la educación, como una de las principales consecuencias de este movimiento, tuvo más de un efecto positivo: con ella fue posible, en un rango muy variable entre región y región y entre distintos segmentos de población, la democratización de la instrucción primaria, la alfabetización y, sobre todo, la estandarización de una currícula básica que comprendía a la instrucción pragmática de

contenidos mínimos que funcionan como condición en el acceso a niveles superiores de educación, particularmente la superior, la técnica y la calificada.

Si bien este modelo de educación escolarizada se desarrolló a mediados y finales del XVII no se consolidó sino hasta mediados y finales del XIX, impulsado y fomentado por el desarrollo de nuevas doctrinas y métodos pedagógicos, las transformaciones en los esquemas productivos y familiares de la era de la industrialización (que reclamaba mano de obra especializada, nuevos capitales humanos y nuevos esquemas de organización al interior del más íntimo núcleo de lo social (Ariès, 1987) y el nuevo catálogo de requisiciones que exigía el procesos todo de la “modernización”.

Cargada de *momentum* en su inercia, la escuela, en el siglo XX, es percibida como el centro gravitacional del ecosistema educativo, imponiéndosele atribuciones que, pasado el tiempo, se vería era incapaz de asumir, en gran parte, por la sencilla razón de que nunca estuvo ni hubo podido estar en posibilidad de hacerlo. Parte de estas atribuciones implicaban pedirle a la escuela que asumiera el paquete integral de la educación como un todo, abandonado con esto la posibilidad de que distintos actores pudieran ver y reconocer el papel educativo, cargado de enorme potencial, que otros agentes tienen en ese ecosistema; probablemente la más esclarecedora expresión de esta postura sea una elocuente afirmación que se le adjudica a John Dewey: “si algo educa fuera de la escuela es responsabilidad de ésta hacerse cargo de ello”.

En ese sentido, si partimos de la premisa de que la educación es el proceso mediante el cual el sujeto transforma su relación con el entorno para mejorar tanto las propias condiciones como las del contexto (en contraposición a conceptos que ven en él únicamente procesos parciales y discretos tales como la transmisión y/o reproducción de contenidos y/o destrezas) entonces estamos en posición de dar cuenta de que la educación es ya no un proceso sino un horizonte cargado de distintos actores y roles, y es por eso que un solo agente, como la escuela o el maestro, no sólo no podría sino que además no debiera poder asumir todo el histórico encargo.

Desde este escenario es posible también dar cuenta de que, aunque no contemplados, todos aquellos actores que no son la escuela pero que detonan o ayudan a detonar transformaciones para el cambio tanto entre los individuos como entre sus colectivos *están educando*, incluso cuando ni siquiera se lo propongan.

A partir de presentar orientaciones prácticas para la acción (ideas, percepciones, representaciones) y de generar referentes y aportar contenidos operativos (conocimientos, destrezas, competencias, habilidades) estos actores, tales como las industrias culturales y creativas y de contenidos, las nuevas tecnologías y las comunidades tanto virtuales como presenciales, se revelan como potentísimos dispositivos educativos y, aunque no se puede negar que siempre existe un lado negativo en todo ello, lo son también de transformación, cambio y desarrollo.

Así, aunque muchas veces no se reconozca o se minimice el papel que en el proceso educativo integral tienen agentes considerados tradicionalmente como ajenos a la educación formal y su institucionalidad, es un hecho, están transformando, con su emergencia y su desplazamiento hacia el centro de otros procesos, el estado actual del ecosistema educativo, pero eso no quiere decir que no haya servido el papel tradicional del educador sino que simplemente llegó a un límite: el escenario para el que fue diseñado ya no existe más y necesita, para sobrevivir y tener una función relevante en el momento histórico actual, reinventarse; reinventarse en la forma de entender los nuevos entornos de aprendizaje, de entender a los nuevos sujetos que aprenden y enseñan y redimensionar el concepto mismo de aprendizaje; la reproducción quedó atrás, hoy se trata de organizar todos estos nuevos saberes y todas estas nuevas formas de generar saberes (Shirky, 2011).

Un revisión a las dinámicas de circulación informal de conocimiento: el principio de los colegios invisibles

A mediados de la década de los setenta una socióloga norteamericana de la ciencia, Diane Crane, popularizó en el ámbito de las ciencias sociales el término *colegio invisible* (1972). Crane, interesada en cuestiones cuantitativas, tomó un viejo concepto de la Inglaterra renacentista con el cual se denominaba a las agrupaciones informales de intelectuales, artistas y hombres de conocimiento de la época.

Mientras el concepto histórico servía para designar popularmente a aquellas redes no institucionalizadas de intercambios de conocimiento, el de Crane era útil para explicar

los mecanismos sociocomunicativos a partir de los cuales el conocimiento científico fluye y se difunde por fuera de los círculos académicos y profesionales.

La investigación de Crane, de la que deriva el concepto, hizo emerger algo fascinante: si bien las instituciones, tales como las universidades, los consejos técnicos o los centros de investigación sirven como grandes espacios de reproducción de saberes, una parte muy importante y vital del conocimiento especializado que se genera en los distintos campos de saber científico se moviliza a partir de estructuras de asociación esencialmente informales.

Aquí el contacto personal entre los actores hace de piedra angular del proceso, y Crane les llamó “colegios invisibles”, justamente porque la forma en la que esos saberes circulan es tan informal que pasan casi desapercibidas: llegan a ser prácticamente "invisibles".

Más allá de distintos debates que desde entonces se han desarrollado en torno al concepto, lo que resulta valioso para este trabajo es que ya se trate de conocimientos científicos o prácticos, las relaciones informales de asociación son centrales en la estimulación de procesos de difusión del saber.

Al poner al centro la idea de relaciones de informalidad se quiere remarcar que estas "relaciones" permiten la aparición de mecanismos caracterizados por operar desde fuera de la lógica institucional y que permiten la emergencia de formas de aprender que no dependen de la vigilancia y seguimiento de sujetos y procesos.

Creemos importante ponerlos al centro de nuestra argumentación pues una parte significativa del pensamiento educativo moderno, es decir, de la Revolución Francesa a la fecha, ha contemplado a estos procesos informales de aprendizaje como entidades poco trascendentales si bien hoy se vuelve cada vez más necesario reconocer que el aprendizaje informal representa un gran dinamizador de los procesos de transformación social.

Esto es así, se defiende, pues este tipo de aprendizaje permite que al ecosistema de conocimientos entren nuevos y alternativos cuerpos de saberes, y, por lo tanto, se fomente la innovación, la adaptación a los nuevos entornos y se cubran necesidades anteriormente no satisfechas: nos lo dice la teoría sistémica, un sistema que no permite ingresar nueva información tarde o temprano deja de ser competitivo frente a aquellos que, con base en el

cambio que permite el conocimiento renovado, se va adaptado a las siempre cambiantes condiciones del contexto.

Una premisa importante de lo que aquí se presenta es que en el momento actual, uno de radicales transformaciones dada la emergencia de poderosos sistemas sociotecnológicos de la información / comunicación, nuevos actores ingresan a esta ecología como vehículos tanto de nuevos conocimientos como de formas de detonar y gestionar este conocimiento.

Comunidades de aprendizaje hacia las comunidades de práctica

Un término muy presente hoy en los estudios educativos y otros aledaños a ellos es el de comunidad de aprendizaje. A veces usado de manera pragmática para designar estrategias pedagógicas en torno a la educación dialógica (Brophy, Alleman y Knighton, 2010), otras para resaltar el papel que en ello juega el proceso comunicativo (Wells, 2004), y otras tantas como un concepto que apunta a ver el rol del compromiso en la participación informal del aprendizaje (Packham, 2008), lo único que queda claro es que el concepto no es reciente.

Éste, aunque suele considerarse como algo novedoso, en realidad ha sido usado de manera constante, aunque asistemáticamente, desde la década de 1920, cuando fue puesto en el escenario por el pedagogo norteamericano Alexander Meiklejohn (Smith, 2013, p. 3). Usado y rehusado, modificado y puesto al día, la autoría del concepto se reparte en una larga cadena de nombres que llega hasta esta fecha.

Con todo, puede afirmarse que el término popularizado por Meiklejohn comenzó a utilizarse prioritariamente para nombrar una forma de trabajo educativo donde se buscaba reactivar los ambientes formales de aprendizaje a partir de la puesta en común, momento éste en que los aprendizajes y bagajes cognitivos recogidos fuera de la escuela circulan y se intercambian colectivamente. Ahí, entran en interacción y modifican el sentido de aquellos aprendidos formalmente.

Más tarde, ya en los años sesenta y ochenta, respectivamente (Smith, 2013, p. 3), se retoma el concepto para reforzarlo con la idea de que una comunidad de aprendizaje es no sólo aquella que establece una interacción dialógica entre sus miembros y sus cruces

referenciales sino, sobre todo, la que bajo estas circunstancias impone retos compartidos y posibles formas de resolución; esto permite, en el sentido vigotskiano, que los aprendizajes se construyan integralmente a partir de los insumos puestos en competencia (Zhao y Khu, 2004, p. 118).

Aunque muchos autores insisten en que el concepto debe hacer referencia a un modelo de operación que tiene su razón de ser en la educación formal (V.g. Zhao y Khu, 2004), otros tantos investigadores educativos han insistido en que se trata de un principio teórico que puede aplicarse y encontrarse empíricamente en muy diversos escenarios, particularmente los informales y no formales.

Desde esta última perspectiva, dos investigadores, Jean Lave (Estados Unidos) y Etienne Wenger (Suiza), derivaron de él el concepto de *comunidad de práctica*, una forma particular de comunidad de aprendizaje enmarcada en los contextos informales y no formales de educación (Lave y Wenger, 1991).

La idea de comunidades de práctica en medio de la crisis del experto

Charles Leadbeater y Paul Miller (autores de los que ya se ha hablado antes y cercanos a la economía del conocimiento) han enfatizado la importancia de entender las transformaciones que se han operado en el llamado paradigma del experto. Según estos autores (2004), con el surgimiento masivo y en expansión de la educación formal se han transformado los regímenes de legitimación de los distintos cuerpos de saberes pero, sobre todo, de la forma de adquirirlos, tasarlos, validarlos y reconocerlos.

Si bien hasta el siglo XVIII era común un régimen plural de sistemas de conocimientos que operaba en ausencia de grandes y ubicuas instituciones reguladoras (tales como la universidad) que certificaran la posesión de un corpus de conocimientos estandarizados y consensuados como oficialmente válidos, a la llegada de las reformas de la Ilustración esta pluralidad, bastante horizontal, entró en crisis para pasar a verticalizarse.

A partir de este punto la experticia comienza a legitimarse o reconocerse desde procesos de certificación basados en la posesión de un título. Visto así, mientras que hace poco más de un siglo y medio el reconocimiento como "experto" se daba mayoritariamente

en torno a la práctica y el ejercicio visible de una actividad dada (se era músico, carpintero o zapatero por lo que se hacía), en lo posterior se validaba por la posesión de una certificación (se estudiaba para ello).

El experto era aquel que había transitado por un proceso formal de reconocimiento basado en el entrenamiento evaluado y supervisado. Todas las demás formas de posesión, transmisión o reproducción de conocimientos pasaron, entonces, a formar el segundo plano. Así, el conocimiento no formal (lo obtenido, por ejemplo, a través de la práctica experiencial en una labor o trabajo) y el informal (lo adquirido por medio de un proceso no sistematizado de aprendizaje) se devaluaron como activos cognitivos.

Con todo, y dada una supuesta crisis actual de la educación superior, este paradigma del experto ha comenzado a entrar en un proceso de declive y recesión. Aunque los sistemas educativos contemporáneos están preocupados por este problema y se ensayan diversos modelos de reevaluación, ha sido necesario reconocer, otra vez, la existencia de sistemas de aprendizaje diferentes.

En gran parte esto sucede pues las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han permitido, si no el ascenso, sí la sublimación de nuevas ecologías del aprendizaje. Aunque este punto resulta hoy más que un lugar común, es importante explicitar que un principio económico no tan obvio opera detrás de él: según autores tales como Von Hippel (2005), Prahalad (2008) y, más recientemente Clay y Phillips (2015), grandes cuerpos de conocimiento informal se movilizan y distribuyen a través de las redes informáticas no sólo porque de manera natural quedan liberadas de variados e inflexibles procesos de selección y protección propios de los sistemas formales (donde es vital mantener un repertorio limitado y una agenda oficial de procedimientos y contenidos educativos) sino, sobre todo, porque resulta una manera poco onerosa de generar e intercambiar los propios y los ajenos.

Esta doble articulación en el proceso de creación y difusión del conocimiento permite, por un lado, aumentar la tasa de innovación en la manera de generar contenidos (esto es, conocimientos) y, por otro, en la forma de adquirirlos, coleccionarlos, usarlos, articularlos y distribuirlos (esto es, de aprendizaje).

Así, con este movimiento pendular se vuelve a desequilibrar la balanza, permitiendo restablecer una percepción más supina sobre los múltiples modelos de aprendizaje que hoy

emergen. Por supuesto, las nuevas formas de aprendizaje informal y no formal todavía se encuentran lejos de convertirse en una gran tendencia en la rentabilización del conocimiento, pero cada día puede verse un pequeño avance en ello (ejemplo de ello son áreas profesionales tales como la informática y las industrias creativas).

En relación a este punto es que se vuelve central entender el concepto de *comunidades de práctica*. Estas, según Wenger, McDermott y Snyder, autoridades actuales en el estudio de este tipo de agregaciones, son agrupaciones informales de sujetos que, a partir del principio de compartir la experiencia en torno a un objeto de especialización temática se convierten en redes de conocimiento socialmente distribuido. Citando textualmente a estos investigadores (2002), una comunidad de práctica es:

Un grupo de personas que comparten una preocupación, un conjunto de problemas o una pasión sobre un tópico y que profundizan su conocimiento y experticia informal sobre esa área a partir de una interacción en constante desarrollo (traducción nuestra) (p. 4).

Este tipo de agrupaciones son, por regla general, informales o no formales, y, tal como afirman los autores, sus miembros no necesariamente conviven de manera diaria pero mantienen el contacto y la interacción sistemática en el tiempo en tanto encuentran un valor instrumental en mantener sus intercambios (Wenger, McDermott y Snyder, 2002, p. 4).

Un papel fundamental de las comunidades de práctica es el de hacer circular la información existente en distintos puntos de un sistema para homologar el acervo de conocimientos a mano en un sector de interés particular. A partir de ello, se minimizan o reducen los siempre existentes hiatos locales de conocimiento. Desde aquí, se trataría de una estrategia de tipo *gana / gana*.

Como ya es obvio, un mismo sector de interés desarrolla, en distintos contextos, innovaciones diferentes, mismas que de no circular aumentan el riesgo de aparición de “quistes de conocimiento”. El sobrepasar ese riesgo es lo que vuelve centrales a las comunidades de práctica en una economía globalizada, donde la interdependencia del conocimiento se refuerza y renueva a velocidades pasmosas (OCDE, 2006, p. 6).

¿Cómo funcionan las comunidades de práctica?

Wenger, McDermott y Snyder (2002) son muy explícitos al exponer con un ejemplo dónde radica la importancia de estas formas de socialización del conocimiento: imaginemos que un amigo o conocido nos contara que ha leído infinidad de libros sobre cirugía y nos ofrece muy amablemente llevar a cabo una operación en nuestra cabeza; lo más cuerdo sería, por supuesto, declinar tal ofrecimiento; un neurocirujano, a la inversa de este imaginario amigo, no aplica nada más y ciegamente el conocimiento “crudo” en orden de atender una necesidad; por el contrario, éste es producto, sobre todo, de la experiencia en la práctica y el intercambio de puntos de vista problemáticos sobre fenómenos específicos; así, la experticia nunca es resultado exclusivo de un proceso de reunión de información sin escenarios de aplicación y contrastación experiencial, y esta vivencia se procura, sobre todo, a partir del contacto sistematizado con otros especialistas o interesados (p. 10).

Desde ahí, por supuesto, el ejercicio puede proceder de una fuente formal, pero esta nunca es suficiente sin el componente que el intercambio informal provee; recordemos que la adquisición formal de conocimientos tiende fuertemente a eliminar la variación en pos de atender a la generalización en periodos estandarizados de tiempo.

Este hecho, se da por sentado, permite atender las problemáticas estadísticamente más comunes en detrimento de las particulares, aunque son estas, cuando aparecen en el escenario y se acumulan, las que conforman la principal causa de falla o error.

Más allá de promover un escenario donde se verifiquen estos intercambios, las comunidades de prácticas, según Wenger, McDermott y Snyder (2002) poseen elementos reconocibles que les confieren su identidad conceptual, a saber:

Dominio: es el conjunto de temas u objetos de interés que comparte una misma comunidad. Alrededor del dominio se construyen agendas particulares encaminadas a profundizar sobre las características de los temas y objetos pero también los límites de aquellos. El dominio, de otra manera, es el campo de conocimiento que se construye en torno a ejes de interés epistemológico (en el sentido de cómo se conoce lo que se conoce) e implica un conjunto compartido

de valores y posiciones comunes sobre aquello que constituye y, por derivación, instituye ese campo como uno aparte de otros campos.

Comunidad: es, en sentido estricto, el conjunto de recursos humanos o individuos que, a través de la interacción constante y el intercambio de ideas, conforma una red social dinámica en la producción y compartición de conocimientos.

Práctica: es el conjunto de orientadores de desempeño en la que se basa la comunidad para ejercer su acción colectiva en tanto red de interacciones. Estas incluyen patrones de interacción, modelos de actuación, reglas implícitas y explícitas de colaboración así como estándares de peritaje y apreciación sobre los resultados y los tipos de conocimientos que ingresan como parte del dominio de la comunidad en cuestión (p. 23).

Tal como se intenta exponer más adelante, este tipo de agregaciones son vitales en la ecología actual del conocimiento en tanto constituyen valiosas fuentes de renovación de las dinámicas sociales del binomio educación - aprendizaje.

Las comunidades de práctica como conceptualización

Tal como afirman Lave y Wenger, todas las teorías del aprendizaje están basadas en asunciones fundamentales acerca de la persona, el mundo y sus relaciones (1991, p. 47); partiendo de ese axioma y polarizando el amplio conjunto de visiones, teorías educativas y del aprendizaje pueden dividirse sin dificultades en dos partes: las de orientación individualista y las de orientación sistémica; la primera parte de asumir que el aprendizaje se basa en una propiedad individual, que inicia, recae y finaliza, al menos en buena parte, en el sujeto. En este sentido ese sujeto, un "individuo", la unicidad de la persona, es responsable (aunque no sea consciente de ello) de sus propios mecanismos y horizontes de motivación y aprendizaje; es él quien dicta, direcciona y decide sobre los objetivos, rutas y

contextos de ese aprendizaje; es también quien queda reducido a encontrar sus propios límites o potencialidades a esa unidad que es él mismo; aunque el entorno juegue un papel no desdeñable en los resultados finales, es el sujeto en última instancia quien activa o inactiva los procesos de aprendizaje, es la causa última de explicación y en él se agota lo esencial del proceso. Esta tradición, cada vez menos presente hoy en día, se liga a los principios de individualismo metodológico como modelo hermenéutico (Orozco y González, 2015, p. 82).

La segunda orientación parte del supuesto de que el sujeto es tan solo parte importante en el proceso; el contexto, en ese punto, también está compuesto por otros, o si se quiere ver así, de sujetos colectivos. Aquí las ópticas divergen y se multiplican en perspectivas muy variadas, mismas que enfatizan partes distintas del contexto o de los sujetos mismos. Desde aquí, el individuo está supeditado, al menos en gran medida, a que el proceso de aprendizaje sea detonado o fomentado por y en sus contornos; los estímulos, y posibilidades están dictados en buena manera de forma externa: por ejemplo, no bastaría que el individuo quisiera aprender (motivación) sino que sería necesaria la existencia de contextos que le permitan acometerlo y continuarlo; para sintetizarlo y en palabras de los autores:

...[el modelo] enfatiza la importancia que tiene el cambiar el foco analítico de aquel puesto en el individuo como aprendiz al otro del aprendizaje como participación en el mundo social, y pasar del concepto de proceso cognitivo a aquel más comprensivo del de práctica social" (1991, p. 43) (traducción nuestra).

En esta dicotomía, básica pero taxonómicamente útil para comprender las tradiciones epistemológicas y los supuestos básicos del proceso del aprendizaje, el modelo educativo de las comunidades de práctica surge en esta segunda tradición; en ella se asume que el aprendizaje se da únicamente a condición de que exista la participación de quien aprende en una comunidad de práctica, a decir de Wenger y Lave, de un contexto donde el aprendiz se envuelva en la experiencia de otros o ganada por otros a partir de la participación colectiva práctica en la vida diaria (1991).

La premisa de partida está en que ninguna forma social de conocimiento, y en ello va cualquier género y forma de aprendizaje, puede ser ajena al proceso de socialización pero, más allá de eso y sobre todo, de que es incapaz de prosperar fuera de la "práctica", la actividad que tiene como centro el ver, el intentar y el volver a entrar en contacto con el referente y la puesta en operación a partir de lo propio y lo de los otros.

Como ya se puede ver (o intuir, dependiendo), la idea de la socialización como detonante no es nueva (pues se le encuentra desde las posturas constructivistas de la primera mitad de siglo, pasando por Vygotski y Piaget, hasta aquellas actuales del aprendizaje activo y operante), si bien el reenmarcamiento a partir del concepto de práctica permite entender a fondo el principio explicativo sobre cómo actúa esa socialización en relación a al principio de la experiencialidad y la actividad cotidiana (de hecho la intuición sobre el concepto por parte de Lave y Wenger corresponde, nos animamos a hipotetizar, a una especie de "espíritu de época", pues la idea de comunidad de práctica encuentra un interesante correlato paralelo en la etología de primates, entre otras disciplinas, en los trabajos contemporáneos de Frans de Waal; en ellos este etólogo holandés explica cómo macacos, bonobos y chimpancés son capaces de producir prácticas cotidianas varias [tales como recolectar, abrir y compartir distintas frutas o otros alimentos] y transmitir el conocimiento sobre ello a la comunidad e, incluso, de difundirlas entre grupos de simios poseedores de conocimientos diferentes; todo el proceso, que es uno innegablemente de aprendizaje social, tiene base en la observación de los otros y la puesta en común de lo aprendido [De Waal, 2002, p. 195]).

En su origen, la idea de comunidad de práctica fue tan sólo un concepto dentro de un modelo teórico, el del aprendizaje situado (AS), con el que comenzaban a trabajar Lave y Wenger a finales de la década de los ochenta, aunque una década después, gracias a su capacidad de describir y dar respuesta a distintos fenómenos particulares en éste último, en relación a la socialización del aprendizaje, conseguía su autonomía y ambos se convertían en modelos sinérgicos y mutuamente explicativos.

***Social media*, sitios de red y sus comunidades virtuales como comunidades de práctica**

Tal como se expondrá más adelante, una pregunta que se cree vital en torno al actual estado de la economía del conocimiento y la ecología mediática toda es aquella que se pregunta ¿qué pasa cuando los amateurs, esos reservorios históricamente invisibilizados de conocimientos específicos, saltan a la red de redes y generan diversas formas de asociación en la virtualidad? Ya podemos intuir, se instituyen poderosas comunidades de práctica capaces de articularse fuera de los ejes tradicionales del tiempo y el espacio, potentes espacios de producción, circulación y consumo de cuerpos de conocimiento que actúan reticularmente.

Mientras que en la época dorada de las "comunidades virtuales", allá en la década de los noventa, la fórmula por excelencia se erigía en el formato del "foro" y, a partir de la década de los dos mil dieces mucho de ello migró a las dinámicas promovidas por los *social media* y los sitios de red, hoy coexisten formas diferenciadas aunque en algún punto sinérgicas de generar esas comunidades de práctica. Al centro de ello una pregunta fundamental se presenta sobre las diferencias en términos de dominio, comunidad y práctica que existen entre un foro de interés de amateurs y un grupo de amateurs en Facebook al considerarlos como comunidades de práctica.

Con esta pregunta de fondo, en los siguiente apartados se expondrán los hallazgos encontrados a partir de la sistematización de una inmersión en campo.

Comunidades virtuales

Resumen de capítulo

Ante la veloz transformación tecnológica la World Wide Web ya no es la misma que treinta años atrás. Mientras algunos autores hablan de que la web semántica, la web sensible y la web cuántica que podría llegar, hipotéticamente, a sustituir la forma en la que esta es hoy, lo único que sabemos con certeza es que la web 2.0 tiene un carácter *social*: no es una red de información centrada ni diseñada en la individualidad del sujeto ni en la masividad unidireccional del sistema de medios precedente, sino en la mediación flexible entre ambas situaciones donde el gozne está dado por la capacidad de esta red de permitir la configuración de flujos de interacción, creación e intercambio en todas sus escalas.

La llegada de esta forma de web social ha permitido, al corto plazo, la emergencia de plataformas de interacción particulares, los llamados *social media* y los sitios de redes sociales, mismos que ha permitido, a su vez, la emergencia de comunidades virtuales o formas de asociación similares, tales como las que objetivan el foco de este trabajo

A partir de estas asunciones el presente apartado revisa las nociones de web 2.0., la idea de red social, los conceptos de *social media* y sitios de redes sociales así como un breve reconocimiento a las nociones de nexo social, comunidad y comunidad virtual y otras relacionadas con el objetivo de exponer la relación que existe entre las posibilidades de la web social y los de las comunidades de práctica que encarnan las comunidades virtuales de amateurs.

Internet: nuevas socializaciones

Imaginemos a un hombre de mediana edad sentado en las escaleras de un edificio clásico en una ciudad industrializada de un país del primer mundo. Vistiendo de negro entre casual y formal, afirma:

Tienes que tener una gran visión y andarte a pequeños pasos para llegar hasta aquí. Tienes que ser humilde mientras ejecutas pero ser visionario y gigantesco en términos de lo que aspiras: en el tema de la internet no se trata de grandes innovaciones, sino de muchas pequeñas innovaciones... (traducción nuestra) (Margolis, 2008, parr. 8).

Estas palabras son del magnate y visionario norteamericano de la internet, Jason Calacanis, cuando fue entrevistado por *The Guardian* sobre qué posibles estrategias debería seguir un desarrollador o un emprendedor tecnológico para poder lograr, mínimamente, algo redituable en el mundo de la internet. Esto fue en el año 2008.

Aunque la idea de la entrevista se enfocaba en los problemas de la innovación y la creación de negocios, la respuesta, que se amasa a lo largo de ella, resulta vital para posicionar el tema de lo que se presenta en este apartado: mientras el ecosistema de medios tradicionales ha evolucionado a partir de grandes golpes o impulsos que se suceden eventualmente, el de la internet lo hace, desde su origen y sistemáticamente, a partir de pequeños y desordenados pero abundantes y acumulativos eventos. Gary Hamel, otra de las grandes velas en el candelero de la estrategia de negocios tecnológicos actuales y en una popular atribución, y más o menos en las siguientes palabras, lo ejemplifica así:

Algo es verdad tanto para la Iglesia como para las otras instituciones: mientras más viejas y organizadas se vuelven, menos adaptativas se ponen. Esta es la razón de por qué las cosas más resilientes de nuestro mundo están escasamente organizadas (Hamel, atribución popular).

Con esto Hamel no se refería a que los agentes varios dentro de la internet no actúen hasta cierto punto de manera racional tras el intento por optimizar sus varios recursos (él, como empresario, tecnólogo e innovador de negocios sabe más que nadie que la competencia es dura, a veces despiadada, por el control de ese escenario emergente, al menos en parte importante de ese horizonte, y eso requiere organización) sino a que, justamente, la constante innovación, tanto aquella conscientemente orientada como aquella otra mucho más dependiente de la coincidencia, la casualidad, la serendipia y la circunstancialidad de

tantos actores en un mismo momento tiene como efecto de fondo la inconsistencia en el desarrollo y normalización del crecimiento de este escenario sociotecnológico. Lo que hoy es típico en unos meses puede ser lo menos característico. Un pequeño cambio en las ofertas y algunos reajustes en los usos sociales pueden reestructurar un sector (de cualquier índole) de forma entera.

Esas enseñanzas nos fueron legadas en su más grande dimensión, y no sin costos, por fenómenos tales como el estallido de la burbuja 2.0 (*the dot com bubble burst*, como se le conoce globalmente hoy en día), que explotó entre 1997 y el 2001, y otras burbujas económicas y diversos fenómenos socioinformáticos similares que le han sucedido (Geier, 2015).

Si bien hacer alusión a esta afirmación en estas líneas puede parecer ocioso por innecesario o por parecer de sentido común, la reiteración se vuelve importante cuando constatamos, frente a esos otros medios históricos, el impacto que en nuestra propia vida como usuarios y audiencias tiene la rapidez tecnológica con la que se construye y reconstruye así misma la gran Red de redes (Ryan, 2010).

Pongamos un ejemplo: aunque la televisión ha estado presente desde hace poco más de seis décadas en nuestras vidas cotidianas (dependiendo del país la cosa cambia pero el uso ejemplar es el mismo), en realidad los cambios que ha sufrido en tanto medio, tecnología, objeto de cultura material e institución social han sido muy lentos y no muy diversos, mientras que las transformaciones en sus modelos de consumo, oferta y producción apenas comienzan a ver cambios sustanciales y globales hasta hace apenas poco más de una década (particularmente a través de la convergencia digital, la paradójica segmentación en sus modelos de transmisión y capitalización, que mucho tienen que ver con el proceso de digitalización y la misma internet como receptáculo o catalizador de aquellas).

Aún así, tras lo sucedido en poco más de diez años (y como el medio ampliamente transgeneracional que es, no hay que pasar este importantísimo dato por alto) la adaptación de los grandes públicos puede calificarse, cuando menos, de lenta (Rory, 2014, parr. 2). El caso de la radio, el cine y parte del periodismo, podemos casi asegurar que no es radicalmente diferente a lo que le pasa a la televisión.

En este momento, lo sabemos, podemos identificar un punto de vista algo difundido que señala la inevitable convivencia o coexistencia de medios de vieja y nueva generación (Wolff, 2015), pero lo que resulta innegable, entre tanto, es que la internet es mucho más dinámica y flexible que sus anteriores parientes y que la curva de adaptación de sus nuevos usuarios es probablemente la más rápida de la historia (independientemente de que las perspectivas se repartan, a su vez, en la polémica acerca de si esta veloz y activa adaptación represente una un avance o una involución para estas y las futuras generaciones [(Carr, 2011; Johnson, 2006)]).

Visto cronológicamente, de 1993 (momento en que su protocolo tecnológico pasa a ser público y masivo) a la fecha la internet no ha parado de reconfigurarse dramáticamente día con día (Ryan, 2010, p. 108), generando una diferencia tal entre lo que en ese momento fue hasta lo que es hoy que un nativo digital nacido en la década del 2000, hipotéticamente, poco entendería de su uso y utilidad si navegara en una versión aparecida apenas quince años atrás. Tal como bien lo ha explicado en palabras más sencillas Don Tapscott:

La internet se ha transformado a sí misma: ha pasado de ser una plataforma que presentaba información a un espacio donde puedes colaborar y donde los individuos se pueden organizar para formar nuevas comunidades (traducción nuestra) (2011, p. 148).

De hecho, al igual que sucede en los sistemas lingüísticos, si opusiéramos gráficamente los ejes sincrónico y diacrónico de los medios tradicionales (como medios independientes y no convergentes en la digitalización) con la internet, podríamos observar cómo los cambios en este último panorama se acumulan en intervalos extremadamente cortos en el eje diacrónico mientras que el sincrónico es muy pequeño, y a la inversa sucedería con los otros medios.

El problema de fondo en todo lo que se viene exponiendo hasta este punto no es en sí mismo el cambio tecnológico sino, particularmente, que este cambio trae aparejado, tal como distintos teóricos de la sociología de la tecnología nos han mostrado, profundas transformaciones en las relaciones que individuos y sociedades guardan entre ellos y de ellos con sus entornos más diversos en la vida cotidiana (Schwartz - Cowan, 1985; Bijker,

1997; MacKenzie y Wajcman, 1999; Hughes, 2005). Van Dijck, como parte de ellos, lo explica así:

A lo largo de los pasados dos siglos las tecnologías mediáticas han madurado como parte de las prácticas sociales. Las tecnologías genéricas tales como el teléfono y el telégrafo se desarrollaron en conjunto con las rutinas comunicativa y las prácticas culturales tales como el charlar por teléfono o enviar mensajes cortos por medio de un cable. A mediada que un medio se co-desarrolla con las tácticas cotidianas de sus usuarios, estas contribuyes a moldear la vida diaria de esas personas mientras que la socialidad mediada se vuelve parte del tejido institucional de la sociedad; las historias y las arqueologías mediáticas proveen amplia evidencia de esta compleja co-evolución, relacionando a las tecnologías con los usuarios y a las organizaciones a las infraestructuras (traducción nuestra) (Van Dijck, 2013, p. 5).

En este sentido la veloz y constante reconfiguración del escenario internet ha traído, como consecuencia también, la veloz y constante reconfiguración de sus perspectivas de teorización (Messinger, Stroulia, y Lyons, 2008), formas nuevas de reconceptualizar esos cambios y sus consecuencias, entre ellas y particularmente, la socialización, el establecimiento de relaciones simbólicas, funcionales y prácticas entre sujetos y grupos de sujetos.

Retomado lo dicho por Tapscott líneas atrás, lo más sorprendente que nos ha mostrado la internet es que apenas en poco más de dos décadas un medio que servía únicamente para desplegar listas de información se ha convertido, de un momento a otro, en un escenario donde la socialización y la conectividad social es su punto neural; más allá, el poder de socialización virtual por sí mismo revela el surgimiento de nuevas socialidades, donde estas suplantán, convergen, se hibridan o potencian formas anteriores de ella: de ser y estar con los otros (Rainie y Wellman, 2014).

En términos de ingeniería social, aunque la innegable existencia de antiguas y muchas veces nuevas y más grandes brechas sigan echando la utopía por el caño, esta revolución ha marcado un antes y un después en los procesos de socialización en distintas y

vitales áreas del mundo globalizado cuyas consecuencias apenas estamos vislumbrando. Una de ellas es la emergencia del universo de las llamadas *redes sociales*, de las que se habla en las siguientes líneas.

Redes sociales: las acepciones desde la sociología empírica hasta los estudios de comunicación actuales

El primer problema que se plantea cuando se habla de redes sociales es el concepto mismo de red social; mientras que éste no es nuevo en las áreas de la sociología, la antropología, la economía y las ciencias del comportamiento (y representa, de hecho, un concepto casi clásico en la sociología contemporánea [Leinhardt, 1977]), en los estudios de comunicación y relativos ha revestido un significado particular que, aunque heredero directo y no negado de aquel otro, resulta al final algo distinto; de hecho, un problema conceptual importante en la descripción de fenómenos relativos a la cultura digital está en la conceptualización no referenciada ni discutida del término red social, en gran parte debido a la falta de estados de la cuestión y arqueologías analíticas sobre los fenómenos tratados.

Justamente y tal como Linton Freeman, autoridad mundial actual en el área de análisis de redes, lo ha puesto, es común que la idea de red social lleve a malentendidos varios en la vida académica y científica. Desde ahí, proyectos, seminarios, congresos y eventos académicos de lo más variado pueden acabar tratando de algo que se presente como un aporte nuevo a la ciencia social cuando en realidad se trata de objetos de investigación con muchas décadas de teorización, por ejemplo:

Cuando contamos a alguien que estamos interesados en redes sociales suele decir "oh, Facebook"- Muchos creen que la revolución de las redes sociales comenzó con la emergencia, en 2004, de Facebook. Con seguridad, Facebook es una forma de red, pero las redes sociales son mucho más grandes que Facebook y ya deben haber existido en las épocas en que Caín y Abel andaban por ahí. Incluso, las redes computacionales han existido décadas antes que Facebook (Freeman, 2004, p. 21) (traducción nuestra).

Haciendo algo de arqueología conceptual podemos verificar que en su significado original el concepto de red social remite a los sistemas de relaciones dentro de las s humana, particularmente de tipo morfológico (estructural) de aquellas, y de sus propiedades (Faust, 2002, p. 6). Se habla, así, de redes económicas, donde el concepto se enfoca en entender la estructura de los sistemas de intercambio de recursos entre individuos y grupos de individuos (y en su caso, grupos de grupos de individuos) (Knoke, 2012); de redes productivas, donde se pone la atención a los patrones emergentes de organización en la producción y consumo de recursos; de redes comportamentales, que determinan la forma en que se relacionan distintos actores a partir de sus patrones de actuación frente a una situación social o cultural dada (Wellman y Berkowitz, 1988), etcétera.

Los estudios de redes sociales, en ese sentido, son herederas directas del *análisis de redes*, disciplina de las ciencias exactas que busca descomponer y modelar fenómenos estructurales varios (tanto sociales como naturales) mediante representaciones matemáticas o, al menos, formales tales como grafos, matrices y ecuaciones (Schmidt y Gil, 2002, p. I).

En ese sentido cuando sociólogos, antropólogos y economistas, principalmente, se abocaron al análisis de redes para obtener una visión cuantitativa y dimensional de los fenómenos sociales (la presencia de patrones de distribución de patologías mentales en una comunidad, los grafos de la administración del poder, la forma gráfica del control de los medios de producción, los esquemas de distribución de la población migratoria, el cartabón del reparto de remesas, etcétera) se comenzó a hablar de *sociometría*, y en ese sentido una red social sociométrica era una estructura de relaciones de carácter social capaz de ser medida o modelada para poder ser, entonces, dimensionada y en su caso graficada.

La tradición sociológica suele ubicar este inicio con los trabajos de J.C. Almack sobre la membresía condicionada (1922) y aquellos del psicólogo rumano-norteamericano Jacob Moreno, quien realizó importantes aportes al área desde el psicodrama, el sociodrama y la terapia de grupos (Schmidt y Gil, 2002, p. I). A partir de ahí los aportes evolucionaron y, cuando los modelos matemáticos y la tecnología informática permitió la modelación gráfica computada de redes en la década de los setenta, comenzó a hablarse de *estudios de redes sociales*.

En términos prácticos, si el análisis de redes sociales resulta en el *estudio de las propiedades* de aquellas estructuras a partir de las cuales se vinculan los seres sociales (Schmidt y Gil, 2002, p. 1), las redes sociales son, consecuentemente, el conjunto sistemático de esos vínculos; con todo, el problema conceptual, y por derivación, teórico, es mucho más amplio y atrae consecuencia semánticas y epistemológicas importantes en la construcción de la segunda concepción de red social a la que ya nos hemos referido. El primero de estos problemas es, abiertamente, epistemológico: qué es una red social y desde qué perspectiva. Faust responde a esas preguntas de la siguiente forma:

En las últimas décadas las redes sociales han cautivado la imaginación y la atención de los investigadores en las ciencias sociales y del comportamiento. Este interés se deriva, en gran parte, del particular énfasis que las redes sociales otorgan a las conexiones entre entidades y a los patrones, antecedentes y consecuencias de las mismas. A diferencia de los enfoques que consideran a los individuos como unidades independientes, la perspectiva de las redes sociales hace de las interdependencias su punto central de estudio. Este enfoque en las conexiones brinda una renovada agudeza y una mayor influencia en el estudio de temas que, tradicionalmente, han sido el centro de las ciencias sociales y del comportamiento: comunidad, organización social, grupo social, rol social, estatus y posición, parentesco, acción política, formación de alianzas, migración, difusión de innovaciones, desarrollo económico, movilidad ocupacional y cultura por nombrar algunos (Faust, 2002, p. 1).

De esta manera los estudios de redes sociales desplazan el acento del individuo a sus estructuras de distribución pero, sobre todo, de conexión entre ellos. Puntualizando más en los criterios epistemológicos categoriales (micro *versus* macro, holismo *versus* individualismo, función *versus* estructura) Allen Barton, pionero de la nueva generación de los análisis de redes sociales lo explicó así en el año 1968, cuando el análisis de redes encontraba las primeras herramientas informáticas de modelación:

Durante los últimos treinta años la investigación social de corte empírico ha estado dominada por la encuesta de muestreo, pero, como siempre, lo lleva haciendo a través del muestreo aleatorio de individuos; la encuesta es como un molino para carne: separa al individuo de su contexto social para garantizar que nadie durante el estudio interactúe con cualquier otro. Es un poco como si un biólogo arrojara a sus animales experimentales al molino de carne y se dedicara a observar cada centésima de sus células a través de un microscopio; la anatomía y la fisiología se pierde, estructura y función desaparecen, mientras que la única lógica que se mantiene es la de la biología celular.... si nuestra meta es entender el comportamiento de la gente más que simplemente registrarlo, tenemos entonces conocer acerca de los grupos primarios, de los vecindarios, las organizaciones, los círculos sociales y las comunidades; acerca de las interacciones, la comunicación, las expectativas sobre los roles y el control social (Barton citado en Freeman, 2004, p. xii) (Traducción nuestra).

Como ya se puede extraer, la idea de red social está definida por la modalidad de análisis: una red social es, en las palabras de Freeman:

Un conjunto de relaciones entre los miembros de una red (ya se trate de personas, organizaciones o naciones). Desde la perspectiva del [análisis] de redes muchas cosas importan a la definición: la sociedad no es la suma de individuos o de nexos entre dos personas; más allá, cada uno de nosotros se encuentra inserto en estructuras relacionales que proveen al sujeto de oportunidades, constricciones, coaliciones y atajos (Freeman, 2004, p. 22) (traducción nuestra).

Aunque esta es la topografía de una red social, lo más importante al momento de modelarla y analizarla no es tanto su estructura (nivel primario) como sus procesos (nivel secundario) (Doreian y Stokman, 1997. p. 3); dicho de otra manera, la estructura de una red es sustancial pues es ella el escenario donde podemos identificar y "ver" lo que sucede entre

los elementos que la mantienen a partir de sus interrelaciones y esas relaciones se establecen a partir de actuaciones.

Importante en términos morfológicos es que al cambiar los procesos cambian las estructuras, y esto sucede porque cambian el tipo de acciones (o su velocidad, densidad, volumen etcétera); por eso la importancia de entender que en distintas ocasiones dos o más conjuntos relacionales dados y señalados en una línea sincrónica de tiempo como redes distintas no sea sino la consecuencia evolutiva de una o más redes, la evolución y diversificación dinámica de una misma entidad.

Tal como han previsto Dator Sweeny y Yee, esto prueba ser de suma importancia cuando se habla de *social media* y otros como medios transmutativos y convergentes (2014), pues los elementos de una red en un momento dado (los usuarios, por ejemplo) pueden reacomodarse o migrar a otros conjuntos reticulares, dando lugar a nuevas redes sociales donde, aunque los elementos sean los mismos, las actuaciones y relaciones diferenciadas transforman las propiedades de esas redes y redes de redes.

En lo que a este apartado respecta, la presentación de ambos elementos institutivos es necesaria pues las redes sociales todas son producto, en última instancia, de la actuación de los agentes sociales y de los medios que utilizan para llevar a cabo esa actuación (que no es otra cosa que el establecimiento de patrones o matrices de interacciones en un escenario y con determinadas finalidades, aunque estas últimas puedan ser hipotéticamente desconocidas por parte de ellos).

Visto así, el panorama de la digitalización y la reticularización asumida por la llegada de la internet establece el escenario de actuación sin precedentes, mismo que provee de nuevos prototipos, medios y patrones de interacción y que establece las posibilidades de cambio de las siguientes y subsiguientes formas de interacción. En ese sentido internet desde su llegada ha transformado la manera en que somos y estamos en relación a los otros en un momento en que la dependencia tecnológica en las diversas formas de organización social (Turkle, 1997) resulta sencillamente en dimensiones y consecuencias inauditas y bastante desconocidas. Entre estas consecuencias está el surgimiento de los llamados *social media*, esa forma de redes de redes tecnológicas sociales posibilitadas y potenciadas por el tendido de internet y el ingente y cambiante proceso de convergencia tecnológica que encarnan, probablemente y por el desarrollo que han probado, el escenario más

representativo de este nuevo panorama tejido por la presencia y en la presencia de la socialización virtual e interactiva.

La web 2.0: la web social

El concepto web 2.0 se pasea por la literatura y los discursos mediáticos como un fantasma omnipresente y ubicuo; cargado de representaciones tecnofuturistas, fungiendo como material ideal de arengas y de lemas políticos, encuentra, al menos, una definición sociotécnica puntual: la web 2.0 es un momento en la evolución de la World Wide Web donde ésta se basa en la "utilización de la inteligencia colectiva" como principal insumo organizativo y operativo (O'Reilly y Batelle, 2011, p. 231) de aquella; es una etapa que corresponde técnicamente a un formato de interfaz que tiene como racionalidad no el mero despliegue de información sino también, y sobre todo, su creación y su circulación con base en la creación colectiva y reticular entre sujetos sociales varios. Tal como lo explican O'Reilly y Batelle:

Para entender hacia dónde está yendo la web nos es de ayuda regresar a alguna de las ideas fundamentales sobre la que descansa la web 2.0, principalmente que las aplicaciones de red exitosas consisten en sistemas que utilizan la inteligencia colectiva. Mucha gente entiende hoy esta idea bajo el concepto de "crowdsourcing", básicamente lo que significa es que grandes grupos de personas pueden generar trabajo colectivo cuyo valor excede por mucho aquel que puede ser provisto de manera individual por cualquiera de los participantes. (2011, p. 232) (traducción nuestra).

En su propia versión, Eisenlauer afirma que:

La introducción de la tecnología web 2.0 ha traído toda una gama de poderosos servicios de *software* (entre los que está el *social media*) que están implicados en distintas transformaciones sociales. Generando y distribuyendo todo tipo de

datos personales con la ayuda de cartabones prediseñados, los usuarios de internet se han convertido en autores hipertextuales empoderados (Eisenlauer, 2015, p. 1) (traducción nuestra).

De esta manera la idea de web 2.0, más que una etiqueta para nombrar a la web luego de la tragedia del *dot.com burst* o de la proclama tecnocéntrica que anticipa la llegada de una hipotética web 3.0 y subsiguientes, se trata de un marbete que refiere la posibilidad de la internet, frente a otras formas de redes informáticas u otros medios anteriores que operasen bajo la forma reticular (los tendidos telemáticos y satelitales, por ejemplo), de basarse y reproducir en una arquitectura colectiva guiada por la optimización racional integral de su uso por parte de la comunidad de sus usuarios (O'Reilly y Batelle, 2011, p. 232). La web 2.0 es, entonces, la *forma socialmente inteligente* de ese tendido reticular de medios de intercambio de paquetes de información que es por sí misma la web.

Esta propiedad de la web 2.0 dio lugar, de manera natural y derivativa con el tiempo, a otras formas de redes tecnificadas a las que de manera genérica pero poco puntual se les suele etiquetar como *social media*. Estas, como ya se ve, han estado también al centro de la guerra de los marbetes, intentando ser descritas, clasificadas y catalogadas desde tantas perspectivas como miradas disciplinarias se han asomado al fenómeno, por lo que se puede afirmar que no existe una convención hasta hoy en torno a sus mínimos y máximos constitutivos conceptuales.

Bajo esta lógica, y, tal como afirma Van Dijck, puede ser un riesgo etiquetar una amplia bolsa de fenómenos bajo un rótulo o marbete temprano que, aunque responden a un afán natural y muy legítimo por capturar y clasificar las formas más cambiantes del mundo, rápidamente pueden quedar sin efecto, acumulando más problemas explicativos que soluciones descriptivas.

Según este mismo autor el problema recae en que el ecosistema internet se ha ido co-desarrollando con el público que las usa y el sistema económico en el que se inscribe, y, debido a este efecto transmutativo del que ya se ha hablado líneas antes (las redes sociales pueden reacomodarse o migrar a otros conjuntos reticulares dando lugar a nuevas redes sociales donde, aunque los elementos sean los mismos, las actuaciones y relaciones diferenciadas transforman las propiedades de esas redes) se corre el riesgo de estar

nombrando en el hoy algo que ya no existe sino en la pluralidad cambiante de múltiples fenómenos del ayer.

Respecto de este punto es importante ir hacia atrás poco más de veinte años y observar, como lo ha hecho Van Dijck, que en un principio, cuando los desarrolladores tecnológicos comenzaron a construir sus plataformas a partir de la estructura genérica de la web 2.0, a menudo las ofertaban como escenarios utilitarios, cuya promesa de venta radicaba, básicamente, en la capacidad de comunicar y transmitir información; de hecho, estas vieron la luz al ser promocionadas como servicios tecnológicos de comunicación sin más funciones específicas diferenciadas que la capacidad de puesta en común entre los usuarios (Van Dijck, 2013, p. 6).

En ese sentido una plataforma tal como Blogger, por ejemplo, no se diferenciaba mucho de otros servicios de intercambio de información entre usuarios hasta que las ideas mismas de *blog* y *blogear* tuvieron un significado común y definido de práctica social entre un segmento de usuarios relevante y determinado. De la misma manera y poco a poco, cada nueva plataforma con características reticulares comenzó a asumir funciones y a generar rutinas distintas y específicas según los usos sociales que fueron asignados por esos segmentos de usuarios relevantes.

Con este dimorfismo ya presente, donde cada escenario diferenció sus funciones en relación al diseño bilateral de sus servicios y limitó con ello su campo de acción comunicativo e interactivo, un grupo particular de estas plataformas se desprendió de otras para dar lugar al conjunto de aplicaciones informáticas o softwares que hoy conocemos como *social media*.

Social media

¿Qué es entonces el *social media*? Según Eisenlauer el término se aplica, en su sentido más amplio, a "...aplicaciones tipo web 2.0 tales como WikiWebs, Weblogs y SNS [*Social Networks Sites*] y sus varias interrelaciones en la organización de la vida social" (Eisenlauer, 2015, p. 6). De acuerdo con esto, Kaplan y Haenlein (citados en Eisenlauer, 2015, p. 6) definen *social media* como:

...el grupo de aplicaciones basadas en internet y construidas en los fundamentos ideológicos y tecnológicos de la web 2.0 que permiten la creación e intercambio de contenido generado por el usuario. [La noción de] *Social software* es a menudo utilizada como sinónimo de *social media* (citados en Eisenlauer, 2015, p. 6) (traducción nuestra).

Hablamos, así, de entidades tecnológicas más que de categorías sociales. Según este mismo autor el *social media*, en tanto *software* o entorno tecnológico, debe cumplir, para completar su definición, con tres funciones:

- 1) Contar con elementos técnicos que permitan gestionar, detectar, administrar y evaluar información en línea
- 2) Contar con elementos técnicos que permitan gestionar la identidad o *selfs* de la persona en los entornos en línea
- 3) Contar con elementos técnicos que permitan el despliegue, mantenimiento y establecimiento de nexos en línea (p. 6)

Por su parte Boyd y Boyd y Ellison (2007) han explicitado, además, una situación histórica importante del *social media*: desde su perspectiva lo nodal estriba en entender que el proceso tecnoeconómico que la determina, frente a otros productos de infraestructura informática anteriores, es que tiene la posibilidad de ser co-creado, ya sea en una relación abierta entre un desarrollador industrial y los usuarios o, bien, únicamente por parte de los usuarios y / o grupos de usuarios.

Tal como lo señala, no mucho tiempo atrás la propuesta, el diseño, el testeo y la introducción de *software* o aplicaciones de *software* descansaban únicamente en manos de las compañías tecnológicas, mientras que la posibilidad de generar este tipo de *software*, al que llama *software social*, reemplaza casi todas estos procesos permitiendo con ello a los usuarios desarrollar aplicaciones *ad hoc* a sus circunstancias y necesidades y dando lugar entonces a lo que en nuestros días se nombra como *software* generado por el usuario (UGS).

Este nuevo escenario potencia, como ya se puede intuir, la difusión y existencia de programas y aplicaciones mejorados en términos de interacción orientada a comunidades particulares de usuarios y el crecimiento del ecosistema del *social media* hecho a la medida y con especificaciones de interés social.

Algo que resulta importante observar es que la participación de tantos actores en el entorno del *social media* promueve, conscientemente o no, una competencia constante por ganar un lugar en los usos sociales y la vida cotidiana de los grupos de usuarios.

Esta pugna, entonces, hace necesario ver que el *social media*, más que comportar productos y escenarios acabados, se presentan frente a las comunidades de usuarios y al entorno tecnológico más amplio como objetos "dinámicos, que son moldeados en respuesta a las necesidades de los objetivos de los usuarios pero también en reacción a las plataformas competidoras y la enorme infraestructura tecnológica y económica a través de las que se desarrollan" (Feenberg en Van Dijck, 2013, p. 7) (traducción nuestra), por lo cual intentar dar un concepto único e inamovible en el tiempo no sólo resulta impráctico sino también, y sobre todo, en un absurdo empírico, por lo cual estas descripciones se toman aquí como meramente ilustrativas.

A modo de síntesis, y más allá de los debates que pudiesen seguirse, lo que se considera fundamental es exponer en este apartado y por lo que al trabajo teórico representa, que el *social media*, con al menos estas mínimas características, es importante pues en su conjunto da lugar (o posibilitan, si se prefiere) al ámbito de los *sitios de redes sociales*, ese gran escenario donde hoy se concentran gran parte de las más fundamentales preocupaciones políticas, sociales, económicas y culturales en la agenda de las sociedades globales (Papacharissi, 2011, p. 308).

Sitios de redes sociales (*Social Networks Sites*)

Delanty explica que las nuevas tecnologías (no sólo las comunicacionales sino también cualquier otra) son, en esencia y frente a las tecnologías duras de la modernidad, tecnologías culturales (2010, p. 136); constituyen formas tecnológicas finamente implicadas, como hebras fundamentales, en el tejido de la vida cotidiana. Sujetas, como

toda tecnología, a los celosos principios de la economía moral que determina el valor de cada una de ellas en relación a las lecturas simbólicas que los sujetos sociales le dan en la vida diaria (Silverstone, 1996), los que actúan en las nuevas tecnologías tienen una mayor capacidad de transformar la vida social que sus antecesores en virtud de la orgánica integración al *self* y al continuo de lo cotidiano de los individuos que con fruición las usan y sobre usan hoy en día (Morley, 2009, p. 152).

Las nuevas tecnologías son culturales en el sentido de que acaparan o permean grandes esferas o parcialidades de mayúsculas en las esferas de la cotidianidad de los sujetos y sus proyectos sociales y personales, lo cual rompe, en definitiva, con las ideas clásicas y modernas tempranas de que la tecnología comparta un conjunto de bienes neutros por sí mismos, y las tecnologías de la comunicación e información actuales son, sin duda, las más sociales de esa genealogía de nuevas tecnologías (Delanty, p. 136).

En ese sentido si los *social media* funcionan como la base de tecnologías 2.0, los sitios de red social constituyen el epítome o la ontología sustancial de un escenario de socialización por medio de las tecnologías, o de otra manera, si el *social media* representa a la faceta tecnológica o el posibilitador técnico del fenómeno 2.0, los sitios de red social encarnan los escenarios en los cuales se desenvuelven distintas formas de interacción simbólicamente cargadas. Visto así, se trata de entidades significativas más que de propiedades técnicas.

Pero ¿cómo surgen los sitios de red social? Bien, cuando el *social media* permitió compartir materiales y contenidos entre grupos de personas con fines prácticos y comunes comenzaron, entonces, a tener lugar *los sitios de redes sociales*, que se fueron transformando en espacios virtuales de convivencia y socialización, tratándose, así y en buena manera, de espacios sociales potenciados por la idea de *comunidad* (Van Dijck, 2013, p. 6).

Así, aunque las nociones de *social media* y sitios de red social comparten un común denominador en las herramientas de interacción entre usuarios a partir de las cuales pueden ser morfológicamente descritas, el énfasis en los segundos está puesto en la "cualidad ontológica del contexto en el cual las prácticas comunicativas están insertas" (Eisenlauer, 2015, p. 6). Aunque, tal como ya se ha comentado, no existe un consenso general acerca de cómo definir un sitio de red social, sí podemos tomar prestada (y utilizar) una descripción

basada en la reducción de sus constitutivos generales. En una primera descripción el autor antes citado nos dice de ellos que:

Si definimos "red" como un gran sistema consistente en varias partes similares interconectadas [...] podemos extrapolar que los sitios de redes sociales son, en un sentido lato, sitios de internet enfocados a generar sistemas de partes interconectadas pero en un contexto social (Eisenlauer, 2015, p. 14) (traducción nuestra).

De una manera más técnica, Boyd y Ellison, investigadores pioneros en materia de sitios de redes sociales, dicen...

Nosotros definimos redes sociales como servicios basados en la web que permiten a los individuos 1) construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema limitado; 2) permitir articular una lista de otros usuarios con los que éste comparte una conexión y 3) permitir ver y cruzar su lista de conexiones con aquellas hechas por los otros en el sistema (Boyd y Ellison, 2007, p. 211) (traducción nuestra).

Algo importante para dar una dimensión descriptiva más amplia a esta definición, según Eisenlauer, es que aunque los sitios de redes sociales sirven para contactar y conocer a personas nuevas, el centro de estos sitios fue pensado en primera instancia como sistemas agregadores y administradores de contactos preexistentes (p.14).

Yendo un poco más lejos de esta acotación, Boyd y Ellis diferencian entre el término *Social Network Sites* (el aquí utilizado) y *Social Networking Sites* (frecuente en la literatura informativa y de otro tipo como sinónimo) en este mismo sentido, para enfatizar que los *networking sites* (en gerundio) harían referencia a espacios que lo que fomentan o ponen al centro como función diferenciadora y esencial sería la capacidad "de iniciar relaciones y redes de relaciones" (tal sería el caso, por ejemplo, de los sitios de citas [*coupling sites*], los sitios para descubrir talentos o ciertos espacios para buscar perfiles de trabajo especializados). Como ellos lo dicen:

Lo que vuelve únicos a estos sitios [los sitios de red social] no es el hecho de que permitan a los individuos conocer a extraños sino que permiten a los usuarios articular y hacer visibles sus redes sociales [esas en el sentido sociológico]. Esto puede resultar en conexiones entre individuos que, de otra manera, no podrían ser hechas, aunque esto no sea el objetivo principal de aquello... (Boyd y Ellison, 2007, p. 211) (traducción nuestra).

En este punto también es importante traer a la exposición otros conceptos que, de forma práctica o utilitaria, suele emparejarse a estos otros dos, y que son los de red social digital, red social electrónica o red social virtual (V.g. Birke, 2013).

Una red social digital, electrónica o virtual, desde las definiciones anteriores, no sería más que un escenario que permitiera conectar nodos o hachones de nodos a través de una interfaz o mediación tecnológica (que puede, a su vez, ser vista como digital, electrónica o virtual según dependa) sin que ello implique, de manera automática ni natural, interacción entre los individuos, la creación de nuevos nexos o la posibilidad de rastrear y cruzar redes de entre las redes de esos individuos. Dado el caso, una forma primitiva de intranet, por ejemplo, representaría en definitiva una red social electrónica, digital o virtual pero poco compartiría con las sustancialidades que hacen, como afirman Boyd y Ellison, único a un sitio de red social.

Con base en todo lo anterior entendemos que los sitios de red social, más que redes tecnologizadas o meros paquetes tecnológicos para establecer relaciones entre nodos, son dispositivos basados en plataformas de *software* con arquitectura web 2.0, proyectados desde una arquitectura social conectiva y reconectiva donde la interacción e intercambios significativos son capaces de ser modulados por las necesidades contextuales de los usuarios a través de la existencia y visibilización de las propias redes sociales (en el sentido ampliamente sociológico del que se habló al principio de este apartado).

Este conjunto de descripciones son importantes en el tratamiento teórico de este apartado pues en él insistiremos en que Facebook, escenario central empírico de este trabajo de investigación, más que cualquiera de las opciones técnicas antes planteadas, se presenta como un genuino sitio de red social con sus consecuentes implicaciones demostrativas en este trabajo, a lo que se dedica el siguiente apartado.

Facebook: una radiografía

Facebook llegó en la primera década del nuevo siglo junto con otros sitios de red social (Lincoln y Robards, 2014, p. 1048), tales como Twitter, Instagram, Orkut y algunas otras más. Varias de ellas han desaparecido por completo luego de una irrupción avasalladora (MySpace, por ejemplo); otras agonizan desde hace tiempo (Hi 5), algunas sobreviven (Google +) y al menos una de ellas medra más que cualquier otra, pareciendo hoy inmune a los cambios y las veleidades la historia. Ella es Facebook.

En distintos ciclos de vida y con todo, el conjunto de estas reticularidades, aunque con sus grandes diferencias, tienen o han tenido un punto en común: son aplicaciones mediáticas que permiten desplegar distintas y anteriormente nunca vistas modalidades de interacción social. Operan en tiempo real y diferido según las necesidades y posibilidades de los usuarios, son en gran medida *customizables*, permiten el intercambio de bienes informacionales y simbólicos de muy diversa índole y son capaces de ser modeladas a voluntad acerca de la forma de interacción que establecen entre los individuos y los grupos de individuos que las usan (Tapscott, 2011, 148).

Mejor aún, su llegada ha transformado, al menos en alguna medida, las relaciones y formas de interacción que suceden fuera de ellas. Se erigen, así, como una nueva forma de mediación sociocultural y como un escenario de interés y preocupación en distintas áreas de interés (Papacharissi, 2011, p. 304).

Según Boyd y Ellison no todo comenzó con el *peso pesado* Facebook. Según la definición de sitio de red social de la página anterior, y dada por ellos mismos, el primer sitio con estas características sería SixDegrees.com, lanzada en 1997. Este sitio permitía ya, desde su origen, crear un perfil personal, generar listas de contactos y, un año más tarde, navegar entre la lista de los contactos de terceros.

Siguiendo a estos autores todas esas características ya existían, por supuesto, antes de SixDegrees.com en otros sitios o interfaces (ICQ, AIM y otras salas de chat, por ejemplo), sin embargo los perfiles ajenos no eran visibles, no se podía añadir contactos a la propia red desde las de contactos externos pero, sobre todo, ninguna de estas plataformas contaban con todas las funciones en un mismo sitio. Esta situación cambió cuando

SixDegrees.com vio la innovación en el acto de al conjuntarlas a todas en un mismo formato (2008, p. 214).

El servicio de SixDregees.com se extendió rápidamente y llegó a tener millones de usuarios, pero la ausencia de un modelo de negocio orientador, las condiciones sociales de uso de internet de la época y la incapacidad de rentabilizar, por consiguiente, la innovación, dieron en su cierre en el año 2000. Como mejor lo explican Boyd y Ellison:

Aunque mucha gente comenzaba a juntarse en torno a internet, la mayoría de ellos no tenía redes extensas de amigos en línea. Los adoptadores tempranos se quejaban de que tras aceptar la invitación de algún amigo había muy poco que hacer después, mientras que la mayoría de usuarios no estaba interesada en conocer a extraños (2008, p. 214).

En este punto es importante anotar que cuando se refieren a "que no había mucho que hacer después de aceptar la invitación" a lo que apuntan es a la ausencia de actividades interactivas o pretextos de interacción en el sitio: gran parte del contenido regular y autogenerado que después circularía en todos los sitios de red posteriores (que van desde mensajes, hiperlinks y fotografías hasta memes, gifs interactivos y microblogging) y en torno a los cuales se construye gran parte de la dinámica de socialización, sencillamente no existía como posibilidad técnica y menos como una opción masificable.

Esto dio como resultado que más allá de la capacidad de chatear (cosa que, por cierto, se hacía mejor en las salas de chat de ese tiempo, tales como ICQ) todo lo demás quedaba desierto como posible actividad conectiva.

Más tarde, cuando Facebook llegó, internet ya había logrado integrar masivamente a grandes segmentos sociales, tanto etarios como socioculturales, además de haber generado, hasta cierto punto, una cierta dependencia en torno a algunas prácticas comunicativas e informativas, facilitado, mejorado o innovando la forma en que se ofrecían determinadas clases de servicios o actividades (cuestiones tales como el gobierno electrónico y el comercio electrónico, por ejemplo) y comenzaba a volverse el medio emblemático (en el sentido de *medium* y no de *media*) de toda una generación: la milenial (Bennett y Robards, 2014).

En gran parte, debido a que esta *generación tecnológica* tomara Facebook como bandera y espacio de socialización primordial (Gardner y Davis, 2014, p. 53), la plataforma pudo no sólo sobrevivir sino también generar una masa crítica tan amplia y ubicua que le permitió mantenerse con ganancias millonarias sin el apuro de aguardar a que generaciones anteriores, y otros segmentos de adoptadores tardíos, se subieran al tren de la tendencia o la necesidad de Facebook.

Así, con el ambiente como un gran caldo de cultivo cultural, febrero del año 2004 vio surgir Facebook; su creador, el estudiante informático de la Universidad de Harvard, Mark Zuckerberg, diseñó la primera versión funcional para ponerla a disposición de la matrícula de aquella universidad con el propósito de vincular a su comunidad estudiantil. Poco a poco la red fue creciendo y expandiéndose a otras universidades norteamericanas y, poco después, a usuarios particulares en todo el mundo, hasta llegar a contar con 835 millones de usuarios en marzo de 2012 y debutar en el índice NASDAQ en ese mismo año (Van Dijck, 2013, p. 45).

Según estos mismos datos Facebook es la red del social media mundial con mayor penetración en Europa y los Estados Unidos, y aunque los datos son mucho más nebulosos en relación a las otras partes del mundo, tales como Latinoamérica, es visible que guarda una relación de ingreso y permanencia similar, casi geométrica.

El lema y los objetivos de Facebook, desde su salida a la luz, no han cambiado mucho: según Zuckerberg la naturaleza de Facebook es "volver el mundo más abierto y conectado", mientras que conceptos en el discurso institucional y empresarial tales como "cuidar del otro", "empoderar", "generar comunidad", "conectar" y "compartir" fungen como el centro de la visión "socialmente responsable" y comprometida de esta plataforma (Lincoln y Robards, 2014, p. 1047).

La polémica y los pánicos morales tras un acontecimiento tan inesperado como masivo y complejo, por supuesto, no ha estado ausente en el fenómeno Facebook (Thiel - Stern, 2015, p. 146), donde es posible encontrar un escenario altamente polarizado con dos grandes posturas¹¹: una que parte de la gradiente más apocalíptica (Carr, 2011; N. Lee,

¹¹ Tres muy completos estados de la cuestión en torno a Facebook como objeto de estudio repartido entre distintas disciplinas sociales y del comportamiento hasta el día de hoy pueden encontrarse, respectivamente, en Lincoln y Robards (2015), Korpijaakko (2014) y Caers et al (2013).

2014; Quartiroli, 2012) y su opuesto, mucho más integrado (Cuthbertson y Inge, 2015; Johnson, 2006; Van Dijck, 2013).

La vertiente apocalíptica descansa, básicamente, en apuntar a conflictos políticos y legales (tales como la transgresión a la privacidad, el espionaje, la falta de transparencia en el uso de datos personales o el tráfico ilegal de información) y la posible generación de impactos psicológicos y culturales sobre los sujetos y sus sociedades (tales como la expansión de la práctica del ciberacoso, la despersonalización del *self* o la falta de tolerancia a la frustración generada por dependencia a la interacción continua).

Por su parte la defensa más integrada se ha organizado en torno a su potencial educativo, el desarrollo de habilidades cognitivas, la capacidad de empoderamiento de los usuarios y grupos de usuarios y la posibilidad de ampliar redes de interés a lo largo de una sociedad de la información y el conocimiento a escala global (Jenkins, Ito, y Boyd, 2015; Johnson, 1999; Markova y McArthur, 2015).

Una tercera fracción más reducida, que no sería honesto omitir, ha intentado iniciar un balance prospectivo sobre ambos grupos de premisas partiendo, generalmente, del hecho de que positivo o negativo Facebook y los *social media*, en general, ya están aquí y por lo cual lo mejor es iniciar un recuento de los daños y los beneficios¹² (V.g. Losse, 2014; Miller, 2011; Turkle, 2012).

Más allá de los aspectos positivos o negativos, una característica particular de Facebook, y por eso su importancia como referente empírico en este trabajo, recae en un hecho que Van Dijck ha sido muy cuidadoso en resaltar: Facebook es para el mundo de la cultura digital un referente indesplazable pues ha sido el agente encargado de "normalizar" la cultura del compartir (*sharing culture* en el original), todo esto en medio de un violento y encarnizado debate mundial sobre la piratería, la propiedad intelectual y el estatus legal de los derechos patrimoniales pero, a la vez y paradójicamente, inserto en un sistema sociocognitivo que se ha ido construyendo en torno a una lógica que sostiene el armazón operativo de la web 2.0 y la economía del conocimiento actual: la cultura colaborativa y la

¹² Caso interesante por ejemplar es el de Sherry Turkle; esta autora norteamericana, pionera en los estudios sociales de internet, ha manifestado su incomodidad actual respecto a las perspectivas más integradas que tenía hace apenas dos décadas respecto de la internet y sus usos sociales (Turkle, 1997); hoy, en sus palabras, cree que fue demasiado optimista pues hoy puede ver los efectos disolutivos de los derivados sociales de la internet. Su último libro, *Alone together: why we expect more from technology and less from each other*, es prácticamente un manifiesto revisionista sobre estos supuestos (2012).

inteligencia social y colectiva (Jenkins et al., 2015; Johnson, 1999, 2006; Markova y McArthur, 2015).

Puesto así, los estándares y cánones tanto culturales y tecnológicos como económicos vigentes hasta la fecha en todas las otras plataformas sociales del entorno 2.0 están proyectadas en lo logrado por Facebook en estos pocos años. Esto lo vuelve un actor muy poderoso, al menos, en el ecosistema mediático actual (Van Dijck, 2013, p. 47), y por eso el papel central que juega en la economía social y cultural de nuestra época merece un asomo empírico en varias de sus distintas facetas, incluso aunque su poder se desvaneciera en poco tiempo.

Antes de Facebook y el dilema de las comunidades virtuales: el problema teórico sobre los nexos sociales colectivos

Un problema teórico persistente y constante desde finales del XIX en los campos de la ciencia social y anexos ha sido el de los vínculos sociales (Delanty, 2010). Esto sucede pues con la explosión de la Revolución Industrial, la pauperización del campo y el consecuente estallido de las grandes migraciones (del campo a la ciudad, de regiones a regiones y de naciones a naciones) sobrevino la necesidad de pensar en los vínculos que se destruían, rearticulaban y, sobre todo (es era la gran pregunta), en los nuevos que se generaban o reinventaban en un escenario mundial socialmente convulso y sin referentes previos en la historia de la humanidad.

Por aquel momento pequeños enclaves comerciales o menudas urbes despuntando al alba de la industrialización amanecían, de un día para otro y a lo largo de todo el globo, tapizadas de gente, donde turbas enormes de personas llegaban a establecerse en donde fuera, procedentes de quién sabe dónde, cargando consigo el drama de la separación de sus grupos ancestrales de referencia y fardos culturales tan grandes y diferentes (muchas veces incluyendo de por medio la incompatibilidad idiomática) que podríamos hablar de las ciudades receptoras como grandes Babels o galimatías semánticos y culturales.

En el sentir de la época no pocos fueron los pánicos sociales y económicos que embargaron a toda generación de filósofos y pensadores, dando lugar a algunas muy

legítimas y urgentes preguntas: ¿qué pasa en los lugares dejados allá, lejos, tras el polvo o el mar, con los que se quedan y no vendrán? pero, sobre todo ¿qué sucedería en un escenario, que se repite sistemáticamente de un punto a otro del orbe, en la que los unos desconocen en lo más básico a los otros que les rodean, pero mismos con los que deben interactuar cotidiana y funcionalmente? Esta última pregunta aparecía doblemente urgente pues la idea de "otros" incluía tanto a aquellos que llegaban como a aquellos que ya estaban.

Tan fuertes fueron que, en cierta forma, dieron lugar de manera paralela a la sociología y la antropología como disciplinas sociales separadas y autónomas de la filosofía social que le antecedía. Separadas epistemológicamente por el método (que surge de la necesidad del tratamiento a dos niveles distintas del mismo objeto y el mismo conjunto básico de preguntas) la causa de eclosión es la misma: mientras la antropología se preocupa por las formas, tipos y funciones de los nexos de aquellos que se encuentran lejanos a la mirada del observador, el insomnio de la sociología surge y se mantiene en relación a aquellos que llegaban es decir aquellos que siempre habían sido vistos pero que hoy se cubrían de otra mirada.

Con la emergencia inesperada de este escenario no sólo se formalizaron dos encuadres sobre un mismo conjunto de problemas sino que la visión del escenario mismo divergió, se bifurcó, en torno al concepto tercero de *vínculo o nexo social*. Así, mientras que la concepción de sociedad aparece renovada al contacto con la mirada distinta, la de comunidad de pronto parece extraña, como si con el cambio abruptamente no tuviera ya cabida en el panóptico, o más bien, como si ambas ideas hubieran puesto en duda su natural dependencia o consecutividad ¿qué relación tenía, entonces, la sociedad con la comunidad? ¿No era, acaso, una relación de contingencia? ¿No era la sociedad la suma de diversas comunidades? ¿No era la sociedad una gran comunidad? ¿No todas las comunidades eran el germen de nuevas sociedades? Como ya es obvio, todo apuntaba a buscar en los lazos, los nexos sociales (en su naturaleza y función) una primera explicación.

De alguna manera todo este escenario se puede sintetizar diciendo que a principios del siglo XX:

... se pensaba ya que uno de los efectos inevitables de la Revolución Industrial sería la gradual disolución del primigenio sentido comunitario (tal como lo pudieron haber entendido pensadores clásicos como Tönnies o Durkheim), hasta que los estudios de redes sociales y aquellos más nuevos procedentes del enfoque del capital social lograron determinar, en parte por el cambio conceptual sufrido por el concepto de comunidad [...], que estos vínculos no sólo no tienden a desaparecer, sino que, lejos de eso, se transforman, fortalecen y mantienen vigorosos de múltiples maneras y por diferentes *medios*... (González, 2008, p. 37).

Lejos de agotarse en su origen, el problema teórico y el interés empírico acerca de los nexos sociales y la noción de *comunidad* se han fortalecido hoy con la constante aparición y acumulación de problemas con centro en la vinculación social, y con toda seguridad, la aparición de la internet como posibilidad conectiva y reconectiva y la atracción de los problemas comunicativos (tanto aquellos relativos a los procesos de construcción de sentido como aquellos otros de circulación de recursos diversos) no sólo ha venido a mantener vigente este interés sino que lo ha dinamizado y puesto al centro de la agenda de lo pertinente y apremiante en nuestros días (Delanty, 2010)

Redes de comunicación y comunidades virtuales

A finales del XIX, frente a la estupefacción de un desarrollismo sin precedente y con los primeros síntomas graves de la aun fresca Revolución Industrial, las sociedades urbanas occidentales ven con incredulidad la aparición de grandes masas humanas que abarrotan y hacen crecer, sin control, las ya grandes manchas urbanas. A las revueltas laborales le suceden los conflictos étnicos y culturales. Las huelgas estallan por doquier, la marginalización de los suburbios proletarios sobresale en contraposición a la modernización de los barrios acaudalados y una lucha fraccionaria entre distintos segmentos culturales por la colonización y el dominio tanto físico como simbólico del territorio son la constante en los lugares que reciben, a carretadas y sin parar, a nuevos

migrantes, ciudadanos no reconocidos que van a reclamar (y no sin derecho) un lugar en una geografía que les es tan extraña a ellos como, sin darse cuenta, ha llegado a ser para los que los "reciben".

En este punto las intuiciones de Tönnies y Durkheim sobre la *Gesellschaft* y la solidaridad mecánica se vuelven evidentes y esos sujetos preconcebidos, aislados entre ellos pero constituidos en una amalgama amorfa aunque homogénea, son tomados como la nueva realidad, la dimensión y medida de las cosas. La sociedad de masas es, ahora, una realidad indiscutible e inaplazable, con todo lo que ello representa.

En este momento, común a muchas urbes del planeta y a ambos lados de cualquier meridiano que se tomara al azar, el papel de los medios de comunicación es, la mayoría de las veces, innegable y protagónico: tiene el papel de vincular simbólicamente un galimatías cosmogónico en torno a una misma identidad o, al menos, a un mismo derrotero común, de generar comunidades imaginadas (Anderson, 2006).

Trabajos como los de Ezra Park en el Chicago de principios de siglo y varios más son testigos del papel que juega la prensa o la más primitiva radio en mantener informadas a las comunidades de recién llegados de lo que sucede en el terruño dejado, de prolongar la unión de las recién formadas y de fungir como vasos comunicantes entre aquellas de los arribados y las de los originarios (cuando racionalmente puede aplicarse este término).

Ahora, desde un punto de vista más negativo (nunca puede haber una sola mirada), este nuevo escenario de lo social, marcado por el signo de la muchedumbre anónima y las grandes masas rabiantes, de las revueltas disolutivas y las identidades colectivas huérfanas, es uno donde los medios, omnipotentes, distribuyen sus mensajes de manera homogénea entre una masa inconexa de receptores (Lazarsfeld y Katz, 2006).

Con este telón de fondo lo que queda claro es que los medios de masas, para bien o para mal, son poderosos, tienen un rol central en la organización (o, al menos, en no dejar que todo se caiga al precipicio de la anarquía y la entropía) de esa nueva realidad.

Como bien argumentan Flychy y Delanty por separado pero convergentemente, el auge de las telecomunicaciones en el siglo XX (la era de los satélites, el imperio de la telemática) y posteriormente de la internet, no han hecho más que exacerbar los imaginarios utópicos y sobre el poder de la tecnología y su impacto en el devenir del mundo social (Delanty, 2003, p. 134; Flichy, 2007, p. 68), incluyendo en ello lo relativo a la relaciones

sujeto - sujetos / sujeto - sociedad / sociedades - sociedades. De ahí, el poder vinculativo de las telecomunicaciones, y particularmente el de la internet, ha despertado esperanzas en torno a la reconstrucción de distintos tejidos sociales y la generación de nuevos: producto directo de este imaginario es, por ejemplo, la célebre y omnipresente noción de aldea global mcluhaniana.

Con todo, el relato también tiene sus esquinas oscuras, como ya lo venimos diciendo. Si bien es innegable que la red de redes (y otros medios distribuidos de forma reticular antes de la internet, aunque con mucho menos impacto) han logrado *re-unir* en ciertos casos lo previamente disuelto y permitido emerger formas de organización antes impensables a partir de ofrecer herramientas de vinculación en distintos niveles (González, 2008), también es incuestionable que los nexos virtuales pueden encontrar propiedades disolutivas o negativas en otros planos.

Un firme defensor de esta postura es el teórico del capital y la cooperación social, Robert Putnam, quien ha afirmado que la internet como medio y tecnología, lejos de ser una forma de mediación que abra la base constructiva de nexos sociales, los acota. El argumento de Putnam parte del razonamiento de que las personas puntualmente interesadas "en algo" tienden a relacionarse no con "cualquier otro", sino con aquellos que más estrechamente se apeguen a sus intereses, cerrando así la densidad de las redes (*network closure*) e impidiendo el desarrollo de actividades más socialmente comprometidas o tendientes a generar nexos generales y más abiertos, que sería la condición central del compromiso cívico según este teórico autor del afamado tratado sobre el concepto de capital social, *Bowling alone* (Cfr. Halpern, 2005: 307).

En este sentido y por supuesto, una cuestión central primera que se inserta en este debate y se antepone a la controversia, es aquella relativa a si realmente existe o puede siquiera existir tal cosa como una comunidad virtual (consideración que sobra decirlo no toma en cuenta las diferencias conceptuales entre términos tales como comunidad *online* o comunidad electrónica); como bien lo defiende Delanty:

Las comunidades tecnológicamente mediadas (cibercomunidades o comunidades virtuales) están haciendo aparecer nuevas formas de grupos sociales, mismas que son polimorfas, altamente personalizadas u orientadas por

estilos de vida, pero pueden también revestir formas más tradicionales, reconstruir familias y áreas rurales y, aún, movimientos políticos. En estas, comunidades, que a menudo se proyectan en el contexto global, la pertenencia se ha remodelado, llevando a muchos a preguntarse la posibilidad de pertenecer mientras se va diluyendo en el flujo de la comunicación. El resultado es que el lugar, la localidad y los nexos simbólicos se van vaciando de contenido. En lugar de ello existen formas de relación social más fluidas y temporales mantenidas en procesos de comunicación fuera de las cuales no existe una realidad. La pregunta acerca de si esos momentos y espacios comunicativos (por ejemplo Facebook) constituyen comunidades, no puede ser definitivamente respondida pues en mucho depende de qué se entiende por "comunidad": para algunos puede tratarse sencillamente de redes funcionales que carezcan de principios de confianza normativa (2003, p. 135) (traducción nuestra).

El conflicto, como casi todo lo que sucede en los campos empíricos de las ciencias sociales (y en cualquier otro campo científico, por cierto) es, justamente, el esgrima empírico que los investigadores juegan en el campo. Mientras que existe suficiente evidencia de ambas aseveraciones (positivas y negativas pero también puntos muertos), la verdad a ojos de quien se acerca al estado de la cuestión es que no existe, ni de lejos, nada parecido a un acuerdo (Ilioudi, Lazakidou, Glezakos, y Tsironi, 2012, p. 3). Lo único que podemos decir, siguiendo a Delanty y nombrando dos axiomas, es que los escenarios virtuales son 1) capaces de generar dinámicas sociales al igual que los presenciales y 2) que la comunicación tecnificada es el proceso social actual que, de manera más amplia, permite o posibilita la socialización y la pertenencia (Delanty, p. 135), y en ello las redes sociales y sus formas tecnificadas juegan un papel histórico estelar. Cuál es el impacto real de todo esto y qué peso tiene en el desenvolvimiento de las socialidades en el futuro, eso es algo que desconocemos, pero por eso mismo apremia la importancia de entender sus fases de desarrollo y aislar casos de estudio en distintos segmentos del espectro.

Comunidades virtuales: una revisión teórica al debate

En 1993 Howard Rheingold, sociólogo norteamericano, publicó *La comunidad virtual, una sociedad sin fronteras* (Rheingold, 1993). El libro no tardó en volverse un clásico ni en poner en la agenda de la sociología contemporánea y los estudios sobre medios y comunicación el tema de las redes sociales soportadas por la tecnología internet. Aunque el tema, definitivamente, no era nuevo y podía rastrearse en los imaginarios sociológicos al menos hasta la década de los sesenta (Parks, 2011, p. 105), lo despejado ahí por Rheingold hablaba ya de una realidad tangible, de un escenario que no sólo estaba operando desde casi una década atrás sino también que comenzaba a extenderse por el dominio de los usos sociales del nuevo escenario sociotecnológico de la internet.

Hoy, cuando la Red de redes ya es otra de aquella en la que este autor situó el concepto de comunidad virtual, cuando la convergencia tecnológica y la curva de acceso tecnológico han llegado a expandirse de una manera como ningún otro complejo tecnológico lo ha hecho en la historia, el debate persiste, si bien ahora en torno a la delimitación conceptual de un fenómeno que se ha resemantizado y fragmentado dinámicamente con base en un enorme abanico de fenómenos que se han ligado, asimilado y confundido, por un lado, pero al cual también han llegado, disfrazados o transliterados, fenómenos lejanos o poco emparentados pero argumentativamente cercanos (Äkkinen, 2015)

Mientras que la literatura que comprende el debate en su continua evolución es enorme y abultada y puede ampliarse a varios cientos de documentos (Messinger, Stroulia y Lyons, 2008), es visible un cuerpo constante de preguntas y premisas que han orquestado la controversia desde el momento clásico del debate comunitario hasta nuestros días. Estas pueden condensarse en tres grandes preguntas¹³:

¹³ Para una lista comparativa de temas y preguntas, ver: (Rheingold, 2002, p. xxvii; Segal, 2012, p. 262).

*¿Son los nexos generados en los espacios virtuales legítimos nexos sociales?

*¿Son los nexos contruidos a partir de los espacios virtuales capaces de extender sus efectos a los presenciales?

*Las comunidades virtuales ¿son agregados sociales meramente utilitarios o, por el contrario, pueden generar fuerte sentido de pertenecía con base en otros intereses?¹⁴

Con la intención de exponer una visión global y sintetizadora sobre el debate clásico que apropia estos tres puntos, y sobre el cual gira la agenda en estos días, tomamos el resumen llevado a cabo por Delanty quien, a su vez, afirma que la controversia histórica o "clásica" entre el uso teórico - social del concepto comunidad y el problema de la vinculación tecnológicamente mediada (particularmente desde la idea de "virtualidad"), puede reducirse de manera esencial a la visión teórica de los tres autores con mayor peso en la configuración de ese debate: Manuel Castells, Craig Calhoun y Howard Rheingold (2010, p. 139 - 165), misma que a continuación se presenta de forma sucinta junto con una recapitulación comentada y ampliada de los esenciales del concepto.

1) Manuel Castells

Para este autor el nivel de la experiencia generado a través de vivencias virtuales no sólo es visto hoy como otro nivel de realidad sino que, sobre todo, es observado como capaz de transformar de distintas formas las relaciones sociales. Se trata, en ese sentido, de legítimos vínculos, pues logran modificar modos de actuación y percepción de los individuos y grupos sujetos a ellos y a través de ellos. Estas relaciones establecidas al interior de la

¹⁴ Dos preguntas recurrentes en el debate hasta hace más o menos una década eran aquellas que cuestionaba 1) si los "espacios" virtuales eran en realidad espacios y 2) si las nuevas tecnologías fungían como causa mayor de agregación social en la virtualidad. Hoy, aunque persistentes en algunos autores y escenarios particulares, el debate se ha diluido a tal grado que prácticamente han sido desplazadas en la agenda. En lugar de ello se puede hablar de un acuerdo (caso) tácito que da por sentado que se puede hablar legítimamente de espacios virtuales en tanto que la idea de espacio, como sinónimo de escenario, tiene importancia en la discusión social sólo en tanto sirve dar lugar a las interacciones sociales. De esa manera la idea de espacio es tributaria de aquella de interacción o acción social. Un autor central para situar la discusión es Ray Oldenbourg, principalmente su obra *The grate good place* (1999). Respecto de la segunda pregunta se considera como un argumento demasiado demasiado tecnológicamente determinista. Para revisar parte de la dilución de este argumento ver: Tsatsou (2014, pp. 31–35).

virtualidad, definitivamente, extiende sus efectos a las vidas *offline* de los sujetos en tanto la experiencia generada en los mundo virtuales encuentra una salida práctica en los comportamientos y acciones de esos individuos: genera orientaciones prácticas en el mundo.

Respecto de la idea de comunidad virtual Castells es muy precavido: aunque estos espacios de interacción colectiva no sólo son posibles sino que sobre todo constituyen por sí mismos espacios sociales, una comunidad virtual puede ser muy diferente una de la otra; de una manera distinta, estas pueden dividirse en dos grandes categorías: una de muy pequeñas "villas" (*electronic villages "homesteadings"*) con grados altos o formales de conformación que habitan "al margen de la frontera electrónica", y por otro lado, grandes muchedumbres que llevan a cabo incursiones casuales y transitorias entre distintas redes, explorando diversas formas de existencia bajo el signo de lo efímero.

Con ello, las comunidades virtuales pueden conformar tanto congregaciones utilitarias como otras con altos niveles de pertenencia: esto dependerá, en última instancia, de los motivos, y las condiciones de asociación de los sujetos más que de la tecnología en sí misma.

2) Craig Calhoun

Para Calhoun los nexos formados en la virtualidad constituyen vínculos tan reales como los generados *offline*. A fin de cuentas, la vida real también cursa en matices de fuerza y cercanía y una relación casual o circunstancial no deja, por ese mismo hecho, de ser legítimo. Lo mismo pasa en los mundos virtuales. El punto en que pone más cuidado este autor es en prevenir al lector que se debe estar muy consciente de que, fuertes o no, se trata siempre de relaciones indirectas. No se debe sobredimensionar este aspecto, recuerda, y dejar de lado las implicaciones que la relación directo - indirecto como categorías de la experiencia lleva implícita.

Según él, las relaciones mediadas vía internet (o la virtualidad, dado el caso de los espacios tecnológizados), son importantes formas de reforzamiento de las relaciones sociales preexistentes o vigentes de manera *offline* antes que un sustituto de aquellas.

Desde esa visión, y consecutivamente, los vínculos generados en la virtualidad y en una fórmula inversa, son capaces de extender sus efectos fuera de la virtualidad pues, de manera evidente, un refuerzo de los lazos establecidos de manera *offline* altera o modifica distintas cualidades de esas relaciones *offline* (duración, fuerza, densidad, etcétera). Ahora bien, una clave importante para entender lo que respecto de esta idea juega en Calhoun el concepto de comunidad virtual está en una lectura más profunda de los antecedentes del concepto de comunidad: como teórico del fenómeno comunitario, él hace una aclaración: una cosa son las relaciones en la virtualidad y otro es congregarse en torno o a partir de ella, y esto tiene una explicación que se enraíza en una visión sociohistórica. Según este autor las comunidades virtuales no sólo son útiles como entidades vinculativas sino que existen porque el contexto mismo, en un momento en que las relaciones sociales ya no necesitan de la geografía compartida como escenario contingente y posibilitador en la producción y mantenimiento de nexos sociales, reclama las posibilidades tecnológicas para potenciar esta propiedad vinculativa como propia y esencial a su naturaleza y su tiempo.

3) Howard Rheingold

Este autor, cuya mirada ha estado más puesta en el concepto de comunidad virtual que en grandes preguntas sobre las nuevas tecnologías y la internet por sí misma, entra de lleno en el tema para afirmar que las comunidades virtuales, más que complementar las relaciones ya existentes generan un nuevo y fundamentalmente distinto nivel de interacción. De manera radicalmente distinta a las posiciones de Castells y Calhoun, Rheingold es un firme creyente en el papel que de creadoras de relaciones sociales tienen las nuevas tecnologías: particularmente y en el caso de internet, ésta es capaz de constituir comunidades que de otra manera no existirían; en él el peso del concepto "lugar" en la virtualidad es muy fuerte, pues Rheingold lo ve como un potente dispositivo generador de espacios donde la personas con identidades comunes puede reconstituir comunidades con un alto significado social para ellas (Delanty, 2010, p. 140).

En su exposición, hasta hace relativamente poco tiempo, Rheingold había dejado un poco de lado la discusión sobre los vínculos, pues al partir del supuesto de que las comunidades virtuales existen y son poderosos artefactos conectivos y agregadores parte, a

su vez, de los supuestos de que los nexos producidos en entornos virtuales, son, por definición, significativos y extrapolables al mundo *offline*.

Entonces ¿es Facebook una comunidad virtual? Hacia una tipología básica de Facebook como espacio social

Dado que uno de los problemas teóricos más importantes en el debate es la definición del concepto mismo de "comunidad virtual", es natural que no exista un consenso acerca de cómo etiquetar al fenómeno (V.g.: Ilioudi, Lazakidou, Glezakos, y Tsironi, 2012, p. 2), por un lado, ni acerca de si alguna de las etiquetas existentes tiene la capacidad de englobar todo su espesor. Aún así, existen distintos modelos que presentan un mínimo acuerdo sobre los elementos básicos para considerar un fenómeno agregativo en la virtualidad como una comunidad virtual. Tomando como ejemplo compilatorio uno de ellos, la propuesta de Lazakidou y colaboradores, y adaptándola a la presentación de este trabajo, una comunidad virtual o comunidad online implicaría la presencia, al menos, de las siguientes condiciones:

- * Interacción de dos [o más] sujetos
- * Conectados por un interés específico
- * Por medio de una plataforma tecnológica
- * A partir de la cual sus miembros tienen oportunidad de establecer relaciones sociales
- * Donde están caracterizadas por interacción repetida
- * Y mantenidas en la expectativa de futuras interacciones (ver: V.g.: Ilioudi, Lazakidou, Glezakos, y Tsironi, 2012, p. 3).

Desde esta perspectiva Facebook, como plataforma tecnológica y espacio de interacción social no presencial, podría ser considerado como una comunidad; sin embargo, adentrándonos en una perspectiva más fenomenológica y menos instrumental, podemos encontrar que un fuerte determinante cualitativo en la composición del concepto implicaría la importancia que el sujeto le da esas relaciones, el peso del que simbólicamente están

cargadas (Chua, Madej y Wellman, 2011). Así, en las siguientes líneas se propone, a partir de cruzar ambas visiones (instrumental y fenomenológica), una tipología general de Facebook como espacio social tecnologizado:

1) Facebook es una *red personal*

Desde un punto de vista morfológico en los estudios de redes sociales *red personal*, constituye un formato de red basado en el poder de selección del individuo (el usuario) sobre los nodos que componen su red, o como mejor lo explica MacCarthy, se trata de "una red definida como el conjunto de relaciones que rodean a un actor focal (o ego)" (2011, p. 701) (traducción nuestra) (Chua, Madej y Wellman, 2011, p. 101).

Este tipo de redes, traspuestas como posibilidades interactivas en los sitios de red social, se presenta como un salto cualitativo enorme en el ecosistema interactivo de la web 2.0, pues se pasa de un modelo sociocéntrico (v. g. MacCarty, p. 701), basado en desplegar un conjunto general de relaciones entre un sujeto o sujetos (usuarios, en este caso), a uno que permite poner al sujeto al centro y en torno al cual gira la gestión de ese conjunto de relaciones. Respecto de ello Chuan y colaboradores explican que las redes personales:

...con certeza han existido desde siempre, pero sus formas han cambiado drásticamente con el tiempo [...] y los recursos sociales que facilitan la comunicación personal, tal como teléfonos móviles y el *software* social, tales como Twitter y Facebook, han facilitado radicalmente esta transformación (Chua, Madej y Wellman, 2011, p. 101) (traducción nuestra).

Con todo, aunque pueden dotar al sujeto de todo lo anterior, este aprovisionamiento no suele ser constante, intenso ni privativo en ese tipo de redes, donde la naturaleza de los vínculos suelen ser en calidad e intensidad poco fuertes; justamente, una característica de las redes personales virtuales, particularmente Facebook, es que están construidas, en su gran mayoría, por los llamados nexos débiles (*weak ties*), mismo que se hallan en contraposición a los llamados nexos fuertes (*strong ties*) (Chua et al., 2011, p. 103).

Los nexos débiles constituirían las relaciones casuales, poco formales o reiteradas con otros mientras que los fuertes son aquellos sobre los que existen mayores expectativas de reciprocidad generados o fomentados por situaciones históricas o contextuales y mismos que suelen encontrarse objetivados bajo la forma de grupos primarios (Granovetter, 1995). Como ya es fácil observar, una persona regular puede llegar a coleccionar, sin problema, cientos de contactos en una red personal virtual, de los cuales, de manera obvia, la mayoría son nexos débiles (Chua et al., 2011, p. 103).

Desde aquí, Facebook, aunque representa a una forma de *red personal* no constituye, sin embargo y desde esta visión fenomenológica, una *comunidad personal*, pues aunque como gran interfaz sociotecnológica es capaz de proveer o soportar "redes de nexos interpersonales que proveen sociabilidad, apoyo, información, sentido de pertenencia e identidad social", una comunidad personal se forma, como se explicará más abajo, si no necesariamente en relación a una cantidad predominante de nexos fuertes sí a partir de un interés común que va más allá de la voluntad más o menos explícita de mantener un contacto casual a lo largo del tiempo con alguien (Chua et al., 2011, p. 103). Ese otros papel le corresponde, de una manera más visible, a los grupos de Facebook.

2) Los grupos de Facebook pueden constituir comunidades personales

Funcionalmente, una propiedad de las redes personales, tal como Facebook, es la capacidad de generar "comunidades personales", es decir, subconjuntos de grupos de relaciones, en este caso, basadas en el común interés de los miembros de esas redes de pertenecer en torno a lo común compartido, y que por lo tanto son mucho más significativas, fenomenológicamente hablando, para los sujetos que pertenecen a ellas.

Morfológica y ya no sociológicamente visto, Facebook, más que una comunidad virtual en el sentido en que Rheingold y otros autores teorizaron las comunidades virtuales antes de la aparición de los sitios de red social, fungiría como el escenario reticular (un sitio de red social con propiedades de red personal) donde es posible generar, a partir de la selección de nodos y conjuntos de nodos por parte del usuario, subconjuntos de relaciones de interés con otros y, a su vez, unirse a subconjuntos generados por terceros. Con ello, los *grupos de Facebook* y no Facebook por sí mismo, en tanto plataforma o sitio, representan

el núcleo vinculatorio cálido de esa red o, bien, las genuinas comunidades virtuales que se manifiestan, particularmente, en ese formato.

Es importante explicar esta cuestión de formato pues, si bien en los inicios de la internet los sitios generados por usuarios tales como los "calabozos" MUD [trabajados por Rheingold a principios de la década de los noventa (1993, p. 18)], constituían por sí mismos las comunidades virtuales (que aunque repartidos en segmentos de interés tales como las salas o *rooms* de chats, eran subdivisiones de la misma comunidad), la diversificación de los modos de diseño, uso y selección de funciones vinculatorias de redes como Facebook han ido permitiendo un alto grado de la especialización a las funciones de los subespacios, dando lugar a la posibilidad de pertenecer a varias de ellas al mismo tiempo (propiedad denominada *overlapping member property* Liu, Pellegrini, y Wang, 2014, para. 20).

A partir de esta nueva propiedad de la web 2.0 y encarnada en Facebook como sitio de red social y a falta de una descripción tipológica estándar para este tipo de agregados, los grupos de Facebook pueden ser conceptuados, morfológicamente, como colecciones de individuos que, dentro de su red social personal extensa, son capaces de crear y albergar comunidades, y en este horizonte se parte de la definición "...altamente aceptada de que una comunidad debe ser una subred interna y densamente conectada mientras que, al exterior, escasamente conectada" (Liu et al., 2014, para. 18); por otro lado, desde el punto de vista de una sociología más fenomenológica, estos sitios pueden llegar a constituir, dado el grado de participación de los integrantes y del compromiso de participación del colectivo, en comunidades personales.

Así, aunque una cantidad importante de grupos de Facebook se encuentran innegablemente orientados por principios utilitarios (Arora, 2012, p. 607 - 609) (tales como los grupos de ventas, los creados para el seguimiento de una materia escolar o similares) muchos otros grupos de Facebook giran en torno a un interés común mucho más existencial, conformando, ahora sí, legítimas comunidades personales.

Aunque, tal como se ha afirmado, no todos los grupos de Facebook pueden representar comunidades personales, estos se presentan como el escenario y formato de red favorito en la construcción o manifestación de comunidades personales. Como se expondrá en las líneas inmediatas, algunos de estos grupos basados en la forma de comunidades

personales pueden llegar, dada su evolución o contextos de surgimientos, a convertirse o representar importante y relevantes comunidades de sentido, tales como las que aquí se presentan como objeto de estudio.

BBs's, usenets...

Uno de los primeros formatos sociales de la comunicación mediada por computadora de fueron los BBS (*Bulletin Board Systems*), redes de computadoras que datan de finales de los años setenta (1973 - 1978) y anteceden a la internet, conectadas por medio de un protocolo de intercambio bidireccional de mensajes (Rheingold, 1993, p. 23), dispositivos con interfaces muy básicas cuya función era generar "tablonas de avisos" basados en objetos de interés comunes y en los cuales por vez primera, el contenido generado por los usuarios representaba un aspecto fundamental del servicio (Lee, 2014, para. 4).

En ellos el usuario podía publicar algún tipo de información (un anuncio) y cualquier otro visualizar dentro de la oferta existente temas que le interesaran para, entonces, poder agregar una respuesta o descargar algo de información. Algunos incluían la posibilidad de mensajeo bidireccional entre usuarios y algunas aplicaciones lúdicas (Zukerman, 2012, para. 15).

Estas primeras redes interactivas, basadas en un protocolo que relacionaba líneas telefónicas de área local (Telnet), generaba redes poco densas y limitadas a las condiciones geográficas de los tendidos de unos pocos usuarios, y aunque tenían como centro la producción de mensajes textuales (protocolos orientados al texto) planos y visualmente muy pobres (Zukerman, 2012, para. 3), resultaron, por otro lado, las primeras aplicaciones domésticas de comunicación mediada por computadora verdaderamente prácticas y autogestivas (Rheingold, 1993, p. 24).

Más adelante, ya en la década de los ochenta, las interfaces de los BBS evolucionaron, a partir de protocolos más cargados de código, a Redes de Usuarios (*Usenets*), hachones de computadoras distribuidas pero, ahora, conectadas a nivel global por medio de una usabilidad y gráfica mucho más amigable y potenciada por la simplificación de procesos y la ampliación del abanico de usos comunicativos. Lee las describe como:

Sistemas [... de redes...] internacionales que se utilizaron principalmente para las discusiones tópicas. Se construía una red de manera jerárquica, donde cada paso dentro de la jerarquía correspondía a un tema en particular o noticias. Utilizando a un cliente de noticias, los usuarios podían suscribirse a estos diversos grupos de noticias basados en sus intereses (2012, para. 15) (traducción nuestra).

Si los BBS tuvieron el papel de sacar la informática de los laboratorios y convertirla en materia propia para los usos sociales de la comunicación mediada por computadora, los usenets tuvieron el propio e igualmente importante en la tarea de popularizar y ampliar sus usos a la vida cotidiana, particularmente a partir de utilizar como formato de interacción social la dinámica de "foros", formato de socialización entre usuarios que permitía que cualquier pudiera generar un tema (hilo de debate) y los demás pudieran participar libremente agregando sus participaciones, mismas que se publicaban y guardaban anidadas en una misma sección y que podían ser leídas y contestadas incluso mucho tiempo después de haber sido publicadas. Así, con las usenets nacían también un formato de interacción social que posteriormente, con la llegada de la internet y como veremos, se convertiría en un tipo de plataforma e interfaz por sí misma que daría lugar a la era dorada de los foros multiusuarios y su derivación en "comunidades virtuales".

Los foros

Mientras que a finales de la década de los setenta y principios de los ochenta las formas de comunicación reticulares mediadas por computadora se limitaban a redes de computadoras casi domésticas, basadas en protocolos informáticos muy particulares y altamente diferenciados, a principios de los noventa la llegada de la internet, que permite la interconexión estandarizada y homologada de redes particulares (protocolo TCP / IP), las usenet rápidamente iniciaron su declive como la forma de interacción en red más popular. Con todo, si bien estas quedarían histórica y definitivamente circunscritas al territorio de las

redes computacionales internas e hiperespecializadas (tales como las intranets), en el mundo internet sobreviviría y medraría el formato de interacción con el que innovaron. Copiando el mismo cartabón, en 1994 hacía su aparición el primer software específico para foros en la red de redes. Tal como lo especifica Lee:

El primer software dedicado al protocolo de tipo foro fue INGENIO, desarrollado por el Consorcio W3, en 1994. Desde entonces, ha habido cientos de paquetes de software para el desarrollo de foros, incluyendo phpBB, Invisio, vBulletin, MyBB entre otros (2012, para. 18).

Sus diferencias principales, según Lee, radica en que:

[...entre usenets y foros en internet...] hay algunas diferencias fundamentales. A diferencia de un foro, que es colocado en un servidor principal a cargo de un equipo administrativo establecido, Usenet se distribuye a través de muchos servidores en un *peer-to-peer*. Cuando un post se convierte en un hilo, ese servidor le enviará actualizaciones a todos los servidores en la red. En este sentido nadie es dueño de Usenet. Es una red en constante evolución con los servidores que se unen o separan de la red a lo largo del tiempo (traducción nuestra) (2012, para. 19).

Foros y comunidades virtuales

A partir de este punto la internet se pobló, de un día a otro, de "foros", y, con ello llegó, a la par, el auge y apogeo de la época de las comunidades virtuales.

Establecidas las diferencias, obvias en aquel entonces, ya a finales de la década de los noventa los foros mantenían una correlación semántica uno a uno con el concepto de comunidad virtual, siendo así que en estas épocas referirse a una comunidad virtual no era otra cosa que referirse a un foro en línea pues no existían otros formatos, interfaces o plataformas que asumieran las funciones de la interacción social en línea y a gran escala.

Las comunidades virtuales eran foros en línea y un foro en línea era por sí misma una comunidad virtual.

Esta época es importante en la historia de las comunidades virtuales pues, por un lado, el debate sociológico sobre el concepto comunidad se desplaza hacia horizontes no tradicionales como el papel de las tecnologías en los procesos de socialización (Delanty, 2003, pp. 28–32) y, por el otro, porque gran parte de la investigación y reflexión existente hasta hoy en día sobre el tema descansa en la idea de foro. Como ya parece obvio, el foco de un gran número de conclusiones procedentes de ese momento muestran un natural sesgo determinista en la relación entre una tecnología emergente (la internet), un formato - plataforma de interacción (foro) y el devenir de las nuevas formas de asociación no basadas en el imperativo geográfico y los vínculos históricos montados en la espacialidad compartida. En ese momento era natural pensar, incluso empíricamente, que lo importante era lo que derivaba del uso de foros (la creación de comunidades virtuales) y el impacto de esas formas de asociación en otros procesos sociales (procesos políticos, identitarios, culturales, etcétera) en lugar de las diferencias en las formas de socialización o de otros procesos a partir del uso diferenciado de un foro y cualquier otro formato o plataforma

Características de un foro

En términos taxativos los foros encarnan una entidad mediática altamente cambiante pues absorben con altísima rapidez y de manera sistemática los pequeños y grandes cambios que la informática y los usos sociales que imponen en el ecosistema interactivo - digital en periodos cortos de tiempo. Desde temprano y por ello los foros han mostrado una alta fragilidad y renuencia a la clasificación estática y al concepto estable, dando lugar a una dificultad taxonómica de grandes proporciones a tal punto que en nuestros días existe una confusión clasificatoria grande en torno a la tipología de estos espacios (Arora, 2012). Con todo, los foros han mantenido siempre al menos tres características taxativas que permiten identificarlos claramente de otros formatos agregadores:

- 1) La actividad gira en torno al desarrollo colectivo de un eje temático
- 2) Los ejes se concentran en hilos de debate o conversaciones (*threads*)
- 3) Los participantes son capaces de intervenir esos hilos con participaciones sincrónicas y asincrónicas
- 4) Están basados en una estructura temática jerárquica
- 5) Conforman redes distribuidas antes que redes personales

Poniendo atención a estas características y visitando los sistemas actuales de agregación en la internet es posible verificar que la idea de "foro" conforma la unidad básica de distintas formas de grupo en línea y de sus diversos híbridos o, visto de otra manera, el concepto de foro, lejos de desaparecer en la época de los BBS, en la práctica se convirtieron en el formato de espacio interactivo que permiten la interacción de distintas aplicaciones de red social en una misma plataforma.

Los foros de interés: su importancia hoy

Si bien, como ya se ha visto, la idea de comunidad virtual puede revestir diversas lógicas y estructuras y pueden estar basadas en plataformas, interfaces y motivaciones muy dispares (y por lo mismo su clasificación conceptual ha resultado en la ausencia de un consenso), al menos se puede afirmar que existen las *comunidades virtuales de interés*, y que una forma de ellas, la más importante por su desarrollo histórico, han sido las que se han desarrollado con base en sus usos sociales del formato "foro", dando lugar a los que aquí llamamos *foros de interés*.

Aunque el concepto de comunidad de interés ha sido uno que nació en diferentes contextos, que abarcan de la ciencia política (Newman, 1981) hasta el marketing (Olson,

2011), en este trabajo nos interesa su acepción más sociológica y según la cual una comunidad de interés es:

... aquella en la que [... los sujetos...] comparten una pasión común en sus vidas. Todas las comunidades representan, técnicamente comunidades de interés, sin embargo el término refiere generalmente a las cosas que la gente mentalmente disfruta [...]. En una comunidad de interés se trabaja para facilitar las interacciones que aumentan el conocimiento (y pasión) por el tema. Esto significa que en ellas está presente un gran número de vinculaciones afectivas y disputas por el reconocimiento (traducción nuestra) (Feverbee, 2012, para. 8).

En ese sentido una comunidad de interés, tal como lo podría ser un club, una liga, etcétera, cuando se traslada a un foro en el espacio de la internet, da lugar, sin gran controversia, a una *comunidad virtual de interés* o a aquello que, en un afán de simplificación organizativa y como estrategia para evadir las confusiones y ambigüedades conceptuales, aquí llamamos *foros de interés* (y que, de manera paralela, operan también y por lo mismo como poderosas comunidades de práctica).

Lejos de la extinción y el desuso, los foros de interés coexisten de manera estable con otros formatos tales como los grupos de Facebook y los derivados de distintos *social media* y sitios de red social. Tal como dice Lee:

Se pueden encontrar foros dedicados a cualquier cosa, que van del *paintball* a los autos deportivos, los videojuegos y el anime y desde la moda hasta la tecnología [...], y como se puede adivinar, los foros siguen siendo extremadamente populares (traducción nuestra) (2012, para. 18).

Aunque muchas de las primitivas comunidades virtuales basadas en foros de interés migraron y se diversificaron o convergieron, con el tiempo, con plataformas tales como las redes sociales, los blogs o espacios especializados tales como wikis y MOODS, muchos colectivos se han mantenido o han surgido en nuestros días como foros de interés, y esto, en gran parte, puede deberse sencillamente a que estos han demostrado poseer cualidades

estructurales de socialización del conocimiento especializado que otros actantes en el ecosistema actual de medios sociales han sacrificado en favor de funciones tales como la producción de métricas, la nodalización de la información y otras características de las que se habla en las conclusiones de este estudio. Tal como vuelve a afirmar Lee: "... desde entonces [su surgimiento] los foros aún son muy populares" (traducción nuestra) (2012, para. 18) y no se visualiza una probable salida de ellos de la ecuación internet en los años cercanos.

Revisión de antecedentes de investigación

Resumen del capítulo

Este apartado visualiza la importancia de la revisión de antecedentes de investigación respecto del diseño del trabajo de investigación, por una parte, mientras en la siguiente se describe y explica el diseño e itinerario constructivo del mismo.

Diseño de revisión documental sobre investigaciones similares a la del presente trabajo

Para diseñar la búsqueda de antecedentes documentales para el reporte de investigación que aquí se presenta se llevó a cabo una selección de términos relevantes en relación a una instancia a la que ya nos hemos referido: *el problema de investigación* (que sería, según definición dada, la concreción particular del fenómeno). Con esto se quiere decir que el rastreo se limitó a buscar literatura especializada en torno a ese problema o cercanos y no a identificar aspectos teóricos o metateóricos propios de las teorías sustantivas y disciplinares que se han utilizado en el marco teórico.

Se procedió así pues se considera, como ya se ha explicado sucintamente y poco antes (y tal como se explicitará de manera más elocuente en el apartado de diseño metodológico), que el investigador, en un trabajo de corte deductivo, es capaz de formular un problema proclive a ser interpretado teóricamente pues, justamente, se da por sentado que ya cuenta con un manejo competente de la teoría disciplinar y sustantiva de la que, lógicamente, debieron haber derivado las premisas teóricas que le permiten visibilizar un problema y darle una respuesta tentativa a comprobar (hipótesis de trabajo). Desde ahí, se considera que el objeto del trabajo del aparatado teórico es mostrar la competencia del investigador en su manejo y poner la base para la extracción y sustentación de enunciados teóricos y premisas conceptuales de partida.

Tal como se describe páginas más adelante (en el ya anunciado apartado del diseño metodológico), el objeto de investigación se concibe como la entidad que emerge desde la observación de la realidad para ser estudiada a partir de la interacción de cuatro elementos:

*Procesos

*Sujetos

*Escenarios

*Temporalidades (Orozco y González, 2015, p. 57).

El objeto, cuando emerge, puede ser visto operando en esas relaciones a partir de una problematización, aquello que da lugar a la pregunta de investigación; en este caso, la pregunta es:

¿Pueden las comunidades de amateurs en Facebook aquí estudiadas, ser como consideradas legítimas comunidades de práctica?

De ahí se desprende que para iniciar el rastreo se halla propuesto, inicialmente, el rastreo de sus principales componentes problemáticos tal como se muestra en la siguiente lista:

*"Comunidades de práctica" (sujetos / procesos)

*(Comunidades) amateurs (sujetos)

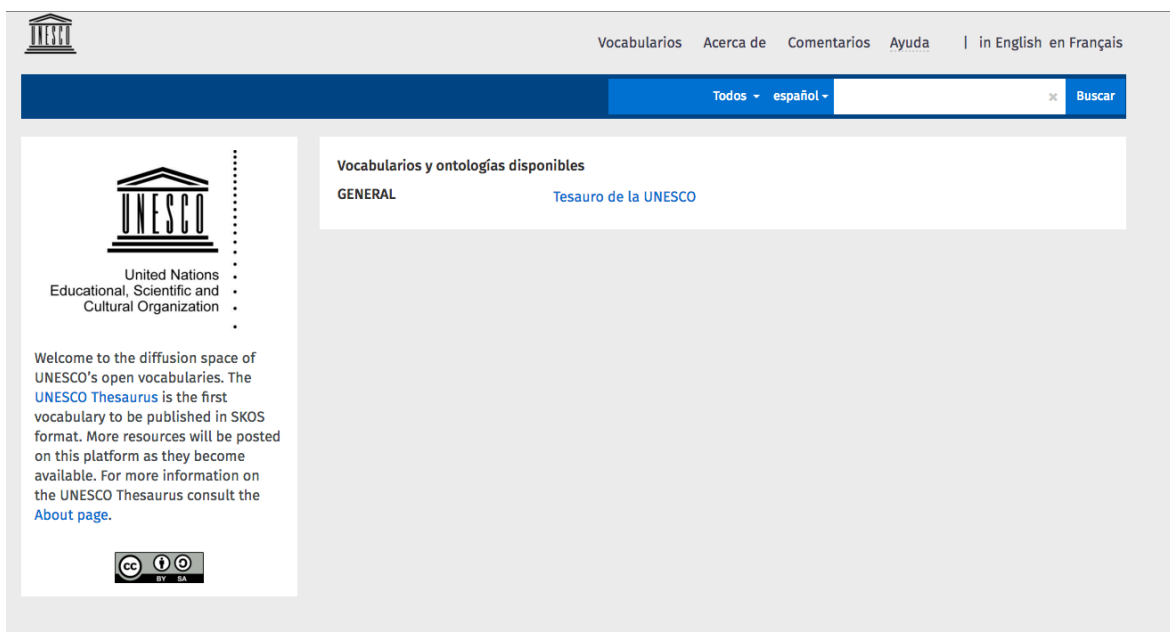
*(Comunidades de) Facebook (sujetos / escenarios)

*Facebook (escenarios)

La temporalidad se generaría como un corte a fecha abierta en las bases de datos tomando como referencia el inicio de operaciones de la plataforma Facebook en 2004 (Lincoln y Robards, 2014, p. 1050), es decir, incluyendo todo lo existente de 2004 en adelante.

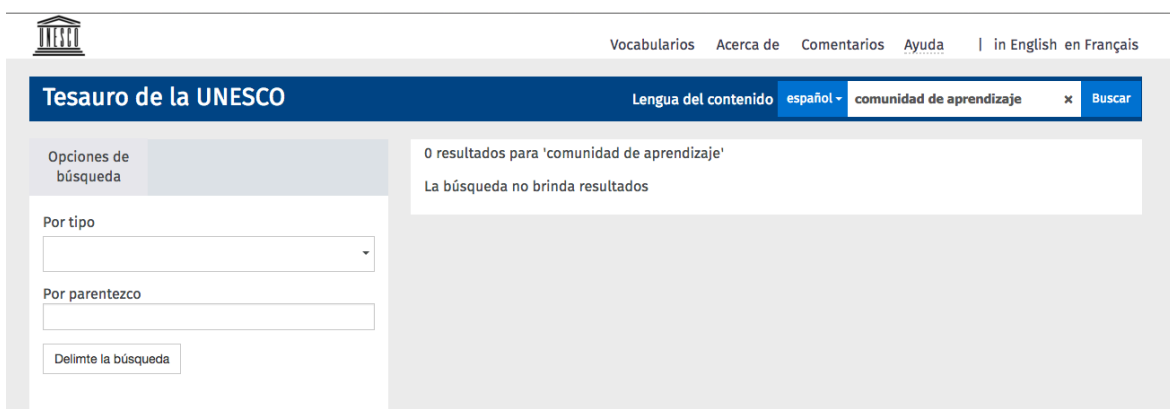
Para valorar la utilidad de incluir otros términos e identificar usos sinónimos a partir de lenguajes controlados y optimizar la búsqueda con los beneficios que ya se informaron anteriormente, nos llevó a buscar en un tesoro para poder identificar usos correctos y sinónimos conceptuales si es que existieran; al tratarse de conceptos teóricos compuestos y

al proceder de matrices teóricas particulares (comunidades de práctica, en esta caso), la utilización de un tesoro ofrecería contrastar contra términos emparentados en los campos especializados de donde procede así como conceptos sinónimos y usos incorrectos.



The screenshot shows the UNESCO Thesaurus website. At the top, there is a navigation bar with links for 'Vocabularios', 'Acerca de', 'Comentarios', and 'Ayuda', along with language options 'in English' and 'en Français'. Below this is a search bar with a dropdown menu set to 'español' and a 'Buscar' button. The main content area is titled 'Vocabularios y ontologías disponibles' and lists 'GENERAL' and 'Tesoro de la UNESCO'. On the left side, there is a logo for UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) and a welcome message: 'Welcome to the diffusion space of UNESCO's open vocabularies. The UNESCO Thesaurus is the first vocabulary to be published in SKOS format. More resources will be posted on this platform as they become available. For more information on the UNESCO Thesaurus consult the About page.' There are also Creative Commons BY-NC icons at the bottom left.

Para esta operación se utilizó el Tesoro UNESCO, fuente casi exclusiva de gran tradición en las ciencias sociales, encontrando que los conceptos de "comunidad de práctica" (como compuesto) y los de comunidad, Facebook y amateur por sí mismos no existen como usos permitidos y reconocidos.



The screenshot shows the search results page for the UNESCO Thesaurus. The page title is 'Tesoro de la UNESCO'. The search bar shows the language 'español' and the search term 'comunidad de aprendizaje'. The results section displays '0 resultados para 'comunidad de aprendizaje'' and 'La búsqueda no brinda resultados'. On the left side, there are search options: 'Opciones de búsqueda', 'Por tipo' (with a dropdown menu), 'Por parentezco' (with a text input field), and a 'Delimite la búsqueda' button.

The screenshot shows the UNESCO Thesaurus search page. At the top left is the UNESCO logo. The navigation bar includes links for 'Vocabularios', 'Acerca de', 'Comentarios', 'Ayuda', and language options 'in English' and 'en Français'. The main header is 'Tesauro de la UNESCO'. Below it, a search bar shows 'Lengua del contenido' set to 'español' and the search term 'amateur'. A 'Buscar' button is to the right. On the left, there are search options: 'Opciones de búsqueda', 'Por tipo' (a dropdown menu), 'Por parentezco' (a text input), and a 'Delimite la búsqueda' button. The main search area displays '0 resultados para 'amateur'' and 'La búsqueda no brinda resultados'.

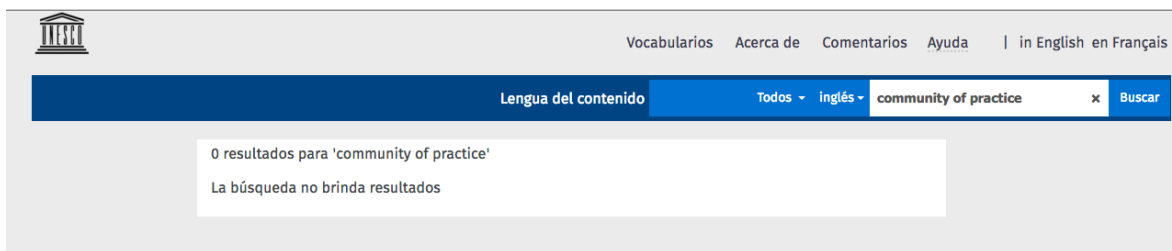
This screenshot is similar to the previous one, showing the UNESCO Thesaurus search page. The search bar now contains the term 'facebook'. The rest of the interface, including the navigation bar, search options on the left, and the '0 resultados para 'facebook'' message, remains the same.

Con el fin de ampliar la búsqueda se incluyó el término "aficionado", que aunque no corresponde a la colección conceptual del trabajo, suele estar emparentado, arrojando los mismos resultados.

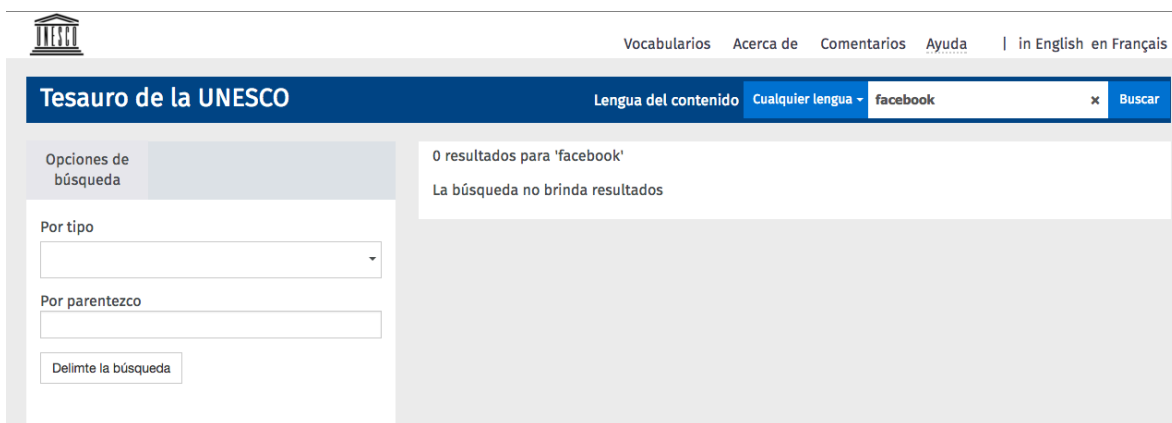
This screenshot shows the UNESCO Thesaurus search page with the search term 'aficionado'. The language is set to 'Todos' and 'inglés'. The search bar contains 'aficionado' and the 'Buscar' button. The search results area shows '0 resultados para 'aficionado'' and 'La búsqueda no brinda resultados'.

Una de las particularidades del tesauro UNESCO es el esfuerzo puesto en su operación multilingüe; así, la misma búsqueda se llevó a cabo en idioma inglés con cada uno de los

términos anteriores ("community of practice", amateur, dabbler, Facebook), entregando cero resultados.



La misma operación, con cada uno de los términos anteriores, se repitió ampliando la búsqueda a "todos los idiomas" con idénticos resultados. Por ejemplo:



Para contrastar la búsqueda y verificar el correcto funcionamiento del motor de búsqueda se utilizó el término "comunidad" y "community" (inglés) con la opción de búsqueda "cualquier lengua", arrojando, positivamente, once resultados, ninguno de los cuales correspondía a "comunidad de práctica".

The screenshot shows the UNESCO Thesaurus interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Vocabularios', 'Acerca de', 'Comentarios', 'Ayuda', and language options 'in English' and 'en Français'. The main header features the UNESCO logo and the text 'UNESCO Thesaurus'. Below this, there is a search bar with the text 'Lengua del contenido' and a dropdown menu set to 'Cualquier lengua'. The search term 'community' is entered, and a 'Buscar' button is visible. On the left side, there are search options: 'Opciones de búsqueda', 'Por tipo' (with a dropdown menu), 'Por parentezco' (with a text input field), and a 'Delimite la búsqueda' button. The main content area displays '11 resultados para 'community'' and lists several related terms: 'Community action (en)', 'Community centres (en)', and 'Acción comunitaria (es)'. Each term is accompanied by a list of related concepts or translations in various languages.

Una vez comprobada la inexistencia de los términos buscados (al menos por la UNESCO, actualmente el tesoro más grande y completo en ciencias sociales y afines) se soslayó la búsqueda de su ontología, por resultar redundante, y se vio la imposibilidad de utilizar los conceptos en la subsiguiente búsqueda en bases de datos como descriptores en clave de lenguajes o vocabularios controlados. Con esta restricción se procedió a explorar, entonces, distintas bases de datos a partir de descriptores abiertos y no indiciales.

La búsqueda en bases de datos

La estrategia que adelante se muestra implicó un diseño que tomara en cuenta los siguientes puntos:

- * 1) Delimitación del tipo de información necesitada (basada en la pregunta de investigación).
- *2) Identificación de los acervos que la contienen o potencialmente la contienen (revistas, *journals*, documentos de trabajo, documentación varia).
- *3) Identificación de las técnicas de rastreo y recuperación propio de cada tipo de acervo (estrategia de búsqueda booleana).

*4) Conformación categorial de colecciones de datos o grupos de datos por acervo.

Un esquema más complejo, no lineal, implicaría la constante y circular actividad de obtener y cotejar paquetes de datos; la idea al centro es encontrar un estado ideal **de saturación del escenario**, en el entendido de que esto significa coleccionar la mayor cantidad de datos y agruparlos por su afinidad y con ello ir reduciendo u organizando su diversidad.

Elementos a considerar para realizar búsquedas de información eficaces. La búsqueda debe, según el concepto anteriormente ofrecido:

- 1) Dar cuenta, al menos, de la parte más relevante de una colección de datos considerados como pertinentes por criterios categoriales
- 2) Permitir la generación y utilización de criterios de agregación y disgregación por categoría y clase
- 3) Permitir el cruce categorial entre colecciones de datos para, con ello, dar lugar a una sistematización avanzada por criterios complementarios y convergentes
- 4) Permitir el empaquetamiento y salida de los datos y los paquetes de datos en formatos estandarizados y compatibles con los sistemas de gestión a los que serán destinados

Para la construcción de la búsqueda se siguió una estrategia que implicara el uso de bases de datos y de directorios, catálogos y metabuscadores en la web abierta; para ello se utilizó la red de bases de datos de la Biblioteca Digital de la Universidad de Guadalajara.

Esta red comprende un repertorio de tres grandes acervos: 1) colecciones electrónicas, 2) catálogos en línea y 3) bases de datos. El primer gran acervo comprende el repositorio institucional universitario (producción general de la Universidad de Guadalajara, que incluye tesis de grado y posgrado y todo el conjunto de revistas y editoriales del sello Universidad de Guadalajara), los acervos de la Red de Bibliotecas Públicas del Estado (Jalisco, México) y los Fondos Históricos.

El segundo acervo, el de catálogos temáticos, incluye las listas de consulta física en la Red Universitaria de la Universidad de Guadalajara (16 centros universitarios) y bibliotecas públicas; y la tercera un fondo de documentos históricos de interés especial para la entidad política que es el estado (departamento) de Jalisco, y para esta búsqueda se utilizaron los primeros dos (los fondos históricos representan, como ya se ha mencionado, documentos de interés histórico sobre la entidad y nada más).

Ya que no se pudo establecer un criterio de búsqueda basado en descriptores procedentes de lenguajes controlados, se utilizó la siguiente lista de términos abiertos (que se muestran más abajo), utilizando tres funciones booleanas (" ", *and* y *or*)¹⁵.

La lógica tras este diseño operativo fue la de obtener únicamente documentos que se centraran en los conceptos eje, dejando de lado el tratamiento periférico de esta (tal como sería el caso de utilizar lo contenido en texto completo). En todos los casos, además, la búsqueda fue llevada a cabo con fecha de publicación abierta (lo que permite visualizar todos los documentos en la línea histórica de las publicaciones) y con contenido a texto completo, así como a todos los formatos disponibles. La única restricción impuesta fue un corte para contener, únicamente, libros, tesis, reportes de investigación y, particularmente, artículos de revistas especializadas y en publicaciones temáticas (*journals* y *yearbooks*).

Esta búsqueda podría refinarse más a través de filtrar los resultados por año de publicación, pero tal como podrá observarse más adelante en la captura de pantallas, los resultados en las bases fueron muy escasas. La combinación de términos introducidos como criterios descriptores de búsqueda quedó así:

Esquema básico:

"comunidad de práctica"

¹⁵ Las búsquedas en bases de datos se basan en el diseño de árboles de decisiones booleanos; estos árboles son modelos binarios de oposiciones que operan por medio de la negación o afirmación en relación a la existencia de un ítem (operadores lógicos). Así, los operadores booleanos son descriptores lógicos que permiten separar (*not*), aparear (*and*) o y poner en paralelo (*or*) agrupaciones de ítems que han sido agregados como grandes conglomerados temáticos en el esquema básico del árbol de decisiones. Puesto de otra forma, y de manera no técnica, los operadores booleanos son términos que acotan, restringen o amplían las búsquedas temáticas a través de eliminar, atraer o separar grandes grupos temáticos a partir de agregar o disgregar sus constitutivos descriptivos.

"comunidades de práctica"

"community of practice"

"communities of practice"

A todas estas combinaciones se unieron los términos:

"comunidad virtual"

"comunidades virtuales"

"virtual community"

"virtual communities"

"comunidad online"




"comunidades online"

"online community"

"online communities"

Y a todos ellos el descriptor "facebook" en la última línea o cajón de búsqueda.

El primer formato de búsqueda incluyó todos los términos en el mismo árbol de búsqueda, tal como se muestra en este ejemplo:


GALE Academic OneFile Búsqueda básica  Avanzado  Marcador Más 

Browse by Discipline

Búsqueda por guía de temas Búsqueda por publicación

Búsqueda avanzada

Buscar	<input type="text" value="community of practice"/>	en	<input type="text" value="Título del documento"/>
Or	<input type="text" value="communities of practice"/>	en	<input type="text" value="Título del documento"/>
And	<input type="text" value="virtual communities"/>	en	<input type="text" value="Título del documento"/>
Or	<input type="text" value="virtual community"/>	en	<input type="text" value="Título del documento"/>
Or	<input type="text" value="online community"/>	en	<input type="text" value="Título del documento"/>
Or	<input type="text" value="online communities"/>	en	<input type="text" value="Título del documento"/>
And	<input type="text" value="groups"/>	en	<input type="text" value="Título del documento"/>
Or	<input type="text" value="groups"/>	en	<input type="text" value="Título del documento"/>
Or	<input type="text" value="facebook"/>	en	<input type="text" value="Título del documento"/>

Agregar una fila 

Buscar

Más opciones

- Documentos de textos completos
- Periódicos revisados por pares
- Contiene imágenes

por fecha(s) de publicación:

Todas las fechas Antes En Después Entre

Sin embargo, de manera contraria al principio de búsqueda sintética, la agregación de todos los términos disparó astronómicamente la relativización de la búsqueda (por ejemplo, en la base de datos Ebsco Host este formato arrojó 33, 701 resultados, tal como se muestra en el ejemplo gráfico).

Tras consultarlo con la asesora bibliotecónoma del programa formativo en recursos informacionales de nuestra unidad universitaria, Mtra. Beatriz Dávalos, tomamos la decisión menos práctica pero a la larga más útil, de trabajar por triadas de conceptos, lo que refinó drásticamente y puntualmente la búsqueda, tal como en seguida se muestra, donde, puede observarse, ya únicamente aparecen dos resultados pero muy puntuales:

De igual manera, en cada búsqueda se apareó cada término del primer grupo con todos los del segundo, y así se procedió tanto en español como en inglés, respectivamente, en cada una de las bases de datos que más adelante se enlistan.

Es importante mencionar que al tratarse de conceptos teóricos conformados como términos compuestos se utilizó la función de "encajonado", que consiste en introducir el

concepto compuesto en la caja de búsqueda, o el de "entrecomillado" cuando la interface lo permitió, pues esto habilita el identificar el concepto compuesto como una unidad descriptora integral y no como una suma de agregados; por otro lado también es necesario referir que en un principio se pensó en incluir, si se encontraba un gran número de documentos de carácter general (y luego de una primera búsqueda en el mismo formato), los siguiente conceptos simples con el operador disyuntivo "or":

- *amateur
- *amateurs
- *aficionado
- *aficionados
- *aficionados

Sin embargo, esto no fue necesario dada la baja cantidad de documentos obtenidos en la búsqueda más global, tal como se verá en el reporte de resultados.

Como limitadores de búsqueda es importante decir que todas ellas se llevaron a cabo en los títulos de los documentos, contemplando el abanico completo de fechas, en los documentos disponibles en texto entero, incluyendo libros, artículos, capítulos y ponencias en todos los formatos. La búsqueda se llevó a cabo durante la primera quincena de junio y julio de 2016.

La búsqueda incluyó a las bases de datos generalistas (colecciones de todas las áreas del conocimiento) y las especializadas en ciencias sociales y humanidades de la red bibliotecaria universitaria antes comentada; estas fueron: ScIELO, Wiley, ISI Web of Knowledge, Springer Material, SpringerLink, ScienceDirect, Sage Journals EbscoHost, Proquest, Royal Society Publishing, JStor, Ingenta Connect, Informe Académico, Esmerald, Redalyc y Dialnet. Al mismo tiempo se utilizaron las redes académicas Research Gate, Academia.edu. y, como baremo de referencia, Google Academics.

Resultados de la búsqueda

Los resultados obtenidos fueron muy desalentadores: mientras que en un principio se creyó que la cantidad de documentos iba a ser muy alta (al menos cerca de veinte artículos), pudo observarse que, apenas en las primeras dos grandes bases de datos (Ebsco Host y Sage, que son las que alojan la mayor cantidad de revistas y *journals* especializados en temas de comunicación, educación y sus cruces), la relación de descriptores buscada arrojaba, si acaso, un par de documentos (cuatro fue el número más alto), mismos no directamente relacionados al problema de investigación o al objeto.

La creencia en esta supuesta abundancia documental descansaba en la intuición de que, tratándose de un tema muy nuevo (Facebook como plataforma mediática), y de dos ya clásicos (comunidades virtuales y comunidades de práctica), el cruce entre ambos sería casi natural, particularmente si se le observara a los grupos en Facebook como modalidades evolutivas de otras formas de comunidades virtuales y de práctica anteriores. Con todo, y para gran sorpresa, no fue así; aunque el cruce de descriptores utilizado en el patrón combinatorio que se mostró anteriormente hizo saltar un número alto de documentos en casi todas las bases, la inmensa mayoría de ellos se enfocaban en mostrar los usos de las comunidades de práctica en la educación formal o la construcción *a priori* de aquellas en Facebook, la construcción de comunidades de consumidores en la misma plataforma o comunidades de *followers* (seguidores) de marcas comerciales en estudios mercadotécnicos; en ese sentido no se encontró ningún documento que pueda ser considerado paralelo, o al menos cercano, al problema de investigación de este trabajo.

De hecho, probablemente resulte elocuente el declarar que las búsquedas conteniendo los descriptores centrales ("comunidad de práctica", "comunidades de práctica", "community of practice" y "communities of practice" + "facebook", núcleo descriptivo del trabajo) quedaron desiertas en siete bases de datos, tal como aquí se muestra:

GALE Informe Académico Basic Search Advanced Bookmark More

Your library's collection of 8,300,408 documents was searched and no results matching your search term(s) were found.

Document Title ("communities of practice") And Document Title (facebook)

Please check your spelling or try other search term(s). If your search contained multiple words, please try adding AND or OR between the terms. To expand your search results, try a Keyword or Entire Document search and enclose wildcards (?, !, *) in quotes.

[Additional Search Tips](#) [Revise Search](#)

Universidad de Guadalajara My Library: Universidad de Guadalajara Gale Databases

Logout My Library Links Iniciar sesión con Google Iniciar sesión con Microsoft

GALE GLOBAL ISSUES IN CONTEXT Advanced Marcador More

Browse Topics

[Inicio](#) \ [Búsqueda avanzada](#) \ Resultados de la búsqueda

Resultados de la búsqueda: Título del documento= community of practice x Y Título del documento= facebook x LIMITADOR: Documentos de textos completos= Y x Y Periódicos revisados por pares= Y x

No se encontraron resultados que coincidan con sus términos de búsqueda. Revise la ortografía, intente otros términos de búsqueda o quite los limitadores existentes.

Si la consulta incluye comodines (?, !, *), encierre la búsqueda entre comillas.

[Log in](#) | [Register](#) | [Help](#) | [Cart](#) | [Mobile Pairing](#) | [Admin](#)
brought to you by Universidad de Guadalajara



Home | Journals & Books | Case Studies Resource areas: [Emerald Resources](#)

in: [Articles and Chapters](#) Search [Advanced Search](#)

Search Results

[Articles/Chapters \(0\)](#) [Case Studies \(0\)](#)

Your search did not match any articles.

Suggestions:

- The search string needs to contain some keywords that are not stopwords.
- Make sure all terms are spelled correctly.
- Try different terms.
- Try more general terms.
- Try fewer terms.
- Placing "NOT" at the beginning of a search query is not supported unless you are searching within previous search results.

[Search History](#) [Saved Searches](#)

Recently Searched

- [Publication Title: community of practice] AND [Publication Tit... (Articles/Chapters - 0)]

Search For [Clear search](#)

AND

+

INCLUDE:

All content Only content I have access to

Accepted Articles Backfiles

Search

Your search criteria: community of practice and facebook in Title, from Jan 1847 through Feb 2017 in all SAGE content matched zero articles.

Modify Search

Showing 0

Su búsqueda de ti(community of practice) AND ti(facebook) obtuvo 0 resultados. Modifique su búsqueda e inténtelo de nuevo. Consejos de búsqueda

Búsquedas relacionadas Knowledge management Knowledge management AND Learning Knowledge management AND Organizational learning Ver todo >

Búsqueda avanzada Línea de comandos Búsquedas recientes Códigos de campo Consejos de búsqueda

community of practice en Título del documento - TI AND facebook OR en Título del documento - TI

Añadir fila

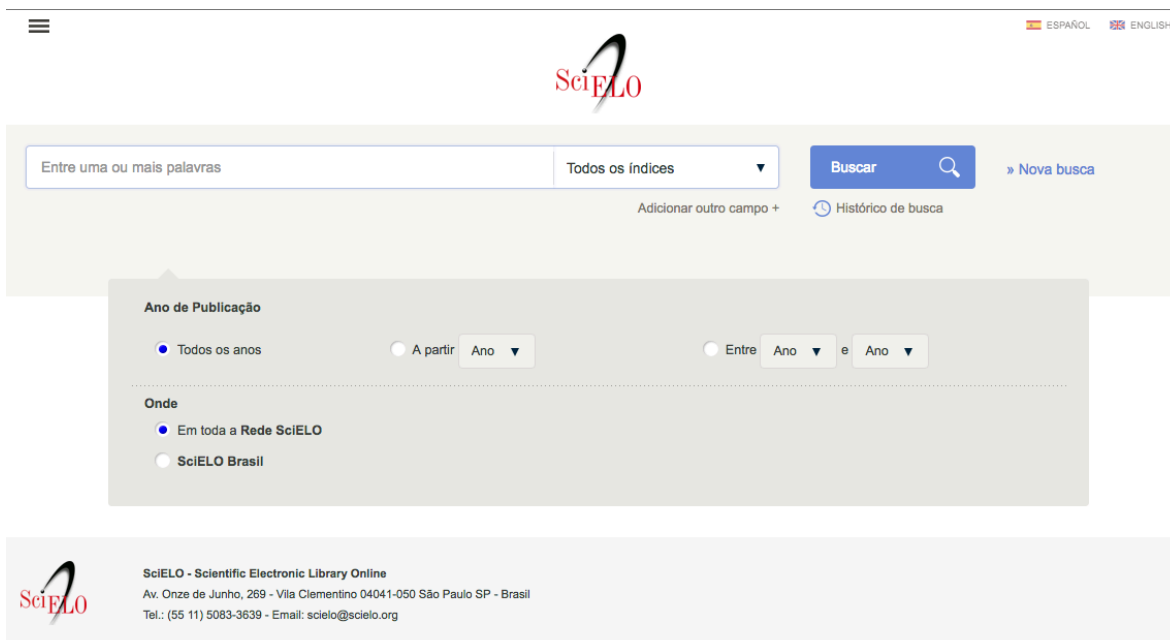
Limitar a: Texto completo

Fecha de publicación: Todas las fechas

Search bar with magnifying glass icon

Búsqueda avanzada





Al final de tan malogrado rastreo se obtuvo, con la estrategia ya detallada y la búsqueda en la web abierta (motor de búsqueda optimizada de Google Chrome), un total de 58 documentos (de los cuales 25 proceden de la base de datos Sage y 22 de Dialnet, donde en esta última la versión *freemium*, que fue la utilizada, no permite hacer uso de los filtros de búsqueda avanzada), ninguno de ellos, como ya se aclaró anteriormente pueden ser considerados paralelos, conexos o similares al problema de investigación tratado en este trabajo.

Este hecho representó un obstáculo muy importante pues, más que para asegurar la originalidad de la investigación (puesto que al llevar a cabo distintas revisiones más superficiales, con el propósito de elaborar distintos artículos académicos, ya nos habíamos percatado de la escases documental sobre el problema de investigación), se buscaban estos documentos para revisar propuestas de tratamiento metodológico, modelos de análisis de datos y, en general, para ofrecer una perspectiva más amplia sobre las diversas o posibles miradas al fenómeno.

Con todo, de los trabajos encontrados se rescataron varios de ellos para mejorar o profundizar en diversos aspectos de la argumentación conceptual y algunas partes generales de la estrategia metodológica.

Trabajos de actualización conceptual

Estos trabajos fueron recuperados por resultar útiles en la puesta al día de los conceptos íntimamente relacionados a los centrales de este trabajo, particularmente aquellos de comunidad virtual y comunidad online y comunidad de práctica. Aunque ya se ha expuesto que la idea principal detrás del desarrollo de un rastreo documental era la de identificar el estado de presencia o ausencia de literatura especializada sobre el problema de investigación trabajado y no el de establecer las distintas áreas del marco teórico, el encuentro con estos documentos, que actualizan debates conceptuales importantes, se decidió recabarlos como una oportunidad de actualización, pero sobre todo porque se trata de trabajo de tipo "estado de la cuestión tipológico", es decir, uno que aporta tipologías, jerarquizaciones y propuesta de clasificación.

Un trabajo de este tipo y ampliamente citado en el contexto de los estudios que hemos nombrado es el de Porter (2004), quien revisa la situación teórica en relación al concepto de comunidad virtual; el trabajo, es necesario decirlo, fue en su tiempo (doce años atrás de la fecha en que esto se escribe) un documento de amplísima referencia, tal como puede observarse en su índice de citación; su relevancia hoy reside en que, aunque, el trabajo representa un estadio anterior a los trabajos antes citados, la parte explicativa es el inicio y detonador de los trabajos que más adelante se comentan. Este texto ya había sido utilizado en la formulación de la tesis de maestría de quien escribe y no se pensaba volverlo a utilizar pero, una vez reencontrado y a la luz de la nueva lectura y la visión comparada con los nuevos estados de la cuestión, se vio que resulta un documento importante en la reconstrucción del escenario.

Lo encontrado:

1) Hara, Shachaf y Stoerger (2009) actualizan y amplían la llamada tipología Dubé, un modelo taxonómico de indicadores y observables ampliamente utilizado en la clasificación de comunidades de práctica en línea; el trabajo, que ya había sido identificado con anterioridad, estaba en la lista de documentos importantes pues gran parte del trabajo metodológico dependía de la taxonomía Dubé; los puntos trabajados abonan a fortalecer la

argumentación sobre la elección de observables e indicadores en la observación en la que se basó este trabajo.

2) En la misma línea de los anteriores se rescató el trabajo de Messinger, Stroulia y Lyons (2008), que comporta un trabajo de re-reconocimiento y ampliación al trabajo antes comentado de Elis Porter; en él los autores, justamente, retoman el lustro que media entre uno y otro aportando el ingreso de nuevas propuestas teórico - metodológicas en el estudio del concepto de comunidad virtual, manteniendo con ello una línea de continuidad que es muy rara de encontrar en trabajos revisionistas, más aún cuando se trata de periodos de tiempo relativamente pequeños. Un ajuste al modelo de clasificación hecho por Porter es llevado a cabo con una pequeña adenda a los criterios de implicación del sujeto que transita y construye estas comunidades virtuales.

3) Miia Äkkinen (2015), quien elaboró un estado de la cuestión amplia en torno al debate del concepto comunidad online y su antagonismo con aquel otro de comunidad virtual; es particularmente importante en este trabajo al representar, probablemente, el trabajo internacional más reciente en relación a la evolución del debate; al tratarse de un libro y no de un artículo, el espacio dedicado a los puntos más controversiales aborda detalles teóricos ausentes en otra literatura, tal como el desplazamiento de los conceptos a partir de la modificación tecnológica de los entornos de socialización.

4) Payal Arora (2012), donde esta autora realiza un estado de la cuestión revisionista acerca del concepto de esperas virtuales; el trabajo resulta relevante pues, aunque no exactamente es el más reciente, definitivamente sí aborda a profundidad una dimensión básica en la teorización de los espacios de socialización en la virtualidad, que es la epistemológica; su trabajo comprende un examen comparativo acerca de los conceptos ya mencionados y, a partir de ello, ofrece una tipología de cinco dimensiones para clasificar el paso de los sujetos por los mapas de los mundos sociales virtuales y los procesos de simbolización de estos y las potenciales formas de interacción.

Diseño y procedimientos metodológicos

Descripción del capítulo

El presente apartado presenta los criterios metodológicos a partir de los cuales se diseñó y aplicó el protocolo empírico del trabajo de investigación que aquí se ofrece. En él se exponen los criterios epistemológicos, pragmáticos, metodológicos y contextuales a partir de los cuales se llevó a cabo la recolección, sistematización y análisis de datos así como las rutas de aplicación de metodologías, métodos, técnicas y herramientas del diseño, pero también da cuenta de las contingencias y escenarios de aplicación a los que se enfrentó la proyección e instrumentalización de la pesquisa.

Declaración de principios

La pretensión del trabajo de investigación que aquí se presenta fue comparar las diferencias (en términos de las categorías dominio, comunidad y práctica, según el modelo de comunidades de práctica), existentes o no, entre un foro de interés de amateurs y un grupo de amateurs en Facebook.

Problematización

Una premisa determinista en los albores de la era digital era aquella que dictaba que las supercarreteras de la información encarnaban el principio del fin de las brechas del conocimiento. Según esta suposición gran parte de la escasez social de conocimiento se basaba en la escasez de los medios de difusión de la información (mismos que representaban, ante todo, entidades técnicas).

Casi tres décadas después, luego del arranque y la inserción masiva y cotidiana de tecnologías de la información y la comunicación, hemos podido atestiguar que más que un

problema de escases de medios técnicos se trata de un problema de ingeniería social (Coyle, 1999); el reparto social del conocimiento, como hemos explorado en capítulos anteriores, queda sujeto a múltiples y convergentes mecanismos políticos, económicos y culturales de control, consumo y distribución del conocimiento, situación impuesta, paradójicamente, por la superposición actual de dos grandes escenarios:

1) la escases artificial del conocimiento generada por la parcelación utilitaria de los currículos escolares en conjunto con la imposición de mecanismos legales cada vez más férreos en torno a la relación conocimiento social - propiedad intelectual (Bravo, 2005).

2) la galopante superabundancia de infobasura que satura los sistemas sociotécnicos de información - comunicación como parte del abaratamiento y súperinserción de los procesos cotidianos de producción y circulación social de información (Kovach y Rosenstiel, 2011).

Justamente, en medio de una crisis global generalizada de la escuela (el aprendizaje institucionalizado y, particularmente, de la educación superior, la universidad y los organismos y actores que ofertan formación profesionalizante) pero también en el sistemático empobrecimiento de los contenidos mediáticos sociales y masivos, la escasez de conocimiento abierto, y vigente es tan grave como la escasez natural del conocimiento en las fases históricas predigitales o aquella impulsada por la sobreproducción y sobrecirculación de información intercambiable y genérica (Kovach y Rosenstiel, 2011).

Es en este escenario que el surgimiento del prosumidor, ese novedoso agente histórico que surge de la posibilidad de tener a la mano los medios técnicos de producción, consumo y distribución de información, por un lado, y la posibilidad de establecer redes sociales con base en la multiconexión, por otro, permite hasta cierto punto la desintermediación y especialización de la información, y por lo tanto, del conocimiento. Es a partir de este movimiento que, desde la esquina de la informalidad, surgen comunidades virtuales de práctica que revisten distintos formatos.

Si bien causa de posibilidad de estas comunidades está puesto, en origen, en la llegada del panorama tridefinido (desmaterialización, reticularización y aumento de la capacidad tecnológica de almacenamiento de información) y con ello la aparición del prosumidor, los formatos de asociación en esa virtualidad han supuesto diferencias en las funciones y roles de esas comunidades.

Es aquí, en este segmento explicativo, que se vuelve vital apuntar y ver cómo la los amateurs, actores preexistentes a la era digital caracterizados por recopilar, conservar y reproducir conocimientos específicos sobre objetos y temáticas por fuera de la oficialidad institucionalizada, generan comunidades con características diferenciadas.

Justificación

La llegada del capitalismo cognitivo como modelo privatizador en la economía global del conocimiento, en conjunto con la evolución convergente de distintos fenómenos sociales, históricos y económicos, de los que ya se ha hablado antes, se han objetivado en la parcelación y el escaseamiento artificial de conocimientos específicos, es decir, conocimientos relevantes y especializados para el hacer y el saber hacer. Este panorama ha obligado a los sujetos sociales actuales a ampliar y/o sustituir sus rutas comunes de búsqueda, acceso y diversificación de ese tipo de conocimientos y, para ello, han echado mano de los medios y panoramas sociotecnológicos existentes tales como las redes sociales digitales y distintos formatos de socialización en línea. Esta estrategia complementaria o alternativa, según el caso, debe estar transformando de alguna manera las ecologías del conocimiento así como los esquemas imperantes en la economía del conocimiento de la era predigital inmediata.

Con todo, al tratarse de escenarios emergentes e informales (Kamenetz, 2010; Telefónica, 2014) y tal como ha sido consignado en el apartado dedicado a la revisión documental, ha sido muy poco lo que se ha trabajado en torno a estos escenarios, particularmente en torno a la bina comunidades de práctica - amateurs, y es por eso que consideramos que es suficientemente pertinente indagar ese horizonte a partir de una

comparación a los dos grandes formatos de este escenario: un foro de interés de amateurs y un grupo de amateurs en la plataforma de red social Facebook.

Nivel heurístico del estudio

Un consenso clásico sobre el diseño empírico estándar en ciencias sociales nos muestra que el diseño de un estudio puede contemplar al menos tres grandes niveles: descriptivo, explicativo y prospectivo. Mientras que el tercero se limita casi exclusivamente a objetos y escenarios económicos, los primeros dos conforman el canon sociológico y antropológico.

Una revisión no muy profunda al debate metodológico en las ciencias sociales actuales es capaz de mostrar cómo el nivel explicativo suele operar como un fetiche metodológico en la investigación de posgrado en tanto existe un prejuicio generalizado que dicta que investigar sólo puede consistir: 1) en explicar y 2) que esto sólo se logra a través de la explicitación de mecanismos causales o de atribución. Si bien es innegable que el develamiento de mecanismos causales permite el entendimiento de operación de un fenómeno y resulta vital para entender la evolución diacrónica de un fenómeno y sus principios etiológicos a través de principios de acumulación y parsimonia, es igualmente innegable que en etapas tempranas de un fenómeno esto no sólo se revela inútil sino también empíricamente antieconómico.

Metafóricamente ejemplificado, no se puede explicar la orografía de un territorio si éste todavía no ha sido topografiado y, justamente según el proceso llevado a cabo en el estado de la cuestión, éste es el problema logístico de nuestro fenómeno. Si bien es posible confirmar que existe una amplia literatura empírica en torno a las comunidades de práctica y aprendizaje en torno a ambientes y procesos formales de socialización, por ejemplo, que han llevado a explicar cómo operan estas comunidades, es muy poco lo que se puede encontrar en relación a los mecanismos de socialización de conocimientos específicos en la informalidad, lo que nos llevó a replantear los objetivos y preguntas iniciales.

Un interés principal de este estudio estaba puesto en localizar trabajos que pudieran servir de base para adelantar pasos en la explicación del fenómeno, aunque el descubrimiento no planeado de la escasez de información sobre este escenario nos llevó a la

decisión de tomar como prioritaria la necesidad de generar un catálogo mínimo y a priori sobre la forma de las comunidades de práctica virtuales creadas, usadas y mantenidas por amateurs. Así, podemos afirmar que el diseño de la investigación tuvo desde este momento la certeza de que el diseño de proyecto debía orientarse a la obtención prioritaria de resultados descriptivos con base en procesos prioritariamente inductivos y exploratorios.

Llegados a este punto es importante explicar que si bien en diseños preliminares de este trabajo de investigación y a partir de la discusión y debate con colegas y especialistas (particularmente en congresos, seminarios, coloquios y en el proceso de publicación de resultados parciales¹⁶) se sugirió más de una vez que el trabajo se orientara hacia a los impactos que el supuesto desencampulamiento informal de conocimientos específicos efectuado por las comunidades de práctica virtuales de amateurs estaba teniendo en algunas áreas de la ecología y economía del conocimiento (la tasa de absorción laboral de sujetos cuya dieta cognitiva se basara en alguna proporción a partir de este principio, por ejemplo), el principal problema tuvo lugar cuando el avance en la construcción del estado de la cuestión y el diálogo con pares arrojó una dificultad logística obvia: el fenómeno casi no estaba descrito y resultaba, cuando menos, osado comenzar por ver los impactos de un fenómeno cuyos principios estructurales se desconocían.

Así, el diseño del proyecto se encaminó a la exploración y descripción de los dos más importantes formatos aunque manteniéndonos alertas a la posibilidad de identificar dimensiones fenoménicas no contempladas que pudieran plantearse como comienzo posterior e independiente de una segunda etapa de trabajo pero ahora de tipo comparativa - explicativa.

Ruta de diseño de estudio: deductividad versus inductividad empírica

Al inicio del trabajo de diseño del este proyecto se tenía contemplado seguir una ruta enteramente deductiva (elección de teoría sustantiva - derivación de categorías conceptuales - obtención de categorías empíricas en campo - contrastación hipotética). Una

¹⁶ Especialmente útil y aportador resultó el intercambio con los colegas de la Cátedra UNESCO UNAOC - MILID, 2016, el Seminario Permanente en Economía del Conocimiento (Universidad de Guadalajara) 2015 y el debate en los congresos AMIC y el 2º Congreso Internacional de Gestión Cultural, 2015.

vez que se dio cuenta de la relativa inexistencia de un estado de la cuestión en torno al fenómeno y se requirió seguir una ruta exploratoria - descriptiva, se decidió diseñar un trabajo empírico mixto que incluyera una parte de levantamiento de datos de tipo inductivo (donde el diseño de producción de datos reclama que las categorías de análisis surjan a priori del trabajo de campo para después estandarizarse en categorías que ayuden a describir el fenómeno en un momento posterior al campo (Yin, 1989, p. 2).

Esto se vio conveniente pues ya que la teoría sustantiva (modelo teórico de las comunidades de práctica) se limita a explicar entornos prevalentemente institucionales, dejando de lado escenarios (que no procesos) informales, se consideró pertinente ampliar las categorías teóricas a partir de la (posible) producción de categorías producidas a partir del campo, ampliando con ello la alacena conceptual en la descripción del fenómeno. En este sentido híbrido, aunque las categorías teóricas existen y tienen en una función orientadora (dominio, comunidad y práctica), las categorías analíticas apenas son tomadas de marcos teóricos de referencia, emergiendo estas a posteriori con base en la sistematización de los datos de campo.

Por otro lado, si bien era posible partir de una base conceptual totalizadora con base en la teoría sustantiva (teoría que intenta explicar cómo es o puede ser un fenómeno) el marco lógico de este tipo de esquema empírico, que intenta explorar para más adelante describir, corre el riesgo de mimetizar o perder el foco de los eventos y hechos desconocidos a partir de generar una relación artificial o naturalizada entre lo pensado a priori y lo encontrado en campo. Aunque este riesgo nunca desaparece y se encuentra presente en todas las fases de investigación en cualquier formato de pesquisa, los esquemas de diseño mixtos o llanamente inductivos reducen esta forma de error (confusión deducida) al permitir una interpretación más libre e independiente de los constructos teóricos preexistentes.

Es desde esta postura que el marco teórico elaborado en este trabajo durante los capítulos anteriores se presenta más como un marco teórico del contexto del fenómeno (teoría o conjunto de marcos teóricos que describen y/o explican, dependiendo del caso, más el contexto general del fenómenos que el fenómeno mismo). Es también a fuerza de esta lógica que los conceptos mismos de dominio, comunidad y práctica se proyectaron como entidades descriptivas puesta a prueba a manera de estatizar y fijar los límites

mínimos y máximos del fenómeno explorables. Visto así, la instrucción del diseño puede verse más como un conjunto de armazones conceptuales huecas en espera de ser llenadas a partir de datos descriptivos antes que como una lista obligada y ordenada de atributos que se espera puedan ser encontrados a través del trabajo de campo.

Hipótesis, preguntas y objetivos

En el caso de diseños mixtos o llanamente inductivos, particularmente en proyectos exploratorios y descriptivos, la o las hipótesis de trabajo suelen tener una función orientadora que opera más en el diseño de la investigación que en la exhibición de resultados (comprobación o refutación de las respuestas posibles o tentativas sobre el fenómeno) (Orozco y González, 2015, p. 47). Esto es así pues mientras en los diseños deductivos el papel de la hipótesis es la de fungir como el eje de comprobación (afirmación o falsación de lo predicho por la teoría) en la inductiva surge, más bien, como una consecuencia del trabajo empírico en campo o, dicho de otra manera, la lógica de un diseño de tipo inductivo es la de generar hipótesis (Glaser y Strauss, 1999, p. 27); de hecho, un procedimiento clásico en la investigación inductiva, en el canon de la teoría fundada y derivados, es la evitación de la hipótesis como parte del diseño (Orozco y González, 2015, p. 45), en tanto se parte del supuesto epistemológico de que un logro de la investigación sería poder identificar respuestas tentativas sobre el fenómeno que ampliaran el espectro de visión de investigaciones o fases de la misma investigación posteriores hacia derroteros, ahora sí, explicativos antes que aportar respuestas del tipo "verificado" o "descartado". Con ello la generación de hipótesis (o bien, el hallazgo de hipótesis de segundo grado) forman parte de las aportaciones de la investigación pasando con ello a ser parte relevante de las conclusiones del estudio (Rohlfing, 2012, pp. 9–13).

Posicionados en esta postura metodológica, en este trabajo se impusieron, antes que hipótesis, premisas de partida, que son "elucubraciones informales sobre la naturaleza general de algo, las cuales sirven como insumo en la construcción de hipótesis fuertes" (Orozco y González, 2015, p. 43). Estas fueron, partiendo de la premisa de que estos espacios se constituyen como comunidades de aprendizaje informales, las siguientes:

1) A pesar de contar con una interfaz interactivamente más deficiente, el grupo de interés se presenta como una comunidad de práctica más exclusiva, densa y estructurada, donde la preocupación por co-construir, crecer y mantener esa densidad (situación que fomenta, a su vez la densidad y calidad de conocimientos circulantes) hace necesaria la presencia de formas muy normadas de participación y el mantenimiento en foco de agendas.

2) Por su parte el grupo de Facebook aunque operando desde un interfaz más eficiente, da lugar a un modelo de socialización menos exclusivo, una agenda visiblemente más difusa y miscelánea y un sistema de participación normativamente más desorganizada; esta confluencia de situaciones favorece la participación masiva pero no siempre recíproca entre participantes y miembros.

Como es observable estas premisas de partida, en tanto entidades orientadoras de la mirada, no intentan proponer la afectación u orden de afectación de un factor determinado cualquiera sobre algún otro al momento de exponer supuestas diferencias entre los espacios (por ejemplo, las diferencias tecnológicas de operación o su configuración en tanto espacio interactivo) sino, más bien, a la inversa: si pudieran ser vistas estas diferencias lo importante estaría en generar hipótesis de segundo grado tendientes, ahora sí, a explicar el porque particular y diferido de esas diferencias.

Preguntas de investigación

Ya que en ciencias sociales no existe un consenso sobre el papel desempeñado y lugar de la pregunta y/ o las preguntas de investigación en el andamiaje metodológico de la investigación, consideramos necesario explicar lo que por ellas se entiende y el rol que asume en el diseño.

Desde aquí partimos de la premisa de que un diseño metodológico debe contener 2 tipos de entidades disquisitivas: pregunta general y preguntas particulares. La primera, se asume, tiene la función de encaminar la indagación general del proceso investigativo, proponiendo un límite mínimo y máximo de observación (lo que conlleva limitar las relaciones entre sujetos, procesos, escenarios y temporalidades y, por lo tanto, mantener un baremo descriptivo o explicativo, según sea el caso); esta lógica es aún más importante en el trabajo de tipo mixto o deductivo pues la limitación mínima y máxima opera también como el límite a las relaciones categoriales que se derivarán del trabajo de campo y se convierten, posteriormente en descripciones o explicaciones generales (entidades deductivas).

En ese sentido la pregunta general de investigación se busca que sea flexible, contingente y capaz de enunciar entidades y relaciones generales. Ya que, según se ha comentado antes, la idea tras este diseño de investigación no fue principalmente la de falsar o afirmar hipótesis sino la de generar descripciones o explicaciones generales y, en su caso, permitir la producción de hipótesis a posteriori (hipótesis de segundo grado), la pregunta funcionó más como un dispositivo orientador que como un derrotero de la investigación. Tras esta lógica la pregunta general que guió el trabajo empírico se expresó de la siguiente manera:

¿Qué diferencias, en términos de dominio, comunidad y práctica, existen o no entre un foro de interés de amateurs y un grupo de amateurs en Facebook al considerarlos como comunidades de práctica?

La pregunta, tal como se explica más adelante, se genera en torno a la elección de dos casos representativos en clave de foros de interés de amateurs (Portal bonsái) y grupos de amateurs en Facebook (Guía bonsái), parándose, así, en el modelo de estudio de caso comparado.

Formato de estudio y justificación de elección de formato

Una pregunta central en el diseño metodológico de un proyecto de investigación es por el formato de recolección de datos de campo elegido, mismo que debe responder a tres grandes imperativos: naturaleza o tipo de los datos necesarios, presencia de las unidades de estudio, extensión temporal del proyecto y profundidad del estudio, condiciones que dependen, en última instancia de la plantilla metodológica, a saber, comparativo - contrastiva o unitaria.

Los modelos comparativos y contrastivos (que enfrentan dos o más unidades de estudio en torno a un mismo conjunto de preguntas y presentación de variables) suelen representar el esquema básico en el canon sociológico, mismo que permiten identificar más ampliamente pequeñas variaciones fenoménicas de entre una colección al menos mínima de eventos presentes en un mismo horizonte, y, por lo tanto generar descripciones explicaciones más extensas; por el contrario los unitarios, básicamente encarnados en el formato de estudio de caso, se basan en la elección de un escenario fenoménico único pero visto a detalle, y constituye el canon antropológico, donde se favorece observar la tipicidad y la producción de cadenas descriptivas con mayor densidad (Geertz, 1977). En ello se opone extensión contra detalle y generalidad contra particularidad.

Creemos poco útil y novedoso volver sobre los pasos de este antiguo y trillado debate (acerca de si es mejor extensión que profundidad o generalidad que particularidad) (Peretz, 2000, p. 15) y baste decir que en este trabajo hemos partido del supuesto epistemológico de que ambos esquemas son, en última instancia, herramientas, y que como tales su utilidad o futilidad dependen de que en el campo sean aplicadas o no respecto de las necesidades para las que fueron bocetadas (Orozco y González, 2015, p. 35), situación que, en lo propio, intentamos explicar en las siguientes líneas.

Justamente en el presente trabajo una condición poco favorable no fue la poca existencia de unidades de estudio o la imposibilidad de generar datos descriptivos sino la falta de caracterización y criterios de categorización del fenómeno (tal como se ha enfatizado en el estado de la cuestión). Sin criterios comparativos recolectados a priori el trabajo de investigación se torna, al menos en una parte importante del tiempo de diseño y ejecución, en una labor de construcción categorial sobre la cual basar el trabajo

comparativo. Es nuestro caso, donde una segunda y muy importante condición contextual del diseño estuvo determinado por la escasez de tiempo en el levantamiento y procesamiento de datos¹⁷, ambas condiciones dejaron ver la necesidad de trabajar a partir del formato de estudio de caso, argumento que encontraba mayor pertinencia en relación a la conocida afirmación de Yin según la cual los estudios de caso representan una estrategia metodológica adecuada cuando el investigador tiene poco control sobre los eventos de un fenómeno que sucede en el aquí y el ahora y en el contexto de la vida real y cuyas pregunta se basa en el cómo y los imperativos exploratorios (1989, p. 1). Así, este esquema ofrecía tres grandes ventajas:

* La puesta en marcha de una estrategia metodológica *ad hoc* al tipo de condiciones contextuales en las que se presenta la investigación.

* Reducir el corpus (el caso) a partir de un criterio de elección por conveniencia (aquí elegido por el criterio de tipicidad respecto del las características generales del fenómeno estudiado).

*Hacer emerger las categorías descriptivas del fenómeno a partir de ver sus regularidades (inducción categorial) en el campo antes que extender y repartir las categorías conceptuadas a priori para verificar su existencia, o no y en su caso la regularidad de aparición en un esquema contrastivo o multicomparado de unidades y escenarios empíricos (deducción categorial). Esto permite generar conclusiones en la forma de hipótesis de segundo grado antes que falsaciones o afirmaciones de un hipótesis de trabajo.

En conjunto, estas tres condiciones permitirían optimizar los tiempos de trabajo de campo y a la vez obtener una bolsa de datos de producción inductiva. Sin embargo, como en toda

¹⁷ Tras un muy largo tiempo de gestión la Universidad de Guadalajara, mi institución de adscripción, me otorgó en agosto de 2016 una licencia de descarga sustancial de trabajo de tres semanas para el llevar a cabo la parte final de trabajo metodológico mientras que, en diciembre del mismo año, otras tres para terminar trabajo de campo. Dado lo reducido del tiempo y la imposibilidad de contar, al menos por un periodo extendido de tiempo, con otra licencia o descarga de trabajo, se tomo en cuenta esta contingencia como parte esencial de diseño y elección de rutas de investigación.

elección metodológica, cada decisión implica algunas desventajas; en lo relativo a lo decidido en este diseño las más significativas de ellas fueron:

- 1) La poca capacidad de generalización de los hallazgos (principalmente la extensión de las hipótesis de segundo grado).
- 2) La reducción en el número mismo de hipótesis de segundo grado.

Con todo, dadas las condiciones ya expuestas y el exiguo rango de maniobra en la ejecución del trabajo de levantamiento, se determinó que lo encontrado (hipótesis de segundo grado) sirviera como una primera fase de un proyecto posterior y mayor, en grado explicativo y comparativo, planeado como proyecto financiado por y para la Universidad de Guadalajara en el periodo lectivo 2018 - A, periodo en el que se tendría, por agenda, gastos asignados. En este sentido se privilegió, entonces, la producción de datos focalizados y orientados a este fin, basados en un minucioso manejo del proceso inductivo descriptivo producto de un adecuado grado de sistematización que asegurase criterios de novedad y originalidad y, al mismo tiempo, generar las condiciones primarias para un proyecto polietápico a mediano plazo.

El estudio de caso ¿qué implica el estudio de caso como entidad heurística - metodológica?

La primera condición, tal como es común en las ciencias sociales, es dar cuenta de que no existe un consenso mínimo en torno a lo que es y qué contempla un estudio de caso, siendo lo común encontrar, en la literatura especializada, más argumentos defensivos que instructivos (Schrank, 2006, p. 170). Justamente uno de los debates más persistentes es aquel acerca de si es lo mismo un caso de estudio que un estudio de caso. Este debate está alimentado, particularmente, por un criterio instrumental sobre el actuar metodológico, acerca del nivel heurístico de lo que se entienda por caso y por estudio, respectivamente.

Para algunos autores el caso de estudio es el panorama empírico dentro del estudio de ese caso (V.g. Rohlfig, 2012; Schrank, 2006); de otra manera, el estudio de caso fungirá como un método (es decir, como una entidad heurística que contempla un tradición e integración de técnicas y herramientas que le son propias y que están basada en una orientación epistemológica dada) donde el caso de estudio es meramente el escenario en el cual se desarrolla el trabajo de investigación. Para otros el caso de estudio consiste en la mera revisión de los constitutivos de un escenario particular y aislado, cuyo valor radica en la particularidad, de la cual se pueden extraer datos a partir de cualquier ruta metodológica (V.g. Damousi, Lang, y Sutton, 2015).

Una tercera tradición, una que ha generado escuela en distintas áreas de las ciencias sociales de la mano de Robert K. Yin y Sharan Merriam, particularmente en el espacio anglo, ha sido aquella que concibe el estudio de caso como una estrategia metodológica, es decir, como un diseño orientativo flexible en las decisiones electivas de sus métodos y herramientas pero un donde la necesidad principal del investigador recae no sólo en explorar la particularidad del caso sino, sobre todo, en los criterios que le confieren esa particularidad cuando los límites entre el fenómeno y el contexto son, para el propio investigador, borrosos o poco claros; en este sentido, y por lo mismo, Yin, Merriam y Tisdell (2015, p. 39) hablan más de una estrategia que de un método o un género de investigación (2015, p. 13; Yin, 1989, p. 39) y se trataría de una estrategia propia de objetivos exploratorios (identificación de estructuras, dinámicas, constitutivos etcétera) antes que de aquellos que pretenden el relevamiento de regularidades.

Desde ahí el presente trabajo ha tomado el criterio de esta tercera tradición intentando describir, a partir de la exploración de una concreción particular de un fenómeno poco clasificado y echando mano de las técnicas y herramientas que se revelen pertinentes al caso, los constitutivos de interés de ese mismo fenómeno sin miras a generalizar ni afirmar ni falsar o afirmar hipótesis de trabajo construidas a priori. La ruta a partir de la cuál se proyecta este estudio de caso se exhibe líneas más adelante.

Caso de estudio: direcciones de diseño empírico

Tal como ya se ha expuesto antes, ya que la inexistencia de un acuerdo tácito sobre lo que constituye un caso de estudio es uno de los grandes desacuerdos en la evaluación de proyectos empíricos que lo utilizan, en las siguientes líneas se expone lo que aquí se entiende por ello y los constitutivos que, por ende, llevaron a desarrollo formal de este trabajo.

Siguiendo a Merriam y Tisdell (2015, p. 40 - 41) el caso de estudio estaría caracterizado por tres condiciones: su liminalidad o posesión de límite como sistema a describir, la identificación entre caso, unidad de estudio y objeto, donde el desplazamiento particular se da cuando el objeto es el correlato del caso (lo que caracteriza al estudio de caso es la unidad de análisis y no el tópico de estudio (2015, p. 40 - 41) y la calidad de ejemplar del caso.

Metodológicamente hablando y en conjunto esto se traduce por el hecho de que un caso de estudio siempre debe ser capaz de mostrar límites claros respecto de su universo, su composición y, por lo tanto, de la discreción de sus corpus o muestras (2015, p. 40 - 41 - 42) en tanto se base en un criterio demostrado de pertinencia ejemplar basada en “descubrir la interacción de factores característicos del fenómeno” y en los cuales es muy difícil o imposible separar el fenómeno del contexto (2015, p. 43).

Desde el punto de vista de Merriam y Tisdell el caso de estudio comporta una forma de diseño metodológico más que un método, y este diseño es sustancialmente cualitativo y descriptivo. En cuanto a sus características demostrativas esta estructura es relevante en términos heurísticos pues se trata de un tipo de diseño que se revela:

Más concreto: el estudio de caso resuena con nuestra propia experiencia pues es más vívido y sensorial que abstracto.

Más contextual: nuestra experiencia está enraizada en el contexto en tanto el conocimiento está en conocimiento del caso.

Más desarrollada por la interpretación del lector: pues los lectores traen al estudio de caso su propia experiencia y entendimiento, lo que lleva a generalización cuando nuevos datos son agregados sobre los antiguos [...].

Basada en las poblaciones referentes determinadas por el lector: al generalizar, tal como se ha descrito antes, los lectores tienen a alguna población en mente. Con ello, y a diferencia de lo que se hace en la investigación tradicional, el lector participa en extender la generalización a otras poblaciones referentes (traducción nuestra) (2015, p. 45).

El estudio de caso comparativo

Un acuerdo casi tácito en la literatura metodológica sobre el estudio de caso como diseño es aquel que aclara que la unicidad del caso no hace al estudio de caso, o al menos no le es facultativo; desde aquí, un estudio de caso puede ser comparativo o múltiple (Merriam y Tisdall, 2005, p. 49). Sus razones están en que, tal como lo explica Stake:

En la investigación de caso múltiple el caso único es interesante porque éste pertenece a una colección particular de casos. Los casos individuales comparten una característica común o condición. De alguna manera los casos en la colección están ligados entre ellos. Son miembros de un grupo o ejemplos de un fenómeno (traducción nuestra) (Stake, 2006, p. 5).

De este modo la modalidad múltiple de casos opera como un dispositivo que "induce" al permitir concentrar a partir de unidades discretas las particularidades en un tránsito hacia la sistematización de regularidades sin perder la capacidad heurística de la particularidad del diseño del estudio de caso. Dentro de ello el nivel comparativo es el de menor cantidad de unidades racionales y, aunque pierde peso en la sistematización de regularidades, gana en profundidad heurística cuando se trata de unidades con elementos estructurales completamente contrastivos y pocos atributos específicos; tal como afirma Stake:

el propósito de este tipo de diseños es generar grandes comparaciones [...descriptivas...] antes que incrementar el entendimiento de los casos individuales [...]. La comparación es el gran competente al momento de probar un estudio de caso. Es una gran estrategia de investigación, una poderosa conceptualización, usualmente útil cuando se fija la atención en apenas pocas variables [...]. La descripción comparativa es generalmente simplista en relación a aquellos a lo que Clifford Geertz llamó "la descripción densa" (traducción nuestra) (2006, p. 82).

Atendiendo estas y aquella razones contextuales de pertinencia de diseño es que se consideró que dentro de la estrategia de estudio de caso la modalidad comparativa era la más útil, conveniente y oportuna: se presentaba como la táctica metodológica que, operando en límites cerrados del un contexto y un fenómeno permitía establecer los más ricos datos descriptivos con base en la en unidades racionales reconocidas (y mismas que presentaban diferencias estructurales visibles) y, al mismo tiempo, enfocarse en pocas variables con alta capacidad de contraste.

Manejo de campo en el estudio de caso

Una de las preocupaciones en la estrategia de estudio de caso múltiple y comparativo es el orden de estudio de las unidades (casos de estudio) y la integración de la comparación en el análisis de datos, aunque gran parte de las diferencias entre las posturas sincrónicas y diacrónicas, en realidad, están basadas en aspectos logísticos: si unos pocos casos estudiados por grandes y poblados equipos de investigación, que trabajan a la par y al mismo tiempo, no suelen representar complicaciones técnicas, la inversión de la fórmula, con seguridad, lleva al caos metodológico.

Frente a ello debe prevalecer el sentido común y el pensamiento pragmático, mismo que indica que el investigador (o equipo de investigadores) debe repartir las unidades en su orden de intervención respecto de la variable tiempo más que en la variable "personas que

investigan". Así, aunque la diacronía innegablemente es una situación contingente que permite que las variables "antes" y "después" tengan poca incumbencia en la labor de comparación, trabajar diacrónicamente dos o más casos, incluso entre equipos pequeños y diseños poco complejos, puede representar el riesgo de confusión, pérdida e manejabilidad de datos, a veces con efectos insalvables. Tal como lo afirma Stake, "...cada caso a estudiar es una entidad compleja situada en su propia condición; cada caso tiene contextos y antecedentes especiales" (2006, p. 12); en ese mismo sentido Merriam y Tisdall, citando a Bogdan y Biklen, indican que, dadas este tipo de situaciones, el estudio de más de un caso debe ser llevado a cabo uno a la vez y no simultáneamente. Continúan:

La razón de esto es, principalmente, porque trabajar más de uno a la vez puede resultar confuso. Hay muchos nombres que recordar, muchos datos que manejar. Después de terminar el primer caso encontraremos que trabajar con los subsiguientes es significativamente más fácil; el primer caso provee un foco para definir los parámetros de los otros (traducción nuestra) (2015, p. 50).

Con base en ello y las características logísticas que ya se han mencionado antes (un único investigador, poco tiempo, dos unidades racionales de estudio), este trabajo se llevó a cabo de manera diferenciada aunque continua.

Elección de casos de estudio

Una vez que se tomaron las anteriores decisiones logístico - metodológicas se procedió a elegir una comparación de casos. Las condiciones tenían que ser tres respecto de cada unidad:

- 1) que fueran observables a corto y mediano plazo
- 2) que fueran intervenibles (que no implicara medidas restrictivas en la recolección de datos, principalmente primarios)
- 3) que representaran las condiciones básicas identificables de constitución de un grupo legítimo de amateurs

La cuarta condición, la presencia de una diferencia estructural dentro del continuo de constitutivos esenciales de casos, estaría dado por el formato - interfaz de agregación: un foro de interés *versus* un grupo en Facebook, ambos de amateurs dedicados a la misma temática [ver: (Hara, Shachaf y Stoerger (2009))].

Logísticamente hablando se partió del conocimiento por inmersión de que los grupos no privados de Facebook tanto como los foros de interés, por regla general, no suelen conllevar problemas en relación a las primeras dos condiciones pues, al ser agregaciones motivadas por la apertura y la libre asociación el rol de participante permite la navegación sincrónica y diacrónica a lo largo de la estructura del sitio y participar de los hilos y los mensajes anidados.

Algo más complejo en ciertos grupos es encontrarlos por indexación en el motor de búsqueda de Facebook y pedir al administrador o administradores la admisión al grupo, pero generalmente se trata de agrupaciones poco herméticas cuya visibilidad y riqueza interactiva crece con la agregación de miembros. En relación al tercer punto la cuestión fue mucho más complicada, pues los límites que separan a los legítimos grupos de amateurs de grupos más orientados a los contactos más instrumentales y esporádicos (tales como grupos de ventas, intercambios y similares con base en temas e intereses comunes) es muchas veces poco claro, sobre todo en grupos demasiado masificados e híbridos, y esto es válido tanto para los grupos en Facebook como para los foros de interés. Así, para lograr encontrar dos casos legítimos (un grupo en Facebook y un foro de interés), se comenzó el trabajo de campo con el rastreo de posibles escenarios temáticos en el amplio abanico de grupos que ofrece tanto Facebook como la red abierta.

Para su rastreo se indagó de manera informal, entre los grupos primarios del autor de este trabajo (estudiantes, colegas, familiares, amigos y conocidos cercanos), la existencia de aficionados en cualquier área en la que mostraran actividad de este tipo. Posteriormente, se llevó a cabo una búsqueda abierta sobre los temas sugeridos, ya que el universo temático es, prácticamente, astronómico.

Un primer criterio fue "palomear" (*tag*) grupos de habla hispana donde fuera evidente que el interés de asociación residía en socializar información diversa sobre un tema (un género musical, el aprendizaje de un instrumento, un oficio, pasatiempo, etcétera)

o bien, grupos a los que aquí llamamos *de creación conjunta* (donde se colabora para "crear" algo). El segundo criterio consistió en eliminar de entrada grupos inertes en ambos formatos - interfaces (grupos con menos de una veintena de participantes).

En ese punto de la búsqueda, y siempre teniendo en mente que la meta apuntaba a trabajar a partir de viñetas descriptivas se navegó por una veintena de grupos, tanto en la red abierta como en Facebook, que reunían de manera más precisa todos los requisitos anteriormente señalados para, posteriormente, identificar si cumplían con las características buscadas en relación a los constitutivos del concepto de “amateur” y su sostenibilidad empírica a mediano plazo (no sólo la alta densidad de miembros sino, sobre todo, la alta tasa de participación y retroalimentación, lo cual se verifica fácilmente a partir de los marcadores de *timelines* e historiales, los cuales ofrecen estadísticas básicas sobre la cantidad y tipo de participaciones en periodos de días y semana).

El problema más acuciante en este periodo de rastreo fue, sin duda, el límite de categorización entre lo profesional y lo amateur en ambos formatos. Esto sucede pues los grupos en casi todas las temáticas suelen presentar una población mixta que oscila entre el amateur puro (no vive ni consigue beneficios económicos de su afición) y el profesional acabado (tiene gran interés en la temática pues una parte muy importante de sus ingresos o medios de subsistencia proceden de la búsqueda de conocimientos y puesta en práctica sobre ella). Los grupos de músicos, de actividades deportivas u "oficios" (tales como el bricolaje, la elaboración de alimentos, o la cultura de belleza, etcétera) son particularmente sensibles a este problema.

Con esa situación de frente y de entre la bolsa de posible temáticas, surgió el escenario del bonsayismo: el arte de miniaturizar árboles a lo largo de grandes periodos de entrenamiento. Esta temática se revelaba potencialmente útil pues constituye una afición fácilmente identificable y poblada casi exclusivamente por amateurs. Esta última condición está dada, básicamente, pues:

*Como afición el bonsayismo es una basada en una perspectiva filosófica, situación que no está presente, o al menos no obligadamente, por ejemplo entre los aficionados a la jardinería, la horticultura o el cultivo de plantas carnívoras. De ahí, uno de los grandes ideales rectores de bonsayismo lo constituye el

principio del autohacer: un bonsayista que se precie de serlo y uno que sea respetado y reconocido por su comunidad es aquel que adiestra sus propios árboles y quien obtiene resultados con base en su propio esfuerzo, el desarrollo de la paciencia a largo plazo y tesón individual (Kinjo, 2005, p. 8).

De hecho, entre la comunidad bonsayista mundial comprar o vender por negocio un bonsái genuinamente cultivado o pagar por servicios de cultura o mantenimiento está considerado como un proceder que atenta a los principios morales básicos del bonsayismo; equivale a pervertir los fines a través de los medios y desviarse de la trascendencia filosófica que subyace a esta tradición práctica, misma en torno a la cual se congrega la comunidad global de bonsayistas. Esto, de entrada, elimina o aleja por mucho la presencia de ofertas profesionales en los grupos y foros (como no sean clases y cursos especializados) o se limita las interacciones de compra - venta de implementos, utensilios y enseres especializados. En otras palabras, encontrar quien viva de la actividad bonsayística es muchísimo más una excepción que una regla y más si lo hace a partir de grupos de amateurs en cualquiera de sus versiones.

* Por la misma razón anteriormente esgrimida tanto en los grupos de Facebook como en los foros de interés de bonsayistas una práctica común y visible es la creación de espacios especializados para estas actividades, ya sea en la forma de grupos de ventas o de "salas" de anuncios, lo cual permite diferenciar y enfocar la participación de los miembros en cada una de las actividades sin "contaminar" informativamente espacios no dedicados a temas particulares.

*En cuanto al interés de este trabajo los clubes de bonsayistas, en el mundo *off line*, constituyen ya de por sí ejemplos de potentes y tradicionales comunidades de práctica globales que tienden redes muy grandes y extensas a lo largo del mundo desde, al menos, principios del siglo XX (Kinjo, 2005, p. 12).

Una vez que se seleccionó el horizonte temático se procedió a llevar a cabo una profunda revisión y descarte con base en sitios y grupos indexados y el criterio de selección fue que

resultaran, como ya se ha comentado, "ejemplares", y en este caso la pauta para ello fue el reconocimiento de la comunidad global de habla hispana. La elección sobre esos indicadores resultó muy sencilla tanto en la red abierta como en Facebook: dos grupos se destacaron de manera inmediata por el número de miembros y el tiempo de operación; estos datos fueron confirmados, de manera informal, por miembros de la comunidad bonsayista de la ciudad de Guadalajara, México, quienes reconocieron en estos espacios los referentes más importantes del bonsayismo global de habla hispana. Estos grupos son para los foros de interés de amateurs el sitio Portal bonsái y para los grupos de amateurs en Facebook el grupo Guía bonsai.

Característica de los grupos

Foros de interés Portal bonsái

El sitio fue creado en algún punto del 2002 en España tal como sus fundadores lo relatan en el *home* (<http://bit.ly/2iWtcdt>), siendo, prácticamente, el primer foro de bonsai en español que lograba mantenerse activo por un periodo largo en la web desde su creación. Como ellos mismos lo refieren, la idea era crear un sitio con "...un diseño sencillo y sin demasiadas complicaciones que contara con las secciones más básicas: artículos, eventos, galería de fotos y un incipiente foro" (<http://bit.ly/2iWtcdt>). Posteriormente, en 2004, se hizo una actualización de plataforma y desde entonces el foro, en aquel momento un elemento más del sitio, fue creciendo y evolucionando hasta convertirse en el centro del portal, donde todas las demás funciones y ofertas pasaron a segundo plano. En 2010, dado el grado de consolidación y crecimiento de la comunidad y del sitio los administradores decidieron, con la ayuda de muchos miembros, migrar a una interfaz más dinámica y con una arquitectura web más moderna y adaptada a las necesidades tecnológicas del entorno. Como también ellos lo refieren: "empezamos el 2010 con la versión de Portal bonsai en cuya elaboración quizá hayan aportado más nuestros usuarios: ajustes en los menús, ajustes en el sistema de logado, ajustes en la estructura de los foros, etc." (<http://bit.ly/2iWtcdt>).

El número de participantes es muy alto (11, 178 en la última visita de campo, 23 de enero de 2017). En su numeralia también podemos encontrar estos registros acumulativos sobre los foros procedentes de la última versión de plataforma a lo largo de su tiempo total de operación:

Categorías: 46

Artículos / entradas de blog: 342

Foros: 22

Hilos de mensajes: 13978

Comentarios: 250905

Galerías de imágenes: 86

Imágenes: 522

(<http://bit.ly/2iWtcdt>).

En más de un sentido Portal bonsái se ha consolidado como el foro de interés (portal de foros) más grande de la red hispana pues ha fungido como el eje global concentrador de los diversos clubes nacionales y locales, permitiendo crear una red de socialización de información especializada de nivel mundial.

Grupo de Facebook Guía bonsái

Sin más datos directos contextuales de aquellos que proveen los apartados métricos - históricos se sabe que el grupo fue creado el 19 de junio de 2013, y desde ese día hasta hoy reúne 7, 146 miembros, un número muy alto en relación a los grupos que le están por debajo en el segundo y tercer lugar: grupo Buscadores de bonsái, 5,506 miembros (<http://bit.ly/2kkdj0W>) y Adicto al bonsái, 3,330 miembros (<http://bit.ly/2kkdj0W>).

En relación estos datos y una observación flotante sobre las interacciones grupales en tiempo sincrónico de se verificó que estos reunían los seis requisitos que se impusieron desde el diseño del estudio como criterios de identidad de una genuina comunidad de práctica de amateurs, a saber:

- 1) Los sujetos mantienen una interacción continua basada en la circulación de conocimiento no profesionalizante pero sí especializado sobre un objeto de interés dado
- 2) Los sujetos colaboran en la generación de objetos de conocimiento a través de ese conocimiento especializado
- 3) Los miembros, o al menos la parte central del "staff" de la comunidad, mantienen una interacción reiterada y circular con los otros miembros de su comunidad
- 4) Los sujetos organizan su interacción con base en un sistema claro, abierto y consensuado de normas y sanciones
- 5) La participación es voluntaria
- 6) La interacción en la comunidad no tiene como objetivo central el lucro

Estas condiciones aseguraban, se consideró, una cantera suficiente de aprovisionamiento de datos, la observación plena de las dinámicas de socialización y la permanencia del proyecto hacia una segunda etapa al mediano plazo posterior a lo que se reporta en este trabajo.

Ruta de práctica metodológica

Una convención dentro de las múltiples posturas que involucran al estudio de caso concuerdan en que, como diseño metodológico, no implica un catálogo natural de métodos técnicas y herramientas de recolección y tratamiento de datos sino que se trata más bien de una fórmula que se enfoca en el tratamiento de un escenario fenoménico que presenta cierta ejemplaridad donde, por lo tanto, la ruta metodológica surge de las necesidades de relevamiento que requiera el contexto en relación a su pregunta y objetivos de investigación y no a la inversa (Stake, 2006, p. 10). Con base en esta premisa en este breve apartado se justifica la elección de esa ruta en relación a las necesidades de este trabajo, basada en el diseño de un corpus significativo a conveniencia y una observación flotante.

¿Por qué trabajar con la producción indirecta de los sujetos en lugar de con los sujetos mismos?

Al principio del proceso de protocolarización del proyecto, cuando la pregunta de investigación se orientaba a observar los impactos que la participación en foros o grupos de amateurs tenía en las vidas profesionales y/o cotidianas de los sujetos, la instrucción fue generar un diseño de recolección directa de estos por medio de métodos participantes (de mayor a menor grupos de discusión - enfoque y cierre con entrevista a profundidad); de hecho, se llevó a cabo un par de inmersiones con grupos de discusión cuyos resultados quedaron publicados (González, 2016); con todo, una vez que el estado de la cuestión obligó a ver la necesidad de mapear y describir los espacios antes que explicar los impactos en los sujetos, la mirada viró hacia los espacios mismos como objetos y escenarios de relevamiento. Esta nueva mirada implicaba la cartografía de los espacios desde las prácticas de participación de los sujetos pero ahora de manera indexal, es decir no desde la experiencia directa de los sujetos sino desde sus rastros en relación a otros sujetos en interacción en esos espacios. Esto llevó, entonces y lógicamente, a un diseño de relevamiento indirecto de datos, básicamente facilitado por la técnicas observacionales e indexales - extractivos de las que se habla más adelante.

Diseño abierto vs diseño cerrado

Ya que la orientación inductiva estuvo en la base de las primeras elecciones metodológicas la consecuencia lógica de esta elección fue optar por un diseño abierto, es decir, uno que permitiera, en el relevamiento e interpretación de datos, el surgimiento a posteriori de categorías y conceptos descriptivos con base en la interpretación del contexto por parte de los materiales discursivos dejados por los sujetos en el *timeline* (grupo de Facebook) y los foros; consecuencia también directa de esta elección fue el proceder por medio de un proceso de codificación abierta.

Disposición metodológica de relevamiento de datos

La pregunta de investigación se orienta a describir las diferencias desde los conceptos de dominio, comunidad y práctica, en un foro y un grupo de Facebook constituyen comunidades de práctica. Para ello se consideró útil diseñar dos formas de acercamiento: una que delimitara, a partir de una muestra significativa (que no representativa), la cantidad, tipo y distribución de las categorías en los contenidos producidos por las comunidades, y, por otro lado, una que permitiera ayudar a intuir posibles porqués sobre esas cantidades, tipos y distribuciones (y mismas que, aunque explicaciones, tributaran directamente a la descripción de las diferencias y no tanto a las causas de emergencia de los escenarios).

Para el primer fin se delineó una estrategia de definición y conformación de este corpus en relación al conteo de contenidos disponibles respecto de un periodo de tiempo dado y, para el segundo, una observación flotante sobre la dinámica de los escenarios durante ese mismo periodo en dos etapas: una primera sobre los hilos completos resultantes de la pregunta detonadora o el último comentario hecho dentro del rango de fecha como escenarios de visualización, y una segunda, al final de del proceso de campo, que se llevó a cabo a partir de la navegación libre por los distintos espacios de los dos escenarios

En relación a la primera estrategia es necesario explicar que para trabajar dentro de una dimensión de corpus no arbitraria esta se llevó a cabo a partir de una matriz de contenidos cortada a partir del criterio de conveniencia: todos los *posts*, *seeds* y respuestas anidadas detonadas de esos *post* o *seeds* del 1 de enero al 14 de febrero en cada uno de los espacios, tiempo elegido porque fue en que existieron la condiciones logísticas para llevar a cabo inmersión de campo. Dentro del corpus se incluyeron las respuestas a *posts* o *seeds* de entrada anteriores (algunas por meses o años) pero que fueron respondidos o alimentados en el periodo comprendido. Respecto de la segunda estrategia se utilizaron los mismos criterios temporales de corte, siguiendo en ello el proceso de la deducción de subcategorías sobre las categorías generales (dominio, comunidad y práctica) a partir de la visión panóptica de los escenarios; este proceso, tal como lo señala Moreno, consiste en:

...una técnica centrada en estar disponible, en no enfocar la atención en un objeto preciso sino al contrario, dejarla «flotar» para que no haya filtro, no haya a-priori hasta que aparezcan algunos puntos de referencia y de convergencia, en los que se encuentren ciertas reglas subyacentes. La observación flotante consiste en «deambular» por la ciudad sin meta precisa y dejarse llevar por los encuentros del momento, o sea, tener la mirada distante pero al mismo tiempo disponible independientemente de la circunstancia (Petonnet, 1982). Para hacer las anotaciones de la observación se propone un cruce con el lenguaje literario que registre lo fragmentario y lo fugaz, ejercitando la percepción aguda y atenta, se trata casi de una paseología (aquella ciencia que estudia los paisajes recorridos a pie), dejándose llevar más por los sentidos que por las piernas (2015, p. 7).

A partir de este tipo de observación que de lo "flotante" se generaron subcategorías que se objetivaron y anotaron en la bajada de los contenidos del corpus (ver: capítulo anexos metodológicos).

Generación de categorías

El trabajo de construcción categorial se basó en dos procesos: uno primero en el cual se utiliza un conjunto de tres categorías semivacías para observar la distribución de ellas en un corpus generado a partir de los contenidos de los dos escenarios y uno segundo en el cual, a partir de una observación flotante de estos dos mismos espacios, se inducen subcategorías que "llenan" con descripciones cualitativas la esencia particular de esas categorías en el fenómeno.

Respecto de este primer proceso vale recordar que, tal como se ha argüido en la líneas anteriores, que la lógica este proceder reside en que trabajo fue diseñado, de manera deliberada, desde un enfoque inductivo; esto, en otras palabras, quiere decir que la teoría o conjunto de teorías sustanciales (Sautu, 2005, pp. 48–50), que son aquellas de las que se derivarían las categorías conceptuales desde las que opera la investigación, opera más como

una entidad orientadora que comprobadora, aportando sólo algunas categorías conceptuales semivacías y mismas que se van llenando a partir de los hallazgos de campo (dando lugar, con ello, a que parte central de los resultados sea la descripción del "llenado" de esas categorías).

Al decir que se trata de categorías "semivacías" se entiende que, aunque el concepto no adelanta una explicación a priori o una relación causal preintuida del fenómeno, sí parte de elementos descriptivos mínimos sobre los procesos a investigar, una puesta en conocimiento de principios básicos en torno a lo que el investigador comparte lo que entiende al referirse a esos procesos. Así, estas categorías conceptuales semivacías fueron aquellas tres procedentes del modelo del aprendizaje situado en las comunidades de práctica, de Wenger: dominio, comunidad y práctica, cuyos constitutivos teóricos se expusieron en el apartado teórico.

Respecto del segundo proceso las categorías surgieron de la observación de la forma en que se relacionaban las primeras tres categorías en su contexto de observación, aportándole así "el relleno" descriptivo y generando una base casuística para las comprensión de las tres grandes categorías iniciales.

Delimitación de muestra

Tal como ya se ha explicado antes, al no tratarse de un estudio basado en la dependencia temporal (desde el que se concibe que los momentos de observación fungen como variables centrales en la explicación o descripción de un fenómeno en tanto sus dimensiones o disposiciones dependen del desarrollo parcial en el tiempo del fenómeno) se asumió que el trabajo podía ser considerado en el nivel sincrónico, entendiéndose por ello que el momento del relevamiento resulta tan relevante como cualquier otro a excepción de sucederse durante eventos no regulares o de alguna manera específicos (como, en su caso, podría ser que se sucediera durante el Congreso Internacional de Bonsayismo, por ejemplo, mismo que detona tráfico y tasas de participación muy poco común).

Una condición contextual fue el recortado tiempo de relevamiento de campo, por lo cual se tomó como criterio de pertinencia a suficiencia trabajar sobre los registros

generados, en ambos espacios, durante el tiempo concedido por el contexto para este relevamiento. Desde ahí, y ya que las participaciones en la se tratan de corpus no simétricos, la decisión fue tomar, a modo de muestras completas y por conveniencia, todos los *posts*, *seeds* y respuestas anidadas detonadas de esos *post* o *seeds* del 1 de enero al 14 de febrero, tiempo que existieron condiciones logísticas para llevar a cabo inmersión de campo. Dentro del corpus, para generar extracciones homólogos en respecto de las características de participación en cada escenarios, se incluyeron las respuestas a *posts* o *seeds* de entrada anteriores (algunas por meses o años) pero que fueron respondidos o alimentados en el periodo comprendido. La muestra completa se expone en el apartado de anexos junto con los extractos relevantes.

Materialidades y unidades interpretativas

Se declara que tanto *posts* como *seeds* no son otra cosa que intervenciones escritas y registradas permanentemente en salas o muros, donde un participante aporta un posible hilo de discusión a partir de un mensaje detonador y desde el cual se anidan las respuestas de los otros miembros o participantes. Respecto de la totalidad de participaciones y sus respuestas o retroalimentaciones se les clasificó, deductivamente, como parte de las categorías dominio, comunidad o práctica, a la vez que, dependiendo de los comentarios en las interacciones presenciadas en la observación flotante se derivaron subcategorías inductivas que hicieron las veces de codificación abierta.

Descripción y explicación unidades de relevamiento

La recolección de datos se llevó a cabo directamente a partir de los sitios, puntualmente de los *posts* o aportaciones individuales en el muro del grupo, para el caso del grupo de amateurs en Facebook, y de los *seeds* o publicaciones en las salas de foro, en el caso del foro de interés. En tanto para *posts* como *seeds* se tomaron en cuenta tanto el post por sí mismo (la publicación detonadora) como las respuestas anidadas.

Para el caso de Portal bonsái (<http://www.portalbonsai.com>) foro cuenta con 22 salas temáticas de discusión y opera desde la función "foro por fecha"; en él aparecen, por corte de días (24 horas), los *seeds* registrados en una fecha determinada de todas las demás salas (anexo 9). En el estudio, a lo largo del mes y medio de relevamiento no se contabilizaron las aportaciones no relacionadas a la dinámica y tema central de los grupos (y mismas que conforman parte importante del material circulante) tales como las ventas, los intercambios, las inserciones pagadas por parte de anunciantes de la plataforma, o bien, las imágenes sin detonante textual (fotografías de colecciones, *snaps*, memes), GIFs animados (a menos que estén contestados), ligas a recursos o sitios externos no comentados y contenidos varios no demostrativos, material que en su conjunto representan un volumen alto de los contenidos circulantes. Cabe comentar que en el caso de Portal bonsái, de las 22 salas temáticas, varias de ellas no mostraron ninguna actividad en las semanas de relevamiento y esto se debe a que no son temas comunes de debate, tales como "Bonsáis desaparecidos", "Jardines", "Macetas", "Internet", "Asociaciones", "Profesionales", "Off topic" y "Problemas con la nueva versión", salas que quedaron desiertas.

Para Guía bonsái se tomó como referente de los días el *timeline* de publicación del grupo. Así, la muestra total quedó como sigue:

Portal bonsái

Se recuperaron 14 *posts* y sus anidados en 8 categorías del foro Portal bonsái en un periodo de tiempo entre el 1 de enero de al 14 de febrero (ver: anexos

Guía Bonsái

Se recuperaron 18 *seeds* y sus anidados en el grupo de Facebook Guía Bonsái en un periodo de tiempo entre el 1 de enero de al 14 de febrero.

Los dos escenarios se fueron construyendo y analizando en paralelo con el fin de evitar lo más posible el dejar de ver la emergencia de algún patrón de convergencia o divergencia de comportamiento. A la mitad del trabajo, esto es sobre la semana cuatro, se obvió que aparecían tres subcategorías importantes: una a la que llamamos "comunidad de sentido", otra a la que llamamos "diversificación de información a mano" y una tercera a la que nombramos "mediación de la interfaz" .

Algunos resultados y conclusiones

Al inicio del diseño metodológico de este trabajo, cuando la propuesta de campo se puso a debate y retroalimentación con diversos colegas y en distintos espacios¹⁸, el punto de partida general y la suposición común consideraba que gran parte de la diferencias constitutivas y sustanciales de ambos espacios, más allá de su carácter como comunidades de práctica, estaba puesta en la naturaleza tecnológica de las interfaces, en detrimento de las dinámicas internas que configuraban la puesta en común de conocimientos.

Se creía, de otra manera, que los formatos de interacción posibilitados por las cualidades prácticas de las plataformas dictaban el establecimiento correlativo entre usos del espacio en la producción y circulación de conocimientos, el nivel de agregación de los sujetos y las relaciones fuertes o débiles de participación en ellas, donde a más desarrollada la interface (arquitectura asimilada, usabilidad, compatibilidad entre interfaces, convergencia tecnológica, circulación y vigencia, etcétera) mayor cantidad de agrupados, más participativos los sujetos, mayor densidad de relaciones en la circulación de conocimientos y mayor fortaleza de las relaciones entre ellos.

Desde esta visión un grupo en Facebook tenía que ser, por fuerza, un espacio más nutrido y enriquecido por la experiencia práctica de los miembros, esto es, como comunidad de práctica, que un foro, formato "obsolescente" que en términos históricos se ha actualizado casi nada y adaptado muy poco a la ecología de las redes sociales, amas y señoras del escenario 2.0 en este momento.

En aquel punto la gran percepción que permeó los debates y las charlas informales flotaba sobre la concepción, algo tecnocéntrica, de que los viejos o fundacionales formatos interactivos en la red de redes seguían ahí, languideciendo poco a poco pero sin desaparecer del todo, a causa de una especie de inercia generacional, de un hábito no trascendido entre determinada población de internautas, de permanecer como remanentes o apéndices naturales del proceso de evolución - adaptación de la web y mantenidos en gran parte por

¹⁸ Especialmente útil y aportador resultó el intercambio con los colegas de la Cátedra UNESCO UNAOC - MILID, 2016, el Seminario Permanente en Economía del Conocimiento (Universidad de Guadalajara) 2015 y el debate en los congresos AMIC y el 2º Congreso Internacional de Gestión Cultural, 2015.

el rezago en los procesos de alfabetización, adopción y adecuación tecnológica de un segmento sociodemográfico de usuarios que fueron incapaces, hasta cierto punto, de subirse al carro del cambio. Por su parte, las generaciones nuevas (los bonsayistas jóvenes, las generaciones entre las dos aguas generacionales en este caso), habrían ido abandonando esos espacios básicos, casi rupestres, y migrado naturalmente hacia los escenarios mucho más dinámicos, hiperconectados e hiperconvergentes que son las redes sociales, particularmente Facebook (si las comunidades virtuales de amateurs, en general, habían nacido de la mano de la red de redes ¿no era natural y lógico que fueran acompañando su evolución y migrando en los cambios?).

Desde acá, del otro lado de ese argumento (por haber estado y permanecido más inmersos en el espacio de distintas comunidades virtuales de amateurs desde algún tiempo a acá), se defendió que la fortaleza o densidad de estos grupos, como comunidades de práctica, se fundaba más en las necesidades "existenciales" de producción de conocimientos propias de los sujetos que generan esas comunidades que al hecho mismo de la asequibilidad o calidad de la interfaces. Posteriormente, ya con el trabajo de campo adelantado, se pudo dar cuenta de que no todo resultó como se pensaba (en el sentido de que algo existencial empuja la creación de comunidades densas como la del foro), sin embargo surgieron dos grandes diferencias básicas, a saber:

- 1) Que a pesar de contar con una interfaz interactivamente más deficiente, el grupo de interés se presenta como una comunidad de práctica más exclusiva, densa y estructurada, donde la preocupación por co-construir, crecer y mantener esa densidad (situación que fomenta, a su vez la densidad y calidad de conocimientos circulantes) hace necesaria la presencia de formas muy normadas de participación y el mantenimiento en foco de agendas.

- 2) Que el grupo de Facebook, aunque operando desde un interfaz más eficiente, da lugar a un modelo de socialización menos exclusivo, una agenda visiblemente más difusa y miscelánea y un sistema de participación normativamente más desorganizada; esta confluencia de situaciones favorece la participación masiva pero no siempre recíproca entre participantes y miembros.

Con base en ello el trabajo de campo, en consonancia con las premisas de partida, permitió observar con distintos matices que el foro de interés, frente al grupo de Facebook, no sólo se fortalece en el uso de un marco de reglas de participación más visible y de principios de reciprocidad basados en el compromiso de "hacer comunidad" (generando con ello un escenario con mucho más densidad informativa y en circulación de conocimientos a mano que el grupo de Facebook) sino que, sobre todo, se pudo establecer una correlación (que ahora se eleva como hipótesis de segundo grado) entre varios aspectos, a saber:

- 1) Que para mantener los principios colaborativos se desincentiva la participación de sujetos oportunistas o no colaborativos.

- 2) Que la supervivencia del uso continuado e ininterrumpido del formato "foro", en la suma de todo, se mantiene vigente pues sus condiciones primitivas de interface (que desalientan la participación casual o esporádica) permite mantener una cierta selectividad y densidad de membresía, sustentar el compromiso de participación y sostener una agenda concisa y enfocada en constante co-construcción.

Por su parte esto se contrapone a lo observado en el grupo de Facebook, donde:

- 1) El interés de participación y colaboración se limitan a la consecución de datos prácticos e instrumentales, muchas veces en una relación uno a uno y donde la expectativa de retorno es muy baja o básicamente inexistente.

- 2) Las reglas de participación e interacción se limitan a aquellas impuestas por la administración central red social, siendo las mismas comunes a cualquier otro grupo de Facebook, lo que lleva a la proliferación de prácticas y contenidos que no abonan exactamente al crecimiento del acervo de conocimientos a mano sino más bien a la fragmentación y variabilidad de la información y su calidad .

Estas diferencias, como se verá más adelante, pueden ser etiquetadas y descritas como atributos particulares y variables de los conceptos comunidad, dominio y práctica y ser expresados en 13 puntos particulares (hallazgos más importantes, que se presenta en la parte final de este apartado) y una gran intuición sobre la manera en que una forma de comunidad opera sobre otra, misma que se expone en las siguientes líneas.

Una relación importante: comunidades sobre comunidades

La idea de comunidad, tal como ya se ha discutido antes, se ha encontrado frente a una crisis conceptual que abarca ejes transversales varios en las ciencias sociales; mientras que el concepto era claro hace más o menos sesenta años (la base de la cooperación y la organización basada en el territorio compartido) hoy la virtualidad y el tiempo que se entrometen como variables entre los sujetos, sus procesos de asociación y su desespacialización, lo vuelven un tanto borroso; con todo estas circunstancias, más que anular el viejo concepto, vienen, creemos, a expandirlo; visto de manera diferente no es que la comunidad como fenómeno asociativo haya desaparecido o agotado sino que se ha diversificado, fragmentado, redefinido e hibridado; así, existen hoy distintas formas de comunidad y de hechos comunitarios dentro de otros hechos comunitarios (Delanty, 2010).

Justamente, a lo largo del trabajo de campo un hallazgo central consistió en observar que una de las diferencias centrales en las formas y motivaciones de compartir conocimientos de manera esencialmente informal (lo que los convierte en comunidades de práctica) estaba puesta en que ambos espacios se presentan ante sus miembros (y usuarios) como formas de otro tipo de comunidades radicalmente distintas, principalmente con una que se asocia al concepto de "comunidad de sentido" (Berger y Luckmann, 1997); veamos por qué:

Mientras la observación flotante nos permitió dar cuenta de que el sitio de Facebook (Guía bonsái) se presenta, opera y aglutina a sus miembros con base en la capacidad de resolver situaciones instrumentales y cotidianas o de generar gratificaciones sociales pasajeras, incluido en ello la "vanidad" de mostrar logros prácticos y desviarse de los temas

centrales para llegar a cuestiones de otra índole (y sin que esto implique siquiera esperar que las relaciones se alarguen o prosperen de otra forma ni a lo largo del tiempo), fue obvio cómo el foro (Portal bonsái), por su parte, está históricamente basado en una dinámica de participación donde el compartir aquello que es del interés común funciona, antes que como una manera fácil de salir del paso, como una dinámica de abonado a las relaciones previas y futuras y que, mediante la generación de un abierto sentido de pertenencia, aseguran la construcción colectiva y colaborativa de acervo común de conocimientos a mediano y largo plazo; visto así, la comunidad de práctica emerge en la forma de foro pero a partir de la posibilidad de basarse en una *comunidad de sentido*, forma de comunidad que, tal como se expone en las siguientes líneas, encuentra su lógica de asociación más que en los aspectos instrumentales en la generación de acervos comunes de sentido compartido y que, en este caso, objetiva la diferencia más importante entre el foro de interés (que genera una comunidad de sentido) y el grupo de Facebook (que genera una comunidad instrumental) en este trabajo estudiados.

De cómo una comunidad de práctica encuentra su fundamento como comunidad de sentido

Tras el levantamiento del trabajo de campo consideramos que el hallazgo más importante aparece en torno al concepto de "comunidad". En relación a ello es importante mencionar que en términos teóricos una de las grandes debilidades del modelo del aprendizaje situado y las comunidades de práctica ha sido, en sus distintas versiones, la tendencia a evitar ver las motivaciones que los individuos tienen al formar comunidades de práctica, es decir, aquello que los "mueve" a crear las condiciones de la interacción y a compartir conocimientos y, posteriormente, a mantenerlas. De alguna manera se da por sentado que los individuos están movidos únicamente por el anhelo de aprender de manera continuada aunque se evita reflexionar e investigar el por qué de esa manera. Con todo, una revisión más profunda sobre las causas revela que los motivos pueden ser variados pero convergentes con el mero objetivo aprender: se aprende para pertenecer, para identificarse, para actuar en conjunto y, particularmente, para encontrar formas de sentido compartido, de

hallar un lugar en el mundo a partir del aprender con los otros (Berger y Luckmann, 1997); desde un principio económico y visto así, aprender a partir de pertenecer o viceversa resulta en una estrategia altamente capaz de optimizar los recursos individuales a partir de los compartidos, más aún si esta pertenencia genera alguna forma de "sentido", entendido ello como una forma de anclaje sustancialmente existencial para sus miembros.

Con ello de fondo resulta fácil intuir cómo en la búsqueda de aprender colectiva e informalmente se conecta con la necesidad o fruición de hacerlo "significativamente", traspasando los meros objetivos prácticos para llegar a las formas existenciales, para formar con ello comunidades de otro tipo, formas varias de comunidades *todo en uno*. En este sentido una situación que impedía ver estas manera imbricadas, más bien concéntricas, de hechos comunitarios conjuntos, estuvo en la conceptualización misma de la idea de comunidad, una que parte del supuesto de que la "comunidad" está simbióticamente e indisociablemente unida a la de "espacio" (Calhoun, 1982)¹⁹.

Si bien *el espacio* (el barrio, el vecindario, la aldea, el feudo, el burgo, etcétera) ha fungido la casi totalidad de la historia social del hombre como la unidad observacional donde pueden verificarse los fenómenos asociativos, esto resulta así únicamente porque las relaciones de trabajo y supervivencia (vigilancia, protección, etcétera) dependían de la relaciones sociales cara a cara, y esto por la sencilla razón de que estas actividades no se podían llevar a cabo de ninguna otra manera. De forma diferente, y tal como bien lo dibuja Ryan:

A los individuos les gusta mantenerse en red. Desde el principio de la experiencia humanidad la tiranía de la geografía dictó con quién cazar, a quién hacer la guerra y con quién procrear. Las tribus cazadoras fueron creadas en torno a la tarea de reunir recursos. Las alianza tribales fueron atadas al parentesco y las creencias comunes y todas las relaciones humanas fueron determinadas por las estrechas relaciones que dictaba la proximidad (2010, p. 73) (traducción nuestra).

¹⁹ Parte de este apartado y del siguiente, modificados, ha sido tomado de la tesis de máster del mismo autor, no publicada (González, 2008).

Por el contrario y en relación a esto, discurre Calhoun, las sociedades modernas (podríamos decir que particularmente las que se insertan en la modernidad tardía si fuera el caso) tan dependientes del desplazamiento geográfico y a las posibilidades comunicativas tecnologizadas para su organización, la supeditación al espacio físico es ya, en buena parte, algo completamente prescindible. Lejos de su anclaje al espacio, continúa Calhoun, la noción de comunidad debe ser entendida como aquella donde la pertenencia se da en relación al poder compartir (Delanty, 2010, p. 145), por lo que si esta acción se manifiesta en situaciones no físicas o geográficamente localizables, la vigencia del concepto y el fenómeno es el mismo.

Como ya se puede adelantar, esta reflexión, que no resiste el afán de comprobación, ha actuado como la piedra angular en el estudio, crítica y problematización de los fenómenos asociativos en la era de la comunicación global, mediatizada, instantánea y virtualizada.

En este sentido Wellman ha sido uno de los pensadores sociales más agudos e importantes en la tarea de dimensionar el problema comunitario en la era de las tecnologías emergentes y de la Red de redes. Pionero en el estudio de redes sociales como objetos sociológicos, Wellman ha explicado de distintas formas que una de las consecuencias de la Revolución industrial, como ya se había mencionado antes, fue el traer la percepción de que el *hecho comunitario* había desaparecido como el elemento de cohesión en las sociedades contemporáneas (Wellman, 2001), cuando a la luz de la actividad empírica se obvia que las formas de convivencia, de mantener redes sociales activas y productivas, sólo se ha transformado al resemantizar el concepto de "espacio" y al utilizar los recientes medios de comunicación como nueva base de vinculación entre sujetos ampliamente dispersos en el tiempo y el espacio. Según él, este hecho histórico dio lugar, como consecuencia, a lo que podemos llamar "comunidades a larga distancia" (Wellman, 2001, p. 5), es decir, a nuevas formas de asociación que se sustentan más en la existencia de prácticas compartidas entre sujetos que en sus condiciones físicas y localizadas de convivencia.

Tal como él mismo lo afirma, hoy en día las categorías sociales masificadoras y monolitizantes han comenzado a declinar como categorías macrocontingentes y macroexplicativas, y este ha sido, entre otros, el caso del término *comunidad* (Delanty, 2010, p. 3). La razón de este hecho está relacionado a la profunda transformación que han

sufrido la mayoría de estructuras sociales tradicionales en poco más de un siglo, dando lugar a lo que Giddens ha llamado “efecto de las instituciones carapacho” (Giddens, 1996), es decir, el fenómeno por el cual determinadas instituciones, tales como la familia, la iglesia o los partidos políticos, únicamente mantienen reconocible una estructura externa cuando por dentro han perdido todo o casi todo lo que les había dado lugar y les era inherentemente constitutivo.

El elemento activo del cambio ha sido supuesto en términos de revolución industrial y postindustrial (Bell, 1991), o posmodernidad (Vattimo, 1996), entre otros, pero en esencia todas las visiones coinciden en detectar la relativización de las funciones sociales históricas de estas estructuras frente a un momento al que por consenso se ha llamado modernidad.

Justamente, cuando las nociones de Tönnies sobre comunidad y sociedad o las de Durkheim sobre solidaridad orgánica y mecánica no alcanzan a explicar en su totalidad las nuevas formas de asociación, aparece el concepto, renovado y transformado, de comunidad, bajo la forma de *comunidad de vida* y *comunidad de sentido* (Berger y Luckmann, 1997, p. 61).

Para Berger y Luckmann, quienes acuñan los términos, una de las características de la modernidad es el pluralismo, que lleva consigo a una crisis de sentido. El pluralismo, definen, es el estado en el que es posible “encontrar diversas formas de vida dentro de una misma sociedad, sin que éstas se remitan a un sistema de valores en común” (Berger y Luckmann, 1997, p. 59); en otras palabras, la pluralidad no es otra cosa que la relativización de los sistemas de valores objetivos y la crisis de sentido la pérdida de orientaciones históricas y normadas de vida.

Este moderno proceso de relativización ha traído, como consecuencia, el reblandecimiento y progresiva desintegración de las llamadas *comunidades de vida*, formulaciones vinculativas que tiene su origen en la institucionalización histórica de un determinado *modelo de sentido* (el matrimonio, por ejemplo, es una de ellas).

Para Berger y Luckmann las comunidades de vida tienen su eje en una acción directamente recíproca entre individuos, que se repite con regularidad en un contexto de relaciones sociales duraderas. Bajo estas condiciones, las personas confían en la perdurabilidad de esa misma comunidad y la continuidad de su supervivencia (Berger y Luckmann, 1997, p. 66). En estos modelos asociativos, como se puede ya apreciar, lo

fundamental radica en la coincidencia de los esquemas de acción social cotidiana y no tanto en la existencia de una orientación de sentido compartido; de esta manera, cuando una crisis de sentido se vuelve vigente, las comunidades de vida tienden desestabilizarse y reacomodar a sus miembros en distintas comunidades de sentido.

Desde aquí, una *comunidad de sentido*, que es esta reserva, puede definirse como comunidades de convicción voluntaria (Berger y Luckmann, 1997, p. 67), que puede formarse en diferentes niveles y referirse a distintos ámbitos de este sentido (V.g. comunidades científicas, grupos virtuales, grupos religiosos, etcétera) (Berger y Luckmann, 1997, p. 65). Visto desde esta óptica, los grupos con mayor carga de vínculos significativos para los sujetos que las habitan, pueden presentarse ante nosotros como un Jano de dos caras: en el nivel individual operarían como comunidades personales mientras que en el social como comunidades de sentido, ambas condiciones forman el contexto posibilitador de la comunidades de práctica que revisamos: grupos de socialización donde los sujetos, desde la informalidad el interés común y existencial compartido sobre algo, son capaces de desarrollar valiosos aprendizajes significativos y acumulativos pero, siempre, orientados a que ese aprendizaje se mantenga como un eje de convivencia, un escenario de restitución de lo que en otras comunidades (las de vida particularmente), se es negado, en última instancia reservorio de sentido compartido.

Otros hallazgos...

En el grupo mucho de la forma de circular información y aprovecharla es a través de un "toma y daca" impersonal e inmediato de intercambio de información y vehículos de información (llego y tomo lo que hay sin interactuar) mientras que en el foro la circulación, y por tanto, la generación de dominio, depende de las interacciones repetidas, sobre todo a lo largo del tiempo. Como ya se menciona en el apartado de anexos metodológicos, esta observación nos llevó a la inclusión de las subcategorías emergentes "mediación de la interfaz" y "diversificación de información a mano", donde la primera hace referencia a los procesos mediante los cuales se suplen por otros medios las carencias tecnológicas de la interfaz y, la segunda, a las formas en que se desdoblán las estrategias de la puesta en

común de conocimientos. Estas dos subcategorías nos permitieron hacer las siguientes aseveraciones casuísticas:

1) una cuestión importante en términos de interface en el foro, al momento de interactuar con los contenidos (y a partir de ellos interactuar con los otros miembros y así crecer el acervo de conocimientos a mano), está dado por las "no facilidades" técnicas para incluir material y contenidos, esto es, el contexto técnico del compartir contenidos. Tal como la observación nos permitió obviarlo, el foro presenta un catálogo muy básico o primitivo de herramientas para socializar contenidos: por ejemplo, para circular un video hay que "pegar" la liga en lugar de vincularlo directamente, los archivos hay que "cargarlos" en lugar de sencillamente direccionarlos, etcétera. En ese sentido este hecho resulta fundamental pues, aunque pudiera parecer una red más autónoma, capaz de adaptarse morfológicamente a los cambios que le impone el contexto de participación, este cambio morfológico es, paradójicamente, su más fuerte debilidad pues el cuidado y mantenimiento de esa red, cuando pasa a ser responsabilidad de nadie, queda sujeta a los devenires contextuales. Visto así, mientras las usenets quedan sujetas a los principios de la "tragedia de los comunes" (según la cual los bienes comunes que no son cuidados por nadie pero sí utilizados o sobre utilizados por muchos, tienden a degradarse o desaparecer) (Ostrom, 2015).

2) Las carencias propias del formato foro "obliga" a los participantes a generar importantes acervos fijos de conocimientos a mano, entendiendo por ello que determinados hilos se convierten en grandes repositorios de contenidos de distinta índole, agrupando, por ejemplo, hiperligas a blogs, wikis, sitios web, canales de Youtube o, en muchas ocasiones, a los documentos por sí mismos. Estos hilos, una vez que quedan categorizados por la comunidad por medio de un descriptor o sistemas de descriptores y sistematizados a través de un motor de búsqueda, se convierten, si no en "tutoriales", sí en repositorios temáticos co-construidos y co-mantenidos, mismos que pueden ser rastreados y

"rescatados" por otros usuarios, pero también agrandados a lo largo del tiempo en posteriores por parte de la comunidad.

3) Con todo y al parecer, gran parte de la dinámica participativa y la extensión en el tiempo de un importante segmento de estas interacciones se debe, justamente, a que la "limitaciones técnicas" favorecen la interacción directa, aquella que requiere de un contacto uno a uno y acumulativo para llegar a obtener la cantidad y calidad no sólo de un cocimiento práctico por sí mismo sino también de un otro que haga operar a ese primer conocimiento. Desde esta perspectiva es visible la forma en la que se teje un lazo vital entre la idea de dominio y práctica: un conjunto dado de conocimientos es accesible, en una parte importante de las veces, únicamente a través de "alfabetizarse" en la dinámica de rescate de esos contenidos; eso implica, al menos, dos cosas: 1) la puesta en marcha proceso de alfabetización paralelo a las cuestiones técnicas del bonsái (el uso de interfaces y procesos tecnológicos) y 2) una forma muy particular y valiosa de aprendizaje situado, es decir, uno que una vez adquirido es capaz de ser puesto en práctica en circunstancias similares. Así, alfabetizarse sobre la "lógica del foro", en realidad, quiere decir "familiarizarse con la lógica de foros similares".

Si bien ya se ha comentado ampliamente que el foro objeto de este trabajo es el más grande, activo y reconocido por la comunidad bonsayista de habla hispana, un puñado más de otros foros concentra la participación de esta comunidad; estos foros, al igual que Portal Bonsái, cuentan con interfaces muy similares, lo que hace útil adquirir y entrenarse en un conocimiento que se puede replicar, aplicar y desarrollar de manera transversal en espacios similares; al final, el usuario constante se vuelve no sólo experto en un tema sino también en el uso de un tipo de espacios; visto así, y como una hipótesis a poner a prueba más adelante, gran parte del éxito y proyección en el tiempo que este foro tiene se debe entonces, o al menos parcialmente, a la presencia de elementos que desde otro ángulo se percibe como obsolescente.

4) Esta parte de lo experimentado resulta especialmente pertinente pues una pregunta importante en el ámbito de la web 2.0 actual en relación a los espacios sociales que habilita o mantiene ha sido aquella sobre la obsolescencia de los foros como formatos de interacción (¿quién quiere foros cuando existen redes sociales y convergencia con otros tales como el blog?) Justamente, un incentivo aparente de participación y colaboración, en los grupos de Facebook, está dado por la facilidad de compartir recursos "a mano" (*cross - posting*) que ofrece la estructura *crossbrows* (intersitios o interplataformas), es decir el recircular contenidos que pueden ser accedidos o rastreados fácilmente dentro del ambiente inmediato de navegación.

Contenidos tales como infografías, videos, notas y similares proceden, visiblemente, de espacios interconectados tales como Youtube, Instagram o desde los mismos portales a partir de la función "compartir"; por ejemplo, muchos de estos fueron añadidos directamente a los muros de los usuarios por parte de terceros (*embeded content*) y, desde ahí, compartidos al grupo. En los foros, por su parte, este tipo de contenidos es visiblemente escaso y muy escogido (*cherrypicked*). Esta dinámica, que en principio puede parecer negativa en el caso del foro de interés, puede tener un lado muy positivo pues mientras en el grupo de Facebook la facilidad o la economía de uso fomenta la circulación de materiales menos escogidos (generando con ello la necesidad de usar más tiempo en la discriminación de contenidos útiles), en el foro suele imponerse la regla del "menos es más". A partir de esta lógica los participantes del foro, se intuye, mantienen comunidades de interés más densas, pues cada participación conlleva un costo individual extra si bien la expectativa de retorno es muy alta, manteniendo altos los niveles de confianza, cooperación y ayuda mutua, mientras que en el grupo de Facebook las participaciones están más motivadas por la instrumentalidad, la inmediatez y la generalidad.

5) En términos de agenda, esto es, de generación de dominio, un problema general del grupo de Facebook es la competencia que por la atención desencadena la actividad de otros grupos en el *timeline* del usuario de un grupo

específico. En el caso de Portal bonsái una parte importante de los miembros de este foro son, a su vez, miembros de otros grupos más pequeños o con orientaciones diferentes sobre el mismo tema. Eso desencadena que el usuario multigrupos divida aún más su tiempo de participación en cada grupo, aunque es común encontrar que existen grupos favoritos y otros escasamente visitados.

6) Gran parte de las dinámicas de oferta de conocimientos específicos se genera a partir de mecanismos informales tales como la narrativa anecdótica o el recuento de la experiencia cotidiana.

7) Parte importante de los conocimientos específicos desencapsulados, más que conocimientos técnicos, se presentan como conocimientos específicos existenciales, es decir, conocimientos cuyo valor radica en compartirlos pues representan experiencias vivenciales importantes en torno al valor subjetivo del tema u objeto de interés común del grupo en tanto afecta la relación del tema o el objeto con los sujetos en la vida cotidiana.

8) Una diferencia importante en los procesos de socialización entre ambos tipos de espacios radicó en el grado de institucionalización de la normas de operación: mientras que en la mayoría de grupos en línea las reglas de operación y participación recaen sobre las normas explicitadas por la comunidad (y vigiladas y castigadas por los administradores a partir de la denuncia de los participantes) en los grupos en Facebook, además, éstas quedan sujetas a un catálogo público y abierto de normas institucionales e institucionalizadas que se hacen extensivas a todos los grupos y otras formas de agregación presentes en la plataforma; de hecho, esta normativa puede (y suele) estar asimilada a criterios jurídicos o reglamentaciones morales regidas por usos y costumbres vigentes en el lugar de origen donde fue creado el grupo.

Visto así, aunque un administrador o grupo de usuarios permitieran la circulación de ciertos tipos de contenidos (V.g. piratería, imágenes violentas, pornografía, mensajes de odio, etcétera) la administración de Facebook se

encuentra en capacidad de eliminar automáticamente cualquier contenido de este tipo o de censurar la actividad de un hipotético usuario. Desde un punto de vista plenamente sociológico este hecho tiene un impacto diversificador en la manera de percibir en lo que se puede o no socializar en relación a lo que la comunidad, en lo extenso o reducido, exhibe como punible o censurable. Las normas, en ese sentido, tienen el papel de ser orientadores de la acción colectiva, una colección de mínimos y máximos posibles que encausan las acciones individuales al torrente del actuar colectivo, lo cual se traduce en una estrategia económica de la acción en tanto reduce la dispersión de las acciones productivas, el costo social de las actuaciones y, en general, evitando la "desviación" de los focos de interés del grupo, incentivando las actuaciones deseadas, reforzando los comportamientos anhelados y, en general, optimizando y aumentando con ellos los costos de participación y los beneficios compartidos de los miembros (Ostrom, 2015).

9) Mientras los foros de interés permiten procesos de indexación y búsqueda de hilos muy efectivos, tal como su sistematización (anidado), los grupos de Facebook resultan caóticos en esos términos si el interesado no participó desde el inicio en uno de ellos. Buscar y encontrar un hilo puede resultar una tarea extremadamente complicada. En relación a esto los foros de interés permiten una socialización asincrónica de la información muy efectiva, pues un hilo de debate puede mantenerse vigente activo y en proceso de retroalimentación a lo largo de grandes periodos de tiempo.

10) Concentración de la información: gracias a la efectividad del modelo de búsqueda e indexación y al anidamiento asincrónico de los hilos de debate, los foros de interés, a diferencia de los grupos de Facebook, resultan en la tarea de concentrar la información producida a lo largo del tiempo por parte de grandes cantidades de participantes. Eso incentiva la participación constante, refuerza las expectativas de retroalimentación y, sobre todo, limita el riesgo de

dispersión y duplicidad de los debates, concentrando la discusión diacrónica del tema en pocos hilos.

11) Los grupos de Facebook, a partir de la capacidad de resaltar los hilos y respuestas a través de sistemas de voto (*likes*) permiten visualizar los temas y opiniones más sobresalientes en los hilos, permitiendo con ello de obtener una agenda con temas notables. Eso permite, a su vez, que los participantes sumen sus esfuerzos de retroalimentación o discusión en los hilos percibidos como más importantes, generando una alta densidad de debate en periodos cortos de tiempo, y por lo tanto, una puesta de agenda en foco.

12) Para un usuario común de internet y sitios de red social hoy en día la socialización en un foro de interés, en relación aquella llevada a cabo en un grupo de Facebook, requiere un genuino interés de participación y un esfuerzo extra; esto se debe a que mientras un usuario regular de Facebook suele tener varias interacciones al día y, desde ahí acceder a la revisión de uno o varios grupos, participar en un foro requiere planificar y agenda, por mínimo que sea, el acceso. Si bien muchos foros cuentan con sistemas de sindicación de contenidos (RSS), que permiten enviar alarmas, recordatorios o avisos sobre nueva actividad, incluso ello requiere dedicar un tiempo extra a la revisión y participación.

13) En el grupo de Facebook la participación masiva pero esporádica fomenta, por su parte, el surgimiento de una agenda basada en los problemas individuales antes que grupales. En él el uso del espacio opera más como una vitrina de contenidos desorganizados y dependientes de los intereses personales de los miembros que de una dinámica de consenso grupal. Este hecho, que es contrario a lo que sucede en el foro.

Si bien el trabajo empírico llevado a cabo y presentado a lo largo de este reporte no reviste carácter representativo alguno (en tanto que su función fue entrever posibles preguntas particulares de investigación con la cuales continuar el mapeo del fenómeno) pudo aportar algunas intuiciones importantes sobre tres grandes puntos:

1) Estos foros no representan un recurso protagónico en la procuración informal o no formal de conocimientos entre el grupo estudiado.

2) Esto se debe a que los requerimientos de información y aprendizaje de los sujetos se encuentran diferenciados por las necesidades prácticas de los sujetos en la adquisición de conocimientos (la resolución rápida de problemas particulares de la mayoría frente a las necesidades sistemáticas y a largo plazo de quien se consideró un aficionado).

3) Y, aunque no resultaron centrales en las dietas cognitivas o informativas de todo el grupo, para aquellos que pueden ser considerados usuarios regulares los foros de aficionados pueden representar legítimas comunidades de práctica.

Algunas conclusiones...

El futuro de los formatos sociales en la internet, nos lo muestra la historia reciente, es completamente incierto; formatos van y formatos vienen; algunos logran sobrevivir y mantenerse un tiempo; otros definitivamente mueren, desaparecen; lo que sí sabemos con cierta certeza es que si bien la hibridación no suele ser el camino más común (Van Dijck, 2013) la convivencia diferenciada es algo muy recurrente (Morley, 2009). Lejos de eliminarse mutuamente, las tecnologías, así como sus formatos, son capaces de generar rutas de uso alternas, cada una de ellas montadas en itinerarios de domesticación particulares y diferenciados (Morley, 2009, p. 129); con ello, el panorama general de la ecología mediática también se diversifica y recompone, haciendo espacio a nuevos jugadores pero, sobre todo, creándole nichos a sus nuevas funciones y usos sociales. Este

panorama, en conjunto, implica que los usuarios no puedan ser estáticos o mantenerse inmutables: por el contrario, adaptándose, tomando algo aquí y algo allá, interactuando de una forma en conjunto con otras, estos acomodan sus dinámicas de socialización y comunicación a las necesidades del momento y las condiciones de interacción existentes. En el caso que aquí hemos revisado y a lo largo de lo descrito, estos usuarios (prosumidores a los que es les puede imponer el marbete de amateurs) hicieron usos distintivos respondiendo a dos objetivos diferentes: refinar la información intercambiada por medio del cierre de las relaciones de interacción (*clousure*) y, en el lado opuesto, hacer fluir información poco profunda pero pragmática y necesaria con base en la cancelación, justamente, de ese mismo cierre.

Es probable que en otras condiciones, entre otros grupos con otros intereses, los papeles se inviertan o, también, que ninguna de estas dos condiciones aparezca nunca. Independientemente de esta probabilidad lo que se pudo observar es que los grupos que hacen uso de estas interfaces amoldan las condiciones, basándose en las propiedades históricas precedentes del contexto, para llevar a cabo una *performance* especial donde la forma que asuma la comunidad está dado con base en las disposiciones tecnocomunicativas de sus espacios y sus reglas y normas de actuación (práctica), mismas que definen, en gran parte, lo que puede considerarse su dominio (el tipo de conocimientos y agendas de conocimientos que se comunican).

Desde aquí, lo importante está en comenzar registrar y describir (para luego explicar) las distintas formas en que estas comunidades de usuarios transitan de un escenario a otro, la manera en la que las nuevas comunidades de práctica, y las viejas, generan sus propias mecánicas y lógicas de transmisión y resguardo de conocimientos; esta tarea, lo creemos así, es vital para entender la configuración de las sociedades de la información y el conocimiento como sociedades fundadas en el uso de mediaciones tecnológicas y el valor social e histórico de distintas formas conocimiento.

Por su parte, tarea central que queda pendiente en un futuro inmediato, es el de indagar y seguir de cerca el posible impacto que las comunidades de práctica en línea están teniendo en los distintos escenarios de la economía de la comunicación y el conocimiento, esto es, identificar y seguir con detalle de qué manera este escenario tecnocomunicativo implica, o no, una transformación, por pequeña que sea, en la manera en la que producimos,

circulamos consumimos y le añadimos o restamos valor al conocimiento. Nuestra hipótesis a largo plazo es que, durante un proceso lento pero continuo de acumulación de escenarios y procesos, estas comunidades de práctica en línea jugarán un papel importante en la tarea de redefinir el valor de los saberes a mano, el papel de la institucionalización en la producción y validación del conocimiento y, en términos generales, la revaloración de los principios informales, no formales y adhocráticos del saber en una sociedad cada vez más dependiente del conocimiento como activo central de toda forma actuación, de riqueza y, sobre todo, de acceso a mejores sistemas de oportunidades.

Este escenario, consideramos, será tan interesante como valioso tan sólo en medida en que los observadores externos a este ecosistema den cuenta de cómo se van integrando, además de escenarios y procesos, nuevos sujetos y actores y, en paralelo, de que seamos capaces de entender de la mejor manera las formas que adquieren y los resortes que gobiernan estos usos y asociaciones; con ello, como tarea histórica, podríamos extraer y echar a andar esos mecanismos en escenarios donde se consideren necesarios (la no escuela sería uno de los primeros) y extender el poder de las oportunidades de desintermediación del procesos educativo - comunicativo particularizado, situación, por lo demás, impensable hace ya no décadas sino apenas unos tres lustros.

Por lo pronto, lo que sabemos es que los vigorosos procesos de prosumisión, que el acceso tecnológico (no sin grandes brechas, por supuesto) y las curvas de avance técnico están exigiendo, cada vez más, una integración total y sinérgica de los procesos no institucionalizados del aprendizaje, donde este movimiento no puede, no debe, depender ni ser monopolizado por la escuela ni los actores corporativos históricamente asignados a la tarea de educativa y de difusión del conocimiento. En esta labor, que ya es global, la evolución de las comunidades de práctica en línea tienen un rol definitivo e insustituible dado que, como afirma Stiglitz y Greenwald, no podemos hacer nada al margen de la advertencia de que somos sociedades que aprenden y que lo somos porque una sociedad incapaz de aprender no tiene cabida en el mundo hoy en día (2015, p. 37) y porque, como perfectamente lo han ilustrado Leadbeater y Miller (2004, p. 2), si el siglo veinte fue moldeado por los profesionales, hoy lo está por una nueva generación de actores capaces de tender redes con la facilidad con la que antes dábamos certificados; todo ello altera, en

conjunto, la forma en la que debemos entender eso a lo que llamamos economía del conocimiento.

Ahora, ya que volvemos sobre estos nóveles actores, es nodal asomarse a ver el papel de los aficionados en este escenario futuro: si una parte importante de los prosumidores tiene la capacidad de desencapsular el conocimiento y generar nuevas y mejores formas de comunidades de práctica, estos son sin duda no sólo los aficionados como categoría general sino sobre todo los amateurs, particularmente aquellos que llevan su nivel de experticia y compromiso a un nivel "serio".

Desde aquí consideramos que ampliar la observación sobre estos actores y sus modelos de evolución y distribución de conocimientos (en el entendido de que más que productores son apropiadores y circuladores de conocimientos) debe ser una tarea fundamental en las agendas educativas y económico - educativas no tanto por su calidad de grandes acopiadores de saberes como por su potencial de "desintermediadores de calidad"; esto es importante en un momento en el que, como ya hemos comentado páginas antes, un problema de la era digital es el gran potencial de degradación del conocimiento (sin procesos de curaduría, resguardo y selección de la información, y aquello que la contiene, esta se vuelve una entidad fácilmente alterable y contaminable). En este escenario el amateur ejerce las funciones de organizar, seleccionar y poner a mano grandes cuerpos de información útil, vigente y de calidad (y por lo tanto, eficaz). Mientras que un aficionado cualquiera puede limitarse a las actividades de reproducción, un amateur, a su vez, se encarga de lo que podemos llamar su "editorialización".

Por otro lado, tal como también lo afirman Leadbeater y Miller (2004, p. 70), no hay que olvidar que la idea de amateur es resultado de cambios económicos globales del siglo XX y que esta es una categoría en constante crecimiento y reproducción; tal como lo enfatizan, mientras que la idea de aficionado era muy rara en el XIX y en el XX se volvió algo popular (sobre todo a través de los conceptos de *hobbie* y *DIY*), en el siglo XXI es muy probable que veamos cómo estos aficionados, con cada vez más condiciones para separar el tiempo de vida (trabajo, obligaciones) del tiempo existencial (ocio, crecimiento personal) y con cada vez más condiciones para acopiar y poner en práctica conocimientos generales y especializados, se multipliquen y medren hasta constituir importantes enclaves de intercambio y puesta en práctica de conocimientos.

Ya para concluir creemos que vale decir que si bien la breve descripción que se ha presentado en todas las páginas anteriores no permite asegurar que a lo largo del tiempo la dinámica de operación de estas comunidades siga siempre igual ni atestigua, definitivamente, que lo seguirá siendo ni que otras comunidades estén operando bajo el mismo modelo que el que hemos relevado, al menos permite imaginar la posibilidad de que otros grupos o comunidades similares puedan estar maniobrando de forma parecida en distintos espectros de la producción y circulación de conocimientos informales o no formales; esto, intuitivamente, confronta a los principales sistemas tradicionales de institucionalización del conocimiento y sus formas de tasación y validación; con ello se viene a sugerir que la balanza del modelo de la intermediación puede ya estar inclinándose por un futuro poblado por problemas y oportunidades identificables en esta dirección.

Ahora, y no menos importante, es necesaria la mirada generacional, desde la cual se evidencia que una parte importante de los segmentos de amateurs más jóvenes, impulsados por el deseo de mantener comunidades de sentido en medio de diversas crisis de sentido y a través de procesos informales de asociación y colaboración (y a partir de la posesión de conocimientos todavía lejanos al ideal de la educación superior y la profesionalización), están siendo capaces, al menos en una dimensión básica, de venir a llenar un hueco estructural de necesidades en la oferta y la demanda de producción y circulación de conocimientos en un mercado que, por situaciones adaptativas y estructurales (Thompson, 2005), no ha sido capaz hasta nuestros días dar el ancho (por lo cual, lo han apuntado los autores ya citados a lo largo de este trabajo, estamos frente a una crisis global de la educación).

Por supuesto, muchas cosas pueden suceder en los siguientes años, pero lo que es seguro es que esta fracción de nuevos productores - consumidores evolucionará e incrementará sus acervos experienciales y crecerán también su cuotas de capital humano, pero, sobre todo, que muchos de sus integrantes profesionalizarán las prácticas que hoy llevan a cabo en el rol de alegres amateurs.

Bibliografía

- Agencia para el Desarrollo del Gobierno de Gestión Electrónica y la Sociedad de la Información y el Conocimiento (2011). *Guía para el desarrollo de portales*. Montevideo: Agencia para el Desarrollo del Gobierno de Gestión Electrónica y la Sociedad de la Información y el Conocimiento.
- Äkkinen, M. (2015). *Conceptual foundations of online communities*. Helsinki: Helsinki School of Economics.
- Altheide, D. (1995). *An Ecology of communication: cultural formats of control*. Nueva York: Aldine de Gruyter.
- Altheide, D. (1994). An ecology of communication: Toward a mapping of the effective environment. *The Sociological Quarterly*, 35 (4), 665-683.
- Anderson, B. (1991). *Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Anderson, B. (2006). *Imagined communities: reflections on the origin and spread of nationalism*. Londres: Verso.
- Anderson, C. (2007). *La economía long tail*. Madrid: Tendencias.
- Anderson, C. (2009). *Free: the future of a radical price*. Nueva York: Random House.
- Andraka, J. y Lysiak, M. (2015). *Breakthrough: how one teen innovator is changing the world*. Nueva York: Harper Collins.
- Anthony, A. (2014, enero 19). The British amateur who debunked the mathematics of happiness. *The Guardian*. Recuperado de

<https://www.theguardian.com/science/2014/jan/19/mathematics-of-happiness-debunked-nick-brown>

- Ariès, P. (1987). *Historia de la vida privada* (1ª, Vol. 4). Madrid: Taurus.
- Arora, P. (2012). Typology of Web 2.0 spheres: Understanding the cultural dimensions of social media spaces. *Current Sociology*, 60 (5), 599–618.
<https://doi.org/10.1177/0011392112440439>.
- Bacon, C. (1998). *Enterprising woman: television fandom and the creation of a popular myth*. Filadelfia: Pennsylvania University Press.
- Babe, R. (1998). An ecology of communication, cultural formats of control. *Canadian Journal of Communication*, 2 (23), paginación web.
- Baigent, M. y Leigh, R. (1999). *El retorno de la magia*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Banco Mundial. (2003). *Aprendizaje permanente en la economía global del conocimiento: desafíos para los países en desarrollo*. Washington: Banco Mundial.
- Banco Mundial (2013). *Informe*. Whashington: Banco Mundial.
- Bailey, S. (2005). *Media audience and identity: self - construction in the fan experience*. Nueva York: Palgrave MacMillan.
- Baym, N. (1999). *Tune in, log on: soaps, fandom and online community*. Londres: Sage.
- BBC, B. B. C. (2015, agosto). Julius Yego, el campeón mundial de jabalina que aprendió a lanzarla con YouTube. Recuperado agosto 9, 2016, desde http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/08/150826_deportes_atletismo_julius_yego_jabalina_pekin_2015_campeonatos_mundiales_jmp
- Bell, D. (1991). *El advenimiento de la sociedad post-industrial*. Alianza: Madrid.
- Bennett, A. y Robards, B. (Eds.). (2014). *Mediated youth cultures: the internet, belonging and new cultural configurations*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Berger, P. y Luckmann, T. (1997). *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido*. Paidós: Barcelona.
- Biddulph, H. (2013). *Coach: a story of amateur sports*. Nueva York: Create Space.
- Bijker, W. (1997). *Of bicycles, bakelites and bulbs: toward a theory of sociotechnical change*. Cambridge: The MIT Press.
- Bijker, W. (2013). La construcción social de la baquelita, hacia una teoría de la invención (63 - 100). En Thomas, Hernán (Coord.), *Actos, actores y artefactos: sociología de la tecnología*. Quilmes: Universidad Nacional de Quilmes.
- Birke, D. (2013). *Social Networks and their economics: influencing consumer choice*. Chichester: Wiley.
- Blackwell, R., Miniard, P. y Engel, J. (2002). *Comportamiento del consumidor*. México: Thompson.
- Booth, P. (2010). *Digital fandom: new media studies*. Nueva York: Peter Lang.
- Bourdieu, P. y Passeron, J. C. (1981). *La reproducción: elementos para una teoría del sistema de enseñanza*. Barcelona: Editorial Laia.
- Bourdieu, Passeron, J. C. (2003). *Los herederos: los estudiantes y la cultura*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores Argentina.
- Boyd, D. y Ellison, N. (2007). Social network sites: definition, history and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1), 210–230.
<https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Bravo, D. (2005). *Copia este libro*. Madrid: Dmem.
- Brophy, J., Alleman, J. y Knighton, B. (2010). *A learning community in the primary classroom*. Nueva York: Routledge.
- Brown, A. (1998). *Fanatics: power, identity and fandom in football*. Londres: Routledge.

- Caers, R., Feyter, T., Couck, M., Stough, T., Vigna, C. y Bois, C. (2013). Facebook: A literature review. *New Media & Society*, 15 (6), 982–1002.
<https://doi.org/10.1177/1461444813488061>
- Calhoun, C. (1982). *The question of class struggle: social foundations of popular radicalism during the industrial revolution*. Chicago: University of Chicago Press.
- Chua, V., Madej, J. y Wellman, B. (2011). Personal communities: the world according to me. In *The SAGE handbook of social network analysis* (pp. 101–115). Nueva York: Sage.
- Carr, N. (2011). *The shallows: what the Internet is doing to our brains*. Nueva York: W. W. Norton & Company.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
- Clay, A. y Phillips, M. (2015). *The misfit economy*. Nueva York: Simon & Schuster.
- Costa, J. (2010). *La marca*. México: Trillas.
- Couldry, N. (2012). *Media, society, world: social theory and digital media practice*. Cambridge: Polity Press.
- Couldry, N. y Hepp, A. (2013). Conceptualizing mediatization: contexts, traditions, arguments. *Communication Theory*, 23 (3), 191 – 202.
- Coyle, D. (1999). *The weightless world: strategies for managing the digital economy*. Cambridge: The MIT Press.
- Crane, D. (1972). *Invisible colleges: diffusion of knowledge in scientific communities*. Chicago: University of Chicago Press.
- Credé, A. y Mansell, R. (1998). *Knowledge societies in a nutshell*. Ottawa: International Development Research Centre.

- Cuenca, M. (Ed.), (2006). *Aproximación multidisciplinar a los estudios de ocio*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Cuthbertson, R. e Inge, P. (2015). Facebook and MySpace: the importance of social networks. En P. Inge (Ed.), *Innovating in a service - driven economy* (pp. 145–158). Nueva York: Palgrave McMillan.
- Damoussi, J., Lang, B. y Sutton, K. (Eds.). (2015). *Case studies and the dissemination of knowledge*. Nueva York: Routledge.
- Dator, J., Sweeney, J. y Yee, A. (2014). *Mutative media: communication technologies and power relations in the past, present and futures*. Nueva York: Springer.
- David, D. (2012). *Professionals, amateurs and performance sports coaching in England, 1789-1914*. Nueva York: Peter Lang.
- Delanty, G. (2003). *Community* (2^a). Londres: Routledge.
- De Waal, F. (2002). *El simio y el aprendiz de sushi*. Barcelona: Paidós.
- Doreian, P. y Stokman, F. (Eds.). (1997). *Evolution of social networks*. Amsterdam: Routledge.
- Drucker, P. (1992). *The age of discontinuity*. Transaction: Nueva York.
- Duarte, I. y Bernat, R. (2008). *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. Barcelona: ICO.
- Duffet, M. (2013). *Understanding fandom: an introduction to the study of media fan culture*. Londres: Bloomsbury Academic.
- Dunlop, S. y Gerbaldi, M. (1988) (Coords.). *Stargazers: the contribution of amateurs to astronomy*. Berlín: Springer – Verlag.
- Eisenlauer, V. (2015). *A critical hypertext analysis of social media: the true colours of Facebook*. Bloomsbury: Bloomsbury Academic.

- Evans, E. (2011). *Transmedia television: audience, new media and daily life*. Nueva York: Routledge.
- Faust, K. (2002). Las redes sociales en las ciencias sociales y del comportamiento. En J. Gil y S. Schmidt (Eds.), *Análisis de redes, aplicaciones en ciencias sociales* (pp. 1–14). México: UNAM.
- Feinstein, J. (2001). *The last amateurs: playing for glory and honor in division in college basketball*. Nueva York: Back Days Books.
- Feverbee. (2012, Octubre 8). Types of community and activity within the community. Recuperado de <https://www.feverbee.com/types-of-community-and-activity-within-the-community/>
- Field, J. (2003). *Social capital*. Routledge: Londres.
- Flichy, P. (2007). *The internet imaginaire*. Cambridge: The MIT Press.
- Florida, R. (2008). *Who's your city?*. Nueva York: Basic Books.
- Freeman, L. (2004). *The development of social network analysis: a study in the sociology of science*. Vancouver: Empirical Press.
- Freire, P. (1982). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI.
- Freire, P. (2000). *Pedagogy of the oppressed*. Nueva York: Continuum.
- Freire, P. (2009). *La educación como práctica de la libertad*. México: Siglo XXI.
- Fundación Telefónica (2014). *Edupunk aplicado. Aprender para emprender*. Madrid: Lectura Plus.
- García - Canclini, N. (1999). De cómo Clifford Geertz y Pierre Bourdieu llegaron al exilio. en R. Reguillo y R. Fuentes (Eds.), *Pensar las ciencias sociales hoy* (pp. 26 - 40). Guadalajara: Iteso.

- Gardner, H. y Davis, K. (2014). *The App Generation: how today's youth navigate identity, intimacy, and imagination in a digital world*. Londres: Yale University Press.
- Geertz, C. (1977). *The interpretation of cultures*. Nueva York: Basic Books.
- Geier, B. (2015, Marzo 12). What did we learn from the Dotcom Stock Bubble of 2000? *Time*. Recuperado de <http://time.com/3741681/2000-dotcom-stock-bust/>
- Gelber, S. (1999). *Hobbies. Leisure and the culture of work in America*. Nueva York: Columbia University Press.
- Geraghty, L. (2007). *Living with Star Trek: american culture and the Star Trek universe*. Londres: Tauris.
- Geraghty, L. (2014). *Cult collectors: nostalgia, fandom and collecting popular culture*. Nueva York: Routledge.
- Gerbner, G. (1997). *The electronic storyteller, television & the cultivation of values*. Boston: Media Education Foundation.
- Glaser, B. y Strauss, A. (1999). *The discovery of grounded theory: strategies for qualitative research*. Chicago: Aldine Transaction.
- Goody, J. (1977). *The domestication of the savage mind*. Massachussets: Cambridge Univerity Press.
- Gómez, M. (2010). ¿Ser o no ser televisión? Los desafíos de la televisión digital: la mirada del broadcaster. En Instituto de Estudios sobre Comunicación (Ed.), *Pensar los medios en la era digital*. (pp. 73 - 82). Buenos Aires: La crujía.
- González, R. (2008, julio). *El espacio público de la web en la transnacionalización de comunidades México - Estados Unidos. El caso de los sitios de oriundos desde sus usos sociales y asociativos*. Universidad de Guadalajara, Guadalajara.

- González, R. (2016 a). Nuevos escenarios de educación informal. Una mirada a los foros de aficionados desde el concepto de comunidades de práctica. En J. L. Mariscal y T. Lay (Eds.), *Apropiación tecnológica, redes culturales y construcción de comunidad* (pp. 101–118). Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- González, R. (2016 b). Nuevas formas de producir, circular y consumir y rentabilizar la cultura: los contenidos culturales envasados y una mirada desde el caso mexicano, *Periférica*, 17, 199 - 208.
- González, R. (2016 c). ¿Qué pasa cuando los amateurs saltan a la WEB? Nuevos actores en la economía creativa y del conocimiento?, *Revista Alter*, 13 (8), 13 - 31.
- González, R. (2016 d). Comunidad virtual de amateurs con estándares profesionales (proams) en la replicación de productos editoriales comerciales, *Paakat*, 9 (5), S/ P.
- Gorz, A. (1994). *Crítica de la razón productivista*. Madrid: La catarata.
- Granovetter, M. (1995). *Getting a job: a study of contacts and areers* (2ª). Chicago: The University Of Chicago Press.
- Gray, J. (2007) (Ed.). *Fandom: identities and communities in a mediated world*. Nueva York: New York University Press.
- Green, J. y Jenkins, H. (2011). Spreadable media: how audiences create value and meaning in the networked economy. En *The handbook of media audience* (pp. 109 – 127). Oxford: Blackwell.
- Habermas, J. (1988). La modernidad, un proyecto incompleto. En H. Foster (Ed.), *La posmodernidad* (pp. 19–36). México: Kairós.
- Halberstam, D. (1996). *The amateurs: the story of four young men and their quest for an olympic gold medal*. Nueva York: Ballantine Books.
- Halpern, D. (2005). *Social capital*. Londres: Polity.

- Hara, N., Shachaf, P. y Stoerger, S. (2009). Online communities of practice typology revisited. *Journal of Information Science*, 35(6), 740–757.
<https://doi.org/10.1177/0165551509342361>
- Hartley, J. (Ed.) (2005). *Creative industries*. Oxford: Backwell.
- Hepp, A. (2013). *Cultures of mediatization*. Londres: Polity Press.
- Hess, C. y Ostrom, E. (2007). *Understanding knowledge as a commons. From theory to practice*. Cambridge: The MIT Press.
- Hellekson, K. y Busse, K. (Eds.) (2014). *The fan fiction studies reader*. Des Moines: University Of Iowa Press.
- Hills, M. (2002). *Fan cultures*. Londres: Routledge.
- Himannen, P. (Coord.). (2002) *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Destino.
- Hitt, J. (2012). *Bunch of amateurs. A search for american character*. Nueva York: Random House.
- Horkheimer, M. y Adorno, T. (1994). *Dialéctica de la ilustración*. Madrid: Trotta.
- Hughes, T. (2005). *Human-built world: how to think about technology and culture*. Chicago: University Of Chicago Press.
- Ilioudi, S., Lazakidou, A., Glezakos, N. y Tsironi, M. (2012). Health - related virtual communities and social networking services. En A. Lazakidou (Ed.) *Virtual communities, social networks and collaboration* (pp. 1 - 14). Nueva York: Springer.
- Illich, I. (1970). *Deschooling society*. Nueva York: Marion Boyars.
- Illich, I. (1976). *La sociedad desescolarizada*. Barcelona: Barral.
- In't Veld, R. (Ed.). (2010). *Knowledge democracy: consequences for science, politics and media*. Nueva York: Springer.

- Ito, M. y Tsuji, I. (2012) (Eds.). *Fandom unbound: otaku culture in a connected world*. Yale: Yale University Press.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism or the cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jansson, A. (2013). Mediatization and social space: reconstructing mediatization for the media age. *Communication Theory*, 23(3), 279 – 296.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*. Nueva York: Nueva York University Press.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H., Ito, M. y Boyd, D. (2015). *Participatory culture in a networked era: a conversation on youth, learning, commerce and politics*. Cambridge: Polity.
- Jenkins, H. y Thorburn, D. (Eds.). (2003). *Democracy and new media*. Cambridge: MIT Press.
- Jenkins, H. M. T. . S. J. . (2002). *Hop on pop: the politics and pleasures of popular culture*. Durham: Duke University Press.
- Johnson, S. (1999). *Interface culture: how new technology transforms the way we create & communicate*. San Francisco: Basic Books.
- Johnson, S. (2006). *Everything bad is good for you: how today's popular culture is actually making us smarter*. Nueva York: Riverhead Books.
- Kamenetz, A. (2010). *DIY U: edupunks, edupreneurs, and the coming transformation of higher education*. White River: Chelsea Green Publishing.
- Katz, E. y Lazarsfeld, P. (2006). *Personal influence*. Nueva Jersey: Transaction.

- Keen, A. (2007). *The cult of the amateur: how today's internet is killing our culture*. Nueva York: Doubleday.
- Keeney, E. (1999). *The botanizers: amateur scientists in nineteenth – century America*. Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
- Kellmerit, D. y Obodovsky, D. (2014). *The silent intelligence: the internet of things*. Nueva York: Lightning Source.
- Kelly, W. (2004). *Fanning the flames fans and consumer culture in contemporary Japan*. Nueva York: State University of New York Press.
- Kinjo, J. (2005). *Cuidados del bonsai*. Alcobendas: Libsa.
- Knoke, D. (2012). *Economic networks*. Cambridge: Polity.
- Korpijaakko, M. (2015). *Cracking Facebook: the importance of understanding technology-based communication*. Rotterdam: Sense Publishers.
- Koskinen, I. (2008). Mobile multimedia: uses and social consequences, en *Handbook of mobile communication studies* (pp. 241 – 255). Cambridge: MIT Press.
- Kovach, B. y Rosenstiel, T. (2011). *Blur: how to know what's true in the age of information overload*. Nueva York: Bloomsbury.
- Lachonis, J. (2008). *Lost ate my life: the inside story of a fandom like no other*. Nueva York: ECW Press.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Lave, J. y Wenger, E. (1991). *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Leadbeater, C. (2008). *We-think*. Londres: Profile.

- Leadbeater, C. (2012). *Innovation in education: lessons from pioneers around the world*. Doha: Bloomsbury Qatar Foundation Publishing.
- Leadbeater, C. . C. I. . D. (Organization), (1999). *To our mutual advantage*. Londres: Demos.
- Leadbeater, C. y Miller, D. (2004). *The pro-am revolution: how enthusiasts are changing our society and economy*. Londres: Demos.
- Lee, J. (2012, 10). Internet social media: how we talk online: a history of online forums, from cavemen days to the present [blog]. Recuperado de <http://bit.ly/2iMZjJg>
- Lee, N. (2014). *Facebook nation: total information awareness* (2^a). Nueva York: Springer.
- Leinhardt, S. (Ed.). (1977). *Social networks: a developing paradigm*. Nueva York: Academic Press.
- Leipzig, A. (2015). *Inside track for independent filmmakers*. Nueva York: Bedford.
- Lessig, L. (2005). *Free culture*. Nueva York: Penguin.
- Lévis, D. (2010). Crónica de cómo la televisión empieza a perder predominio audiovisual en el hogar. En Instituto de Estudios sobre Comunicación (Ed.), *Pensar los medios en la era digital* (pp. 65 - 72). Buenos Aires: La crujía.
- Lévy, P. (1999). *Collective intelligence: nankind's emerging world in cyberspace*. Nueva York: Basic Books.
- Lewis, L. (1992). *The adoring audience: fan culture and popular media*. Nueva York: Routledge.
- Lincoln, S. y Robards, B. (2014). 10 years of Facebook. *New Media & Society*, 16 (7), 1047–1050.
- Liu, W., Pellegrini, M. y Wang, X. (2014). Detecting communities based on network topology. *Nature Scientific Reports*, 4. <https://doi.org/10.1038/srep05739>

- LOAC (2009). *Learning outcome of amateur culture*. Berlín: Education, Audiovisual & Culture Executive Agency.
- Losse, K. (2014). *The boy kings: a journey into the heart of the social network*. Nueva York: Free Press.
- Llul, J. (2007). *Culture on demand*. Nueva York: Blackwell.
- Lundby, K. (2009). *Mediatization: concepts, changes, consequences*. Nueva York: Peter Lang.
- Lundvall, B. (1996). *The social dimension of the learning economy*. Aalborg: Aalborg University.
- Lundvall, B. y Johnson, B. (1994), The learning economy, *Journal of Industry Studies*, 1 (2), 23 – 42.
- Lyotard, J. F. (1987). *La condición posmoderna*. Madrid: Cátedra.
- MacKenzie, D. y Wajcman, J. (Eds.), (1999). *The social shaping of technology* (2ª). Filadelfia: McGraw Hill / Open University.
- McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg galaxy*. Toronto: The University of Toronto Press.
- Margolis, Z. (2008, October 16). Calacanis calls time on the internet “me-toos.” *The Guardian*. Londres. Recuperado de <https://www.theguardian.com/technology/2008/oct/16/internet-startups>
- Markova, D. y McArthur, A. (2015). *Collaborative intelligence: thinking with people who think differently*. Nueva York: Spiegel & Grau.
- Masuda, Y. (1984). *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Madrid: Fundesco / Tecnós.
- Mattelart, A. (2002). *Historia de la sociedad de la información*. Barcelona, Paidós.

- McCarthy, C. (2011). Personal network analysis. En G. A. Barnett (Ed.), *Encyclopedia of social networks* (pp. 701–703). Los Angeles: Sage.
- McEwen, A. y Cassimally, H. (2014). *Designing the internet of things*. Londres: Wiley.
- McGee, J. (2015). *Breakpoint: the changing marketplace for higher education*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- McMillan, S. (2006). Exploring models of interactivity from multiple research traditions: users, documents and systems, en A. Lievrow y S. Livingstone (Eds.). *Handbook of new media* (pp. 205 - 229). Londres: Sage.
- Merriam, S. y Tisdell, E. (2015). *Qualitative research: a guide to design and implementation* (4^a). San Francisco: Jossey-Bass.
- Messinger, P., Stroulia, E. y Lyons, K. (2008). A typology of virtual worlds: historical overview and future directions. *Journal of Virtual Worlds Research*, 1 (1), 01–18.
- Meyrowitz, J. (1985). *No sense of place: the impact of the electronic media on social behavior*. Oxford: Oxford University Press.
- Miller, D. (2011). *Tales from Facebook*. Cambridge: Polity.
- Moreno, A. (2015). Observación flotante como herramienta metodológica para el estudio de producción audiovisual amateur publicada en el portal YouTube. En A. Pedro y E. Rosauo (Eds.), *Cómo ver cómo. Textos sobre cultura visual latinoamericana* (pp. 1–18). Madrid: Editorial FOC.
- Morley, D. (2009). *Medios, modernidad y tecnología: hacia una teoría interdisciplinaria de la cultura*. Barcelona: Gedisa.
- Moulier-Boutang, Y. (2012). *Cognitive capitalism*. Cambridge, MA: Polity Press.
- Newman, O. (1981). *Community of interest*. Nueva York: Anchor Doubleday.

- News BBC, B. B. C. (2016). How a 15-year-old discovered an ancient city. Recuperado julio 29, 2016, de <http://www.bbc.com/news/blogs-trending-36259047>
- NASA (2012). [http://www.nasa.gov/home/hqnews/2012/apr/HQ12-121 OSIRIS-REx Outreach NEOs.html](http://www.nasa.gov/home/hqnews/2012/apr/HQ12-121_OSIRIS-REx_Outreach_NEOs.html)
- Negroponte, N. (2000). *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B.
- Nicholas - Taleb, N. (2012). *El cisne negro*. Madrid: Gedisa.
- Nussbaum, M. C. (2012). *Not for profit: why democracy needs the humanities*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- OCDE (2006). *La administración del conocimiento en la sociedad del aprendizaje*. París: OCDE.
- Oldenburg, R. (1999). *The great good place: cafes, coffee shops, bookstores, bars, hair salons and other hangouts at the heart of a community* (3^a). Nueva York: Marlowe & Company.
- Olson, M. (2011, 01). What is an interest community? [Blog]. Recuperado de <http://bit.ly/2ilsIvP>
- Ordine, N. (2013). *La utilidad de lo inútil*. Barcelona: El acantilado.
- O'Reilly, T. y Batelle, J. (2011). Web squared: web2.0 five years on. En M. Bauerlein (Ed.), *The digital divide* (pp. 215–219). Nueva York: Penguin.
- Orozco, G. (2001). *Comunicación, educación y audiencias*. Buenos Aires: Norma.
- Orozco, G. y González, R. (2015). *Una coartada metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias*. México: Tintable.
- Ostrom, E. (2015). *Governing the commons: the evolution of institutions for collective action* (2^a). Cambridge [R.U.]: Cambridge University Press.

- Ostrom, E. y Han. K. (2003). Una perspectiva del capital social desde las ciencias sociales: capital social y acción colectiva, *Revista mexicana de sociología*, 1, (65), 155 – 233.
- Packham, C. (2008). *Active citizenship and community learning*. Exeter: Learning Matters.
- Papacharissi, Z. (2011). A networked self. En Z. Papacharissi (Ed.), *A networked self* (pp. 304–324). Nueva York: Routledge.
- Parks, M. (2011). Social network sites as virtual communities. En Z. Papacharissi (Ed.), *A networked self identity. Community and culture on social network sites* (pp. 105–123). Nueva York: Routledge.
- Patterson, R. (2014). *Amateur radio tips, ideas, and projects*. Nueva York: R. Patterson.
- Peretz, H. (2000). *Los métodos en sociología: la observación*. Quito: Abya Yala.
- Poppinga, B. (2014). *Amateur sports -the business of developing the character of the youth through competition*. Nueva York: Amazon D.S.
- Porter, C. (2004). A typology of virtual communities: a multi-disciplinary foundation for future research. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 10 (1), 339–356.
<https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2004.tb00228.x>
- Power, D. y Allen J. (2004). A prelude to cultural industries and the production of culture. En D. Power y A.J. Scott (Eds.), *Cultural industries and the production of culture* (pp. 3-7). Nueva York: Routledge.
- Prahalad, C. (2008). *The age of innovation*. Nueva York: McGrawHill.
- Quartioli, I. (2012). *Facebook logout: experiences and reasons to leave it*. Los Ángeles: Amazon / Silens.
- Rainie, L. y Wellman, B. (2014). *Networked: the new social operating system*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

- Redhead, S. (1997). *Post-fandom and the millennial blues the transformation of soccer culture*. Nueva York: Routledge.
- Rheingold, H. (1993). *La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*. Madrid: Gedisa.
- Rheingold, H. (2002). The virtual community in the real world. En B. Wellman y C. Haythornthwaite (Eds.), *The internet in everyday life* (pp. xvii–xiv). Nueva York: Blackwell.
- Rincón, O. (2010). ¡A contar! Televisión digital y ciudadanías. En Instituto de Estudios sobre Comunicación (Ed.), *Pensar los medios en la era digital* (pp. 25 – 32). Buenos Aires: La crujía.
- Rifkin, J. (2014). *The zero marginal cost society*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Ritzer, G. y Jurgenson, N. (2010). Production, consumption, prosumption: the nature of capitalism in the age of the digital ‘prosumer’. *Journal of Consumer Culture*, 10 (1), 13–36.
- Rohlfing, I. (2012). *Case studies and causal inference: an integrative framework*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Rory. (2014, febrero 17). TV’s changing? Not so fast.... Recuperado agosto 4, 2016, de <http://www.bbc.com/news/technology-26224625>
- Rosenbaum, S. (2012). *Curation nation: how to win in a world where consumers are creators*. Nueva York: McGraw Hill.
- Ruíz, A. (2016, abril 26). Una barrendera sevillana adicta a “CSI” resuelve un crimen. Recuperado julio 31, 2016, desde <http://www.lavanguardia.com/local/sevilla/20160427/401389903828/barrendera-csi-crimen.html>
- Ryan, J. (2010). *A history of the internet and the digital future*. Londres: Reaktion Books.

- Sabharwal, A. (2015). *Digital curation in the digital humanities preserving and promoting archival and special collections*. Whaltam: Elsevier.
- Sandvoss, C. (2003). *A game of two halves: football fandom, television and globalization*. Londres: Comedia.
- Sautu, R. (2005). *Todo es teoría: objetivos y métodos de investigación*. Argentina: Lumiere.
- Schmidt, S. y Gil, J. (2002). Introducción. En J. Gil y S. Schmidt (Eds.), *Análisis de redes, aplicaciones en ciencias sociales* (pp. 1 - 12). México: UNAM.
- Schrank, A. (2006). The case study and the casual inference. En *A handbook for social science field research: essays & bibliographic sources on research design and methods* (pp. 169–174). Nueva York: Sage.
- Schwartz, B. (2004), *The paradox of choice. Why more is less*. Nueva York: Harper Collins.
- Shirky, C. (2011). *Cognitive surplus: creativity and generosity in a connected age*. Nueva York: Penguin.
- Smith, B. (2013). The challenge of learning communities as a growing national movement, *AAC&U Peer Review* , 4 (1), 3 - 18.
- Ritzer, G. y Jurgenson, N. (2010). Production, consumption, prosumption: the nature of capitalism in the age of the digital ‘prosumer’. *Journal of Consumer Culture*, 10 (1), 13–36.
- Schwartz - Cowan, R. (1985). *More work for mother: the ironies of household technology from the open hearth to the microwave*. Nueva York: Basic Books.
- Scolari, C. (2005). *No pasarán: las invasiones alienígenas de Wells a Spielberg*. Barcelona: Páginas de espuma.

- Segal, H. (2012). *Utopias: a brief history from ancient writings to virtual communities*. Boston: Wiley-Blackwell.
- Silverstone, R. (1996). *Televisión y vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Skejo, J. y Caballero, J. (2016). A hidden pygmy devil from the Philippines: *Arulenus miae* sp. nov. -a new species serendipitously discovered in an amateur Facebook post (Tetrigidae: Discotettiginae). *Zootaxa*, 4067 (3), 383–393.
- Stake, R. (2006). *Multiple case study analysis*. Nueva York: The Guilford Press.
- Stein, L. y Busse, K. (2010). *Sherlock and transmedia fandom. Essays on the BBC series*. Londres: McFarlad and Company.
- Stebbins, R. (1979). *Amateurs. Margin between work and leisure*. Nueva York: Sage.
- Stebbins, R. (1992). *Amateurs, professionals and serious leisure*. Montreal: McGill Queen University Press.
- Stiglitz, J. y B. Greenwald (2015). *La creación de una sociedad del aprendizaje*. México: Paidós.
- Sörlin, S y Vessuri, H. (2007). The democratic deficit of knowledge economies. En S. Sverker y H. Vessuri (Eds.). *Knowledge society vs. knowledge economy: knowledge, power, and politic* (pp. 1 - 34). Nueva York: Palgrave.
- Tapper, J. (2011). *Craft activism: people, ideas, and projects from the new community of handmade and how you can join in*. Nueva York: Random House.
- Tapscott, D. (2011). The eight net gen norms. En D. Tapscott (Au.) *The digital divide*. Nueva York: Tarcher Perigee.
- Therborn, G. (2000). At the birth of second century sociology: times of reflexivity, spaces of identity and nodes of knowledge. *British Journal of Sociology*, 51 (1), pp. 25-35.

- Thiel -Stern, S. (2015). *From the dancehall to Facebook: teen girls, mass media and moral panic in the United States 1905 - 2010*. Boston: Massachusetts University Press.
- Thompson, J. B. (2005). *Books in the digital age: the transformation of academic and higher education publishing in Britain and the United States*. Londres: Polity.
- Toffler, A. (1972) (Ed.). *The futurists*, Nueva York: Random House.
- Toffler, A. (1980) (Ed.). *The third wave*, Nueva York: Bantam.
- Tremblay, G. (2015). *Cultural industries, creative economy and the information society* (pp. 73 – 95), en L. A. Albornoz (Ed.), *Power, media, culture: a critical view from the political economy of communication*, Nueva York: Palgrave.
- Tremblay, G. Y Moeglin, P. (2013). Industrias culturales y políticas en torno a la creación y a su régimen de propiedad intelectual (pp. 61- 68). En D. Crovi-Druetta (Ed.), *Industrias culturales en México, reflexiones para actualizar el debate*. México: Tintable.
- Trier-Bieniek, A. (2015). *Fan girls and the media: creating characters, consuming culture*. Nueva York: Rowman & Littlefield.
- Tsatsou, P. (2014). *Internet studies: past, present and future directions*. Farnham: Routledge.
- Tünnerman, C. (2000). *Universidad y sociedad: balance histórico y perspectivas desde Latinoamérica*. Caracas: Universidad Central de Caracas.
- Tünnerman, C. (2010). La educación permanente y su impacto en la educación superior, *Revista Iberoamericana De Educación Superior*, 1 (1). Recuperado de <https://ries.universia.net/article/view/36/211>
- Turkle, S. (1997). *Life on the screen: identity in the age of the internet*. Nueva York: Simon & Schuster.

- Turkle, S. (2012). *Alone together: why we expect more from technology and less from each other*. Nueva York: Basic Books.
- UNESCO (1977). *Conferencia General de la UNESCO*. París: Unesco.
- UNESCO (1984). *Industrias culturales. El futuro de la cultura en juego*. México: Fondo de Cultura Económica.
- UNESCO (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. UNESCO: París.
- Vaczi, M. (2015). *Soccer, culture and society in Spain: an ethnography of basque fandom*. Londres: Routledge.
- Van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: a critical history of social media*. Nueva York: Oxford University Press.
- Vattimo, G. (1996). *La sociedad transparente*. Barcelona: Paidós.
- Von Hippel, E. (2005). *Democratizing innovation*. Boston: MIT Press.
- Wallerstein, I. (2000). From sociology to historical social science: pand obstacles. *British Journal of Sociology*, 51 (1), pp. 25-35.
- Webster, F. (2014). *Theories of the information society*. Nueva York: Routledge.
- Wellman, B. (2001). The network community (pp. 1 - 48). En B. Wellman (Ed.) *Networks in the global village*. Boulder: Westview Press.
- Wellman, B. y Berkowitz, S. (Eds.). (1988). *Social structures: a network approach*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wells, G. (2004). *Dialogic inquiry: toward a sociocultural practice and theory of education*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wenger, E., McDermott, R. Y Snyder, W. (2002). *Cultivating communities of practice*. Boston: Harvard Bussiness School Press.

- Wenzel, J. (2015). Aliens in the backyard: how amateur astronomers will help find E.T, *Vice Magazine*, <http://motherboard.vice.com/read/aliens-in-the-backyard-how-amateur-astronomers-will-help-find-et>
- Wolff, M. (2015). *Television is the new television: the unexpected triumph of old media in the digital age*. Nueva York: Portfolio.
- Yin, R. (1989). *Case study research: design and methods* (2^a). Newbury Park: Sage.
- Zhao, C. y Kuh, G. (2004). Adding value: learning communities and student engagement, *Research in Higher Education*, 45 (2), 115 - 138.
- Zukerman, E. (2012, 12). Technology explained: what is telnet & what are its uses? [makeuseof explains] [Blog]. Recuperado de <http://bit.ly/2iKCUP5>

Anexos metodológicos

Criterios de elección:

Se recuperaron 14 *posts* con sus hilos en 8 salas del foro Portal bonsái en un periodo que va del 1 de enero al 14 de febrero de 2017.

Número de *posts* por categoría en Portal Bonsái:

Se encontraron en Dominio: 9

Se encontraron en Comunidad: 9

Se encontraron en Práctica: 13

Guía de lectura de ficha de descripción - codificación

Sala: X (nombre de la sala de discusión)

Descripción de la sala según aparece en el foro

Título del *post*

Usuario: Nombre del usuario

Fecha de entrada: fecha de creación del *post*

Último comentario: fecha de última participación al hilo del *post*

Categoría 1: categoría sustantiva o inductiva en la que se clasifica el hilo general del *post* (descripción del *post* y el hilo).

Categoría 2: categoría sustantiva o inductiva secundaria en la que se clasifica el hilo general del *post* (descripción del *post* y el hilo).

Observación flotante, se relaciona con categorías emergentes: (códigos inductivos generados a partir de la observación flotante 1) del hilo y 2) de la observación general del sitio. Las categorías sustantiva se relacionan inductivamente con estos códigos.

Código 1: título del categoría con el que se relaciona el hilo (descripción del contexto general al que hace referencia el código).

Código 2: título del categoría secundario con el que se relaciona el hilo (descripción del contexto general al que hace referencia el código).

Foro Portal bonsái

Sala: Bonsái

Mensajes relacionados con bonsáis ya formados y técnicas avanzadas

Les muestro nuestro vivero en panamá

Usuario: Eloy

Fecha de entrada: 11/02/07

Último comentario: 10/02/17

Categoría: comunidad (un usuario, luego de la presentación de un vivero bonsái en Panamá, solicita el contacto telefónico del usuario que generó el *post* para entrar en relación directa con él).

Observación flotante, se relaciona con categorías emergentes:

Código 1: comunidad de sentido (Se apela al sentido de grupo para compartir una experiencia. El logro individual como componente grupal de lo compartido activa el sentido de pertenecía).

Código 2: mediación de la interfaz (el usuario que pide la información de contacto juzga útil utilizar el contacto directo vía telefónica; se intuye que, al menos en algún grado, la interfaz no resulta práctica en esta tarea o que los recursos presentados por ella no son los mejores para esa tarea).

Experiencia con Agracejos (Berberís)

Usuario: JotaBel

Fecha de entrada: 09/12/10

Último comentario: 06/02/17

Categoría: Dominio (explotar la cantera de conocimientos grupales compartidos se halla al centro de este *post*. En el comentario inicial un miembro comparte su conocimiento sobre la identificación de una especie que el usuario JotaBel solicita; muestra fotografías y da especificaciones de la familia y especie a la que pertenece, haciendo énfasis en aportar detalles botánicos técnicos variados, así, se lee, los demás usuarios podrán identificarlo).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Código 1: Diversificación de información a mano (se utilizan recursos tradicionales, básicamente la explicación con base en imágenes, para completar la información verbal con relaciones gráficas; el objetivo tras la participación es permitir que otros usuarios utilicen el material en caso de dudas futuras similares y que puedan extender la información a partir de otras fuentes. En relación a la forma histórica de operar una práctica común y deseada es la de generar y dejar registrados tanto los materiales como la descripción de las entradas para que, posteriormente, otros usuarios y miembros del foro puedan encontrar los temas e hilos relacionados, incluso años después. Esta diversificación de información genera enormes y muy abastecidos repositorios temáticos, muchas veces, al menos en la nueva época, con vínculos directos a fuentes de información externa tales como blogs, wikis, Youtube y otras plataformas).

Junípero estrella azul o Ciprés boulevard?

Fecha de entrada: 25/01/2017

Último comentario: 26/01/17

Categoría 1: Dominio (explotar la cantera de conocimientos grupales compartidos se halla al centro de este *post*. El usuario busca aprovechar el conocimiento de la comunidad para determinar la familia a la que pertenece su bonsái. Él o ella es neófito y necesita orientación fundamental. En los comentarios el usuario Christian Chávez muestra su conocimiento sobre la clasificación de géneros y familias y, a partir de ello, comparte recursos cognitivos varios).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Código 1: comunidad de sentido (se hace énfasis en la importancia de compartir gustos particulares, no comunes a todo el mundo).

Caída de hojas en el Olmo Chino

Usuario: Willifredo

Fecha de entrada: 20/09/09

Ultimo comentario: 25/01/17

Categoría 1: Comunidad (El usuario busca ayuda por parte de los miembros para mejorar la salud de su bonsái a pelando al sentido de participación)

Categoría 2: Práctica: (en los comentarios la comunidad le informan de una serie de procedimientos a seguir y su forma de aplicación, para recuperar el buen estado de salud del bonsái).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Código 1: Comunidad de sentido (es visible el agradecimiento de varios por compartir información y reforzar, con ello, el sentido especial de grupo).

Conífera seca

Usuario: Saúl Hernandez510

Fecha de entrada: 15/01/17

Último comentario: 11/01/17

Categoría 1: Práctica (el usuario busca ayuda en la comunidad para el cuidado de su bonsái al entrar la estación de verano. La comunidad responde guiándolo a otro *post* por no contar con información suficiente, sin embargo, le aconsejan una serie de prácticas para el cuidado general en verano además de pedir se apoye en fotografías o recurso otros que ayuden a la comunidad a identificar su problema.

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Código 1: Mediación de la interfaz (en este caso es visible cómo el concepto de práctica se desplaza de la experticia sobre la materia (bonsayismo) al del uso de la interfaz misma del foro. Es un conocimiento técnico sobre otro conocimiento técnico, mismo que ayudará, ituidamente, a mejorar el desempeño del usuario no sólo en relación a sus árboles sino también en relación a la búsqueda de información e interacción a partir de la plataforma).

Código 2: Diversificación de información a mano (se enfatiza en los aspectos positivos de variar los ejemplos para, así, poder tener mejores opiniones y extender el debate).

Bonsái

Usuario: Diegoez450

Fecha de entrada: 10/01/17

Último comentario: 11/01/17

Categoría 1: Dominio (se apela al conocimiento grupal. El usuario busca la identificación de su bonsái entre la comunidad, entre los comentarios se muestra la experiencia previa y conocimiento amplio que se tiene en entre ciertos usuarios sobre de la familia a la que pertenece).

Categoría 2: Práctica (La orientación sobre la aplicación de los conocimientos circulados es vital en este hilo. En el la comunidad no sólo le comentan al usuario sobre la identificación

de la especie en cuestión sino también sobre la forma de llevarlo a cabo y le dan algunos consejos técnicos sobre su cuidado).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Código 1: mediación de la interfaz (al igual que es común observar en otros hilos y comentario históricos del foro, a falta de mejores recursos gráficos y de posibilidades de la plataforma otro el usuario que responde comparte ligas a sitios externos al foro. El conjunto histórico del participantes del foro asume, al parecer, que el foro tiene deficiencia en tanto formato pero que estas resultan subsanables a partir de dedicar algo de trabajo a compartir fuentes, por ejemplo, de manera básica).

Código 2: Diversificación de información a mano (se enfatiza en los aspectos positivos de variar los ejemplos y ofrecer recursos externos al foro para, así, poder extender la agenda sobre el tema, que es de común recurrencia en este tipo de hilos).

Akadame online desde Japón

Usuario: Vicente Soriano García

Fecha de entrada: 28/12/16

Último comentario: 02/01/17

Categoría 1: Práctica (conocimiento sobre los modos de hacer son el centro de este hilo. Un usuario, en el *post* detonador, pregunta sobre los procedimientos comerciales para comprar un tipo de sustrato desde Japón. En respuesta se le recomienda hacerlo desde ese mismo sitio web aduciendo razones prácticas y económicas con base en la experiencia).

Sala: PreBonsái

Mensajes sobre lo que serán futuros bonsáis, o técnicas y cuidados básicos

Todo lo que no hay que hacer con un acebuche

Usuario: Remik

Fecha de entrada: 27/11/06

Último comentario: 26/01/17

Categoría 1: Práctica (la usuaria pide el punto de vista y la colaboración de la comunidad sobre procedimientos de poda en una especie determinada. La usuario anexa unas preguntas que serán la base de la discusión, misma que se extenderá a otras categorías).

Categoría 2: Comunidad (respecto de la forma de preguntar de la usuaria del *post* detonante se desata una discusión entre los respondientes; se entiende que esta usuaria ha causado molestia que entre distintos miembros pues sus preguntas y respuestas son ambiguas, hechas con poco sentido y, al parecer, ha mantenido una relación poco amigable con otro usuario respondiente en situaciones anteriores).

Categoría 3: Práctica (parte de la comunidad pide a los administradores del foro echar a andar las reglas de participación y cortar el hilo de esta usuaria respecto de la molestia causada en el debate y el uso del foro entre distintos miembros).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Código 1: comunidad de sentido (la molestia, en parte y es visible, se debe a que atenta contra el sentido de comunidad basado en ciertos ideales de compartir lo común y mantener el respeto y lo que une simbólicamente al grupo).

Alcornoque

Usuario: Rammstein270

Fecha de entrada: 21/01/17

Último comentario: 25/01/17

Categoría 1: Dominio (el usuario trasplantó su bonsái y pide a la comunidad ayuda para saber si lo hizo en una fecha correcta. En los comentarios la comunidad le responde con una serie de consejos técnicos que debe de seguir para el cuidado de esa especie en particular.

Categoría 2: Práctica: (los consejos son expertos, con acusado sentido de conocimiento de causa)

Platón de Ciprés

Usuario: SeIgnacio

Fecha de entrada: 17/01/17

Último comentario: 12/01/17

Categoría 1: Práctica (en el *post* se apela a compartir la experiencia ganada en la práctica y a evitar errores comunes en el hacer no experimentado. El usuario pide la ayuda de la comunidad al querer trasplantar su bonsái. En la sección de comentarios la comunidad le responde con una serie de pasos a tomar en cuenta, a modo de guía didáctica o manual de procedimientos técnicos).

Categoría 2: Dominio: (los consejos son expertos: aunque prácticos, se vierten con acusado sentido de conocimiento de causa. El conocimiento de un repertorio básico de principios de cultura vegetal y propios del campo del bonsayismo son esenciales a la orientación de la práctica).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Código 1: Diversificación de información a mano (el usuario del *post* detonante hace saber que ha estado buscando y consumiendo información en distintos medios y plataformas como forma de prepararse y comenzar a preguntar a comunidad con cierto manejo del dominio. Puede intuirse que el usuario que pregunta está apercebido de que llegar a

preguntar con conocimientos básicos mejora la aportación de conocimientos a mano por parte de la comunidad; se intuye, también, que el foro representa, para este usuario, el escenario meta en el cual poner a prueba el nivel y cantidad de conocimientos adquiridos. La comunidad del foro, a la vez que ayuda en la complementación, hace las veces de sinodal y sensor en la evaluación informal de esos conocimientos).

Primer esqueje del año

Usuario: Pablonaturalmente

Fecha de entrada: 12/01/17

Último comentario: 12/01/17

Categoría 1: Comunidad (el usuario comparte los avances de un proyecto en fotos con el objetivo de mover a la charla. Otro usuario lo felicita, con algún consejo, y le augura buenos resultados con base en lo visto. El *post* sirve como detonante de reconocimiento mutuo).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Código 1: comunidad de sentido (la camaradería es el centro de este hilo. Aunque podría parecer que el usuario busca orientación o consejos sobre lo logrado a partir de un procedimiento (esquejado de rama), éste en realidad busca un pretexto para charlar y hacer que otros compartan sentires similares; como en muchos otros de los hilos observados en el corpus y el sitio, estos *post* tienen la función de poner en común lo que es motivo de orgullo para el grupo, desde lo grupal o lo individual).

Sala: Otros

Todo aquello que no tiene cabida en los otros foros, se debe publicar aquí

Cambio dron por bonsái

Fecha de entrada: 07/01/17

Último comentario: 07/02/17

El hilo quedó desierto

Sala: Evolución

Evolución de ejemplares desde prebonsái a bonsái

Ficus sobre budah

Usuario: packooh!!!

Fecha de entrada: 06/06/2008

Último comentario: 02/01/2017

Categoría 1: Práctica (el centro de este hilo está puesto en la búsqueda de orientación práctica sobre la evolución en el diseño de ciertos ejemplares. Parte importante del hilo está puesto en la obtención de peritajes sobre una técnica avanzada de cultivo, misma que es complicada e implica un dominio alto de conocimientos sobre crecimiento vegetal y cultivo en maceta).

Categoría 2: Dominio (La práctica mostrada está basada en el amplio conocimiento experiencial y teórico sobre la técnica por parte de los miembros más viejos tanto en el foro como en el entrenamiento bonsái. El usuario muestra a la comunidad la evolución de un bonsái criado al estilo de raíces aéreas, y esto lo hace con fotografías demostrativa y a modo de método didáctico. Otros usuarios comparten experiencias pasadas sobre la técnica, generando, básicamente, una ficha técnica del ella que queda integrada, con sus descriptores, a la lista de interés sobre el tema).

Sala: Especies

En este apartado se discuten temas sobre especies concretas aptas para la creación de bonsái

Picea Glauca Cónica

Usuario: x-ray

Fecha de entrada: 08/12/09

Último comentario: 04/02/17

Categoría 1: Dominio (El hilo refiere, antes que a la práctica (en este caso del calendario lunar y anual) a los calendarios mismos. El usuario postea una foto de su bonsái y le pide a los usuarios que tengan uno de la misma especie que lo ayuden con una lectura del calendario de acciones).

Categoría 2: Práctica (Una vez compartidos los fundamentos calendáricos de cultivo, en los comentarios otros usuarios comparten su punto de vista sobre las técnicas empleadas, el tipo de entrenamiento y datos particulares sobre el cultivo de la especie en cuestión. Parte importante de los contenidos del hilo son los consejos en forma de peritajes y de orientaciones técnicas sobre el uso de herramientas y procedimientos. Puede afirmarse que el contenido de los comentarios es más normativo que de otro tipo).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Código 1: diversificación de información a mano (se comparten recursos de aprendizaje fuera de experiencia; con ello se complementan las aportaciones experienciales y se aumenta la bolsa de conocimientos a disposición en el foro).

Todo sobre Lapachos

Usuario: jordi

Fecha de entrada: 11/12/06

Último comentario: 25/01/17

Categoría 1: Dominio (El centro de este hilo es la puesta en común sobre los conocimientos técnicos sobre un especie en particular. El usuario comparte con la comunidad el

conocimiento basto que tiene de esta especie forestal, la comunidad, en un hilo de 34 secciones, comenta con todo tipo de recursos y fichas; las dudas aportan una importante suma de experiencias y el hilo mismo se convierte en un tema histórico dentro del foro. Hay un momento en que se hace un corte sobre lo relevante o no de lo dicho).

Categoría 2: Práctica (dentro de lo extensamente comentado están los comentarios y debates normativos sobre el "correcto" cultivo de la especie en distintas situaciones).

Vamos a aprender a cuidar un bonsái Carmona

Usuario: angelyto

Fecha de entrada: 12/12/05

Último comentario: 17/01/17

Categoría 1: Comunidad (el usuario comparte fotografías de un bonsái, mismo que fue un regalo de navidad. La intención del *post* es mover a que la comunidad comparta sus conocimientos para que su bonsái sobreviva. La comunidad también postea sus casos y piden ayuda a los más experimentados haciendo demostraciones del los buenos mecanismos de cooperación que existen entre en el grupo, los cuales se verifican en la profusa participación y resolución sobre la duda).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Código 1: Comunidad de sentido (el llamado a la cooperación denota, en su desarrollo, el sentido de pertenencia imperante en el grupo y al ánimo de participar con comentarios para contribuir al clima de interés y de bienvenida a un nuevo miembro. Tal como fue observado en otros hilos a lo largo de la observación del sitio, los posts procedentes de novatos o miembros muy nuevos tienden a aportar un cierto sentido de comunidad, una especie de afirmación sobre la apuesta del nuevo miembro a acercarse y comenzar la relación de intercambio con el grupo en la qué, las acciones colaborativas lo denotan, se construye el sentido de grupo "especial").

Sala: Diseño

Si quieres consejos sobre el diseño de tu bonsái, utiliza este apartado

Tanuki con procumbres nana, AYUDA!!!

Usuario: Adolfo losada

Fecha de entrada: 15/01/17

Último comentario: 29/01/17

Categoría 1: Práctica (en el transcurso del hilo, mientras se genera un debate didáctico sobre los usos estéticos del *tanuki* (rama de madera añejada), la comunidad le proporciona guías y orientaciones sobre los posibles diseños y los pros y contras de hacerlo de tal o cual forma. El usuario postea el tanuki para usarla como base para su bonsái. Se ponen a juicio ciertas normas y procederes de los cultivadores clásicos de bonsái con base en los cánones clásicos y los nuevos estilos. Esto impone una nota de peritaje y normatividad sobre los modos de hacer en relación al diseño y ejecución de un plan de paisaje bonsái. Se discuten, pretextualmente, los cánones y reglas tradicionales de la composición y estilo.

Sala: Herramientas

Sección dedicada al cuidado y uso correcto de las herramientas para bonsái

Última entrada: 05/09/16

Entrada desierta según fechas de inclusión del corpus.

Sala: Novatos

Si acabas de iniciarte en el bonsái, escribe aquí tus dudas

Sin Titulo

Última entrada: 14/02/17

Usuario: Ciclimaster

Título: Ayuda identificación

Categoría 1: Práctica (el usuario Ciclimaster busca en la comunidad ayuda para identificar una especie. Los usuarios que comentaron la entrada tienen diferentes opiniones con rigor técnico, debatiendo temas de taxonomía y exponiendo argumentos clasificatorios, generando un debate nutrido más que sobre el conocimiento clasificatorio, sobre su forma de uso y aplicación; dentro del debate una parte importante de aquel está relacionado a la nominación de los criterios de clasificación, lo que, por un lado, genera una entrada a la agenda general del grupo (clasificación) y por otro, la presentación de credenciales y legitimidades en términos de experticia sobre el tema.

Categoría 2: Dominio (en este hilo es esencial el uso de los conocimientos y herramientas taxonómicas que, más que generar respuestas sobre la especie en cuestión, lo hace sobre los criterios clasificatorios y el uso de las guías de taxación botánica).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Código 1: comunidad de sentido (En hilos como éste es visible cómo parte de la discusión se basa en que los participantes parten del criterio de que el tipo de situaciones y temas que se debaten no son del todo comprendidos fuera de estos espacios de interés compartido o, bien, que se trata de temas banales o superficiales; esto activa parte importante de las discusiones y dinámicas de colaboración pues se les da una importancia que es medida dentro del contexto mismo de discusión).

Guía bonsái

Criterios de elección:

Se recuperaron 18 *seeds* en el grupo de Facebook Guía Bonsái. En un periodo de tiempo que val del 1 de enero al 14 de febrero de 2017.

Numero de Categorías en Portal Bonsái:

Se encontraron en Dominio: 5

Se encontraron en Comunidad: 8

Se encontraron en Práctica: 6

Guía Bonsái

2 de enero

Última entrada: 2 de enero

Usuario: Marcelo Paz Paz

Categoría: Comunidad (el hilo tiene la intención de compartir un álbum de fotos para generar algún tipo de reacción por parte de la comunidad; usuario comparte fotos de un bonsái de la especie *Santolina Chamaecyparissus*; la comunidad aprecia el cuidado que tiene el bonsái y los comentarios son breves y sintéticos, de tipo apreciativo, tales como "qué bello" y similares)

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Demostración (la intención es mostrar o exponer gráficamente un ejemplar).

6 de enero

Usuario: Marcelo Paz Paz

Categoría: Comunidad (el usuario comparte fotos de un bonsái *Boxus*, la comunidad aprecia la belleza de este bonsái, se destaca que también se compartió esta publicación).

6 de enero

Usuario: Esteban Pérez

Categoría: Dominio (el usuario comparte una foto de una especie de bonsái, la comunidad responde en los comentarios con su experiencia respecto a la foto).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Demostración (la intención es mostrar o exponer gráficamente un ejemplar).

9 de enero

Usuario: Sandro Segneri

Categoría: Comunidad (el usuario comparte uno de sus trabajos con un bonsái y lo expone a la comunidad, ellos responden con la aprobación de su trabajo).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Demostración (la intención es mostrar o exponer gráficamente un ejemplar).

9 de enero

Usuario: Vicente Javier Mazacotte

Categoría: práctica (el usuario pide orientación en trono a la instalación de equipo de riego; recibe una instrucción sucinta y de sentido común en torno a las condiciones del equipo).

10 de enero

Usuario: Javier Herdez

Categoría: Comunidad (el usuario comparte varios de sus bonsáis, la comunidad da comentarios apreciativo - calificativo de tipo positivo respecto a su trabajo).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Demostración (la intención es mostrar o exponer gráficamente un ejemplar).

10 de enero

Usuario: Stanley Mauricio Valencia

Categoría: Comunidad (el usuario comparte uno de sus bonsáis, la comunidad responde con comentarios positivos respecto a su trabajo).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Demostración (la intención es mostrar o exponer gráficamente un ejemplar).

10 de enero

Usuario: Villalba Santiago

Categoría: Práctica (el usuario comparte una foto de su bonsái a la comunidad pidiendo consejos y cuidados, la comunidad le responde con una serie de cuidados y prácticas que debe de seguir para cuidar de su bonsái).

12 de enero

Usuario: Marcelo Paz Paz

Categoría: Comunidad (el usuario comparte fotos de un bonsái, la comunidad aprecia la belleza de este bonsái, se destaca que también se compartió esta publicación).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Demostración (la intención es mostrar o exponer gráficamente un ejemplar).

12 de enero

Usuario: Andrés Guevara

Categoría: Dominio (el usuario comparte la foto de un bonsái y pide ayuda a la comunidad para su identificación, la comunidad comenta con los conocimientos que tiene respecto a la foto y al tipo que ellos creen que pertenece el bonsái).

15 de enero

Usuario: Armando Olvera Rocha

Categoría: Dominio (el usuario comparte fotografías con la comunidad pidiendo ayuda para la identificación de la especie, la comunidad contesta con su experiencia respecto a las fotografías).

22 de enero

Usuario: Francisco Jesús Martín Delgado

Categoría: Comunidad (el usuario comparte fotografías del trabajo de un experto en su bonsái, la comunidad responde con agrado al trabajo mostrado).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Demostración (la intención es mostrar o exponer gráficamente un ejemplar).

24 de enero

Usuario: Jose Acuña Cruz

Categoría: Práctica (el usuario comparte un enlace a un blog donde dan las instrucciones del cuidado del bonsái Pinos Thumbergii desde la semilla, la comunidad muestra interés y lanza una pregunta al usuario respecto a la publicación).

28 de enero

Usuario: Marimar Ruiz

Categoría: Dominio (el usuario comparte una enlace a un blog donde comparten el conocimiento del tratado de un bonsái para principiantes)* el comentario de la comunidad no tiene nada que ver con el post.

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

"Mediación de la interfaz" (Parte importante del hilo es la remisión a un blog. La observación flotante sobre los hilos y la llevada a cabo en seeds no comentados y en lo anterior posterior a la fecha de campo permitió ver que la remisión a blogs funciona como una estrategia común).

3 de febrero

Usuario: Marcelo Paz Paz

Categoría: Comunidad (el usuario comparte fotos del proceso de evolución de un bonsái del género Sarandí; la comunidad aprecia la belleza de este bonsái, se destaca que también se compartió esta publicación).

Observación flotante, se relaciona con el categoría emergente:

Demostración (la intención es mostrar o exponer gráficamente un ejemplar).

4 de febrero

Usuario: Francisco Jesús Martín Delgado

Categoría: Práctica (el usuario comparte una publicación de otro usuario con una técnica para transformar un tronco central en siete partes, la comunidad responde con breves muestras de aprobación).

Día: 10 de febrero de 2017

Usuario: Pere amenos

Categoría: Práctica (aún cuando el usuario no lleva a cabo él mismo la práctica, invita a la comunidad a un taller de “Jornadas de Bonsáis”, donde se desarrollarán varios talleres).

Fecha: 10 de febrero

Usuario: Marcelo Paz Paz

Categoría: Dominio (el usuario comparte una fotografía de su bonsái, al ejecutar un “trabajo de hormiga” en las interacciones de los comentarios habla del porqué realizó este desoje de su bonsái).

Fecha: 10 de febrero

Usuario Nazia Villa

Categoría: Práctica (el usuario busca la ayuda de la comunidad con su bonsái al ver que las ramas de esté se secan poco a poco).

Nota de bitácora: Entre *seed* y *seed* comentado existe una amplia variedad de aportaciones no comentadas pero que sí son votadas con "likes". La inmensa mayoría de ellos son publicaciones demostrativas (fotografías, álbumes, afiche y material gráfico distinto) que, en algún grado, aporta información que puede clasificarse como propia del categoría

"dominio". Otra parte importante del contenido entreverado es publicidad inserta por el servicio publicitario de Facebook, inserciones de pago ("sugeridos para ti").

Anexos gráficos

Ejemplos de observación flotante

Evidencias Portal Bonsái

Experiencias con Agracejos (Berberis)

👤 1

Hilo hijo de Bonsái

Por: [JotaBe!](#) | Publicado: 09/12/2010 13:27 | | | #Cont:46

Buenas,

abro este post para recopilar información sobre las experiencias de este árbol poco conocido y muy bonito a mi parecer.

En mi caso tengo un *Berberis thunbergii atropurpurea* nana, os cuelgo unas fotos.

[Alberto López430](#)

[06/02/2017 18:56:55](#)

Como dije (aunque mas tarde de lo dicho) os dejo unas imágenes del Agracejo que he comprado.

Como veis, es un arbusto podado en estilo bola, tan típicos de vivero. nada que no hayais visto...pero es que lo novatos caemos una y otra vez...



junipero estreya azul o Cipres boulevard?



Por: [Caleb291](#) | Publicado: 25/01/2017 03:30 | |

A mediados de noviembre adquiri este bonsai y desde entonces he intentado indentificarlo, llegado a las dos opciones que se mencionan en el titulo.

Hasta el momento lo he cuidado como si fuera un boulevard y se ha mantenido bien, o almenos no he visto señales de deterioro en el.

Me gustaria saber que piensan ustedes y si podrian darme algunos consejos estaria muy bien.



[christian chavez](#)

25/01/2017 04:11:05

Hola, se trata de un *chamaecyparis pisifera boulevard*, una conífera. Lo primero que debes hacer es sacarlo de esa pecera, y trasplantado a una maceta que tenga agujero de drenaje. Debes colocarlo al exterior, a la sombra por unos días, después colócalo en un lugar donde reciba sol, lluvia, humedad y viento, no puedes tenerlo dentro de la casa, recuerda que es un árbol. Cuando ya este establecido podrás trabajarlo como bonsai. Un saludo

Todo lo que no hay que hacer con un acebuche



Por: [remik](#) | Publicado: 27/11/2008 13:13 | | #Cont:86

antes de nada, saludos a Skramujo, Yamadori y arbolito1.

Vamos a enfocar este post desde otro punto de vista, y por eso os pido vuestra colaboracion.

Os voy a presentar unas fotos de unos acebuches recuperdos del monte hace una semana aproximadamente (error 1), Se extrajeron con el cepellón completo, los cortes se sellaron con cera de una vela(mejor con pasta selladora), han sido plantados directamente en maceta de bonsai(error 2), y se ha utilizado una mezcla de turba y grava volcanica de 7-12mm, al 50% (error 3).

Preguntas a todos los foreros:

- 1.-¿Epoca ideal para recuperar estas especies?
- 2.-¿Maceta de cultivo ideal?¿Entrenamiento-bonsai-cajón?¿Porque?
- 3.-¿Mezcla o sustrato ideal de cultivo?
- 4.-Motivos o reglas morales y legales, para hacer o no hacer este tipo de yamadoris(arboles recuperados).
- 5.-Cada maestrillo tiene su librillo. Recetas, secretos y consejos particulares.

Aqui van las fotos. Son Arboles con muchas posibilidades, tambien podiais opinar sobre diseño futuro (si sobreviven). Prometo realizar con ellos lo que la mayoria de foreros decida, es decir, seran cuidados y desñados entre todos, aunque sea a distancia.



[Juan 111](#)

[26/01/2017 17:35:11](#)

Solo hace unos 45 años que me intereso por el mundo del bonsái. Soy autodidacta aunque investigo y leo todo lo que cae en mis manos. No pretendo dar lecciones a nadie. Me limito a intentar ayudar a quien tiene la humildad de solicitar ayuda. Empecé comprando revistas que valían auténticas fortunas, tiestos carísimos, herramientas, tierras, abonos y no se cuantas cosas mas que me ayudaron minimamente, pero que enriquecían a unos cuantos espabilados de la época que supieron ver la oportunidad de sacar provecho a este tema. (Lo mismo ocurrió con la Acuariofilia, con la Colombicultura con el Silvestrismo y con algunas otras aficiones de gente rara como nosotros). He ido encontrando soluciones a todo o casi todo. Hoy y desde hace ya muchos años, compongo mis sustratos, sustituyo alambre por otras técnicas, construyo mis propios tiestos de entrenamiento autorregables, y mantengo vivos y espero que felices entre 50 y 100 arbolitos de las mas variadas especies. Unos pueden ser considerados Bonsai de calidad, otros Prebonsai, y otros solo proyectos. Tengo aun retos y variedades de árbol que aun no considero resueltos pero que investigo y procedo paso a paso. Creo que esa podría ser la clave. Piensa bien lo que vas a hacer. Cualquier árbol hasta que tu lo extraes, recuperas o YAMARORIEAS, como quieras llamarlo según tu nivel de "conocimientos", es un ser vivo. Aumenta sus posibilidades de supervivencia o déjalo como esta y donde está porque hasta a morir tiene un ser vivo derecho sin que le toquen demasiado los web...os. Un cordial saludo.



[Durazno](#)

[26/01/2017 18:10:35](#)

Chapó juan.

¿Sería mucho pedir ke abriese un post con los maceteros autoregables y las tecnicas sin alambre para poder ver como lo hace? Me parece muy interesante esas ideas y poco extendidas como a mi personalmente me gustan.
Gracias,un saludo!

Alcornoque



Por: Rammstein270 | Publicado: 21/01/2017 23:42 | | #Cont3

Buenas noches.

Esta semana me compré este prebonsai de alcornoque. Hoy 21 de enero he decidido pasarlo de la maceta en la que venía a otra mas baja y con un sustrato mas drenante que el que traía inicialmente. En la maceta original tenía tierra negra muy compactada y arriba una capa de arena de unos 2 cms. Al sacarlo tenía muchísimas raíces y le he quitado 1/3 de la altura recortándoselas, los otros 2/3 los he dejado con la tierra que traía y le he dado con un pequeño rastrillo en los laterales para meterlo en la nueva maceta mas baja. Le he ehcado en la base akadama gruesa y luego una mezcál de akadama y kiryzuna mas o menos al 70-30 de grano medio. Se me ha hecho de noche y no he podido quitarle hojas ni nada mas.

Antes de seguir metiendo mas la pata, ¿He elegido una fecha correcta para hacer el trasplante? ¿Debería quitarle bastantes hojas para que responda mejor al trasplante? ¿Habría sido mejor otra fecha y otro sustrato?

Tiene algunas ramas y hojas que parecen ser recientes.

Antes de seguir metiendo mas la pata, os pido vuestros consejos.

Muchas gracias



[isbb](#)

25/01/2017 16:32:58

Si, como te dice el compañero, para otra vez, observa el árbol y cuando empiece brotar es cuando tienes que trasplantar.

Puede haber bastante variación de tiempo según la especie y la ubicación geográfica.

En cuanto al sustrato viejo de vivero lo mejor es quitarlo todo, como te dice el compañero.

Los alcornoques suelen acusar los trasplantes y por eso te dicen de defoliar cuando se trasplanta ya que si no lo haces es probable que te tire la hoja.

No le hagas nada ahora, si no le ha sentado bien el trasplante en unos días verás los efectos.

Si las hojas pierden el color y brillo se te defoliará el solo.

Si no lo has tocado demasiado aguantará.

Búscale un lugar resguardado y a esperar.



[packooh!!!](#)

27/02/2014 18:38:45

para que veais mas o menos por donde va por lo menos se ve el tronco y la primera rama. pronto subiré la foto del arbol entero



Picea Glauca Conica.

👤 🗨️

Hilo hijo de Especies

Por: xhty | Publicado: 08/12/2008 11:07 | 🌐 | #Cont29

Hola, a todos:

Siguiendo el consejo de kifubonsai, abro este hilo, con la intencion de que todos los que tengais un arbol de esta especie me digais mas o menos un calendario de acciones.

Por ejemplo sobre la poda, me han dicho que puedo hacerla ya en este mes, pero llevo pocos dias con el arbol en casa y no se si sera buena idea hacerlo ya.

Un saludo.





[Xema Laguna](#)

17/12/2010 21:52:06

Finalmente alabré he intenté hacer mi primer intento de Shari-Jin, No salió del todo mal.....creo..Deciros que soy totalmente autodidacta y que gracias a ver tantas cosas en el foro y leer bastante me he atrevido a hacer esto....GRACIAS



TODO SOBRE EL FICUS RUBIGINOSA



Por: [Jordi](#) | Publicado: 11/12/2006 09:24 | | #Cont:119

FICUS RUBIGINOSA

NOMBRE COMÚN:

Higuera herrumbrosa, higuera de Port Jackson, Baniano australiano.

NOMBRE CIENTÍFICO:

Ficus rubiginosa , por el color a óxido del envés de las hojas.

General:

Proviene de la región cercana a Sydney donde suele crecer a baja altitud, en ocasiones cerca del mar. Parece una versión a escala de los inmensos *Ficus macrophylla*. Árbol de altura media de copa densa y compacta . Si

Vamos a aprender a cuidar un bonsai carmona



Por: [angelito](#) | Publicado: 12/12/2005 10:09 | | #Cont:1002

Con la llegada de las navidades muchas personas recibimos como regalo algun bonsai, cosa que a mí me a tocado. Como tambien suele ocurrir la mayoría de nosotros somos novatos en esto del cultivo del bonsai, y por lo general se nos acaban muriendo .

El otro día mirando mi arbolito se me ocurrió abrir este post en este foro para intentar cuidar esta especie de bonsai de la siguiente manera :

Desde este mismo día voy a publicar las fotos del estado y los cuidados que le voy a realizar a mi bonsai y así la gente que a tenido el placer de ser obsequiada con un bonsai similar al mio y no sepan como cuidarlo, podran desde hoy conjuntamente conmigo seguir los cuidados a la vez que yo.

El bonsai con el que e sido obsequiado es una CARMONA que fué comprado en el carrefour y de 10 años de edad esta es la foto de presentación



[luis3829](#)

07/09/2016 03:52:10

Hola como estan! Recibi de regalo de cumple un bonsai carmona pero no tengo ni idea de como cuidar de el, hay algunas hojas que se estan callendo, entre amarillas con mancha negra y otras verdes, no se si es por el cambio de temperatura, no se, pero aceptaria cualquier consejo acerca de como cuidarlo apenas tengo 7 dias con el...!

Tanuki con procumbers nana , AYUDA!!!!



Por: [Adolfo losada](#) | Publicado: 15/01/2017 15:43 | | | #Cont:8

Pues tengo una madera muy chula para hacer un buen tanuki, pero l verdad no se que frente utilizar ni que diseño hacer, me ayudáis????



[Alberto López430](#)

29/01/2017 23:09:09

Hola Adolfo.

He vuelto a revisar tu post y se me ha ocurrido dejar por aqui una idea para tu tanuki. Si has valorado alguna idea para el diseño o si ya tienes algo hecho, no dejes de colgar algun foto para ver como lo has trabajado y el resultado.

Yo te dejo algo para empezar. No es muy profesional, pero puede valer.

Un saludo.



Ayuda identificación



Por: Ciclimaster | Publicado: 14/02/2017 17:15 | #Cont2

Saludos a todos/as:
Podriais ayudarme a identificar este arbolito? No tengo nada claro qué es, y la verdad, la forma de esas hojas ahora mismo me dicen muy poco.
Gracias anticipadas!!!!



[Damián581](#)

[14/02/2017 18:08:21](#)

Por las hojas y la corteza, parece un ligustrum.

Un saludo



[Alberto López430](#)

[15/02/2017 00:34:59](#)

Me inclino por una sageretia theezans. No veo muy nítida la foto, pero si el borde de las hojas es liso, puede ser un ligustrina ovaliform. Si el borde es dentado o crenado, podría ser sageretia.

Evidencias Facebook



Marcelo Paz Paz compartió la publicación de Bonsai yourugua Marcelo Paz.

2 de enero



Bonsai yourugua Marcelo Paz agregó 2 fotos nuevas.

2 de enero · 🌐

Santolina Chamaecyparissus



👍👀 28

1 comentario

Comentarios

Listo

👍👀 28



Tierna Bubu

Bello

2 de enero · Me gusta · Responder



Marcelo Paz Paz compartió la publicación de Bonsai yourugua Marcelo Paz.

6 de enero



Bonsai yourugua Marcelo Paz agregó 5 fotos nuevas.

6 de enero · 🌐

Buxus



👍 53

1 comentario 2 veces compartido



Esteban Perez

6 de enero



hola a todos,alguien sabe que especie es? gracias



Comentarios

Listo

 2



Juan Martinez

Parece un brote tierno de mazquite de que pais eres?

6 de enero · Me gusta · Responder



Esteban Perez

de argentina juan

6 de enero · Me gusta · Responder



Juan Martinez

Un saludote asta argentina yo de monterrey mexico

6 de enero · Me gusta · Responder



Esteban Perez

gracias por comentar,saludos

6 de enero · Me gusta · Responder



Juan Martinez

Mañana te muestrí fotos del mazquite

6 de enero · Me gusta · Responder



Juan Martinez

El arbol al que le quitaste la ramita,,,le as visto bairas que paresen chicharos??alguna ves?

6 de enero · Me gusta · Responder



Mauricio Sarmiento Pancho

En Colombia tenemos un árbol similar en su hoja al que le llamamos Falso Pimiento (Por unas semillas



Sandro Segneri

9 de enero

2006: Shunka-en -Tokio- Taxus cuspidata: wood and styling work by Sandro Segneri
www.bonsaicreativo.it



36

2 comentarios

Me gusta

Comentar

Compartir

Comentarios

Listo

36



Aliandro Angelo
Fantástico.

Ver traducción

9 de enero · Me gusta · 1 · Responder



Sandro Segneri
Grazie

Ver traducción

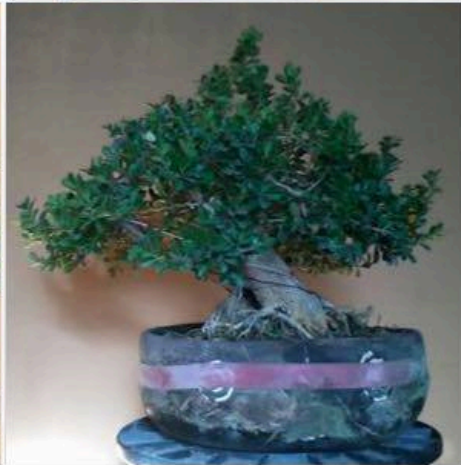
10 de enero · Me gusta · 1 · Responder



Javier Herdez

10 de enero

Como ven?



46

2 comentarios

Me gusta

Comentar

Compartir

Comentarios

Listo

46



José Smith

Que bueno está

10 de enero · Me gusta · Responder



Cris Idi

Maravillosos,

10 de enero · Me gusta · Responder



Stanley Mauricio Valencia

10 de enero

Espero Les guste.





Villalba Santiago

10 de enero



Cuidados y consejos?



👍 53

15 comentarios

👍 Me gusta

💬 Comentar

➦ Compartir

Comentarios

Listo



Villalba Santiago

Ok gracias

10 de enero · Me gusta · Responder



Villalba Santiago

Una vez no mas

10 de enero · Me gusta ·  1 · Responder



Jonathan Villalobos

Eso es un *Juniperus squamata*

Es toda planta lo ideal seria dejar entre riego y riego y por lo general a las coníferas pues les gusta y les va mejor la sequía ... Veo que el sustrato esta en solo tierra y eso no es bueno para un pre bonsái... [Ver más](#)

10 de enero · Me gusta · Responder



Rafa Salazar

les gusta el frio

10 de enero · Me gusta · Responder



Andrés Jaramillo Vélez

Mucho sol y que drene bien el agua. No dejes que se endurezca la tierra. Agrega algo a la tierra, ladrillo molido o piedrecillas. Si lo sacas de la matera no retires todo el pan de tierra, los pinos no resisten bien la raíz desnuda. Saludos desde Medellín.

10 de enero · Me gusta · Responder



Villalba Santiago

Gracias tengo que trasplantarlo lw voy a cambiar laa tierra por cascarilla de arroz y tierra



Marcelo Paz Paz compartió la publicación de **Bonsai yourugua Marcelo Paz**.

12 de enero



Bonsai yourugua Marcelo Paz agregó 2 fotos nuevas.

12 de enero · 🌐



30

1 comentario

Me gusta

Comentar

Compartir

Comentarios

Listo

30



Cris Idi
Muy bello.

12 de enero · Me gusta · Responder



Andrés Guevara

12 de enero

Alguien sabe q especie es???



29

36 comentarios

Me gusta

Comentar

Compartir

Comentarios

Listo



Rogger Ivan Mb
acacia sin duda

12 de enero · Me gusta · 1 · Responder



Raul Lucas Matias Mis Guerra
ACASIA DE CONSTANTINOPLA

12 de enero · Me gusta · Responder



Eduardo Villar Fernandez
Si cierra las hojas al tocarlas, es una Mimosa Pudica...Si no las cierra, es una Acacia como te ha comentado Rogger Ivan Mb

13 de enero · Editado · Me gusta · 1 · Responder



Rogger Ivan Mb
es verdad en la noche tiende a cerrar las hojas y es una planta que no necesita mucha agua

13 de enero · Me gusta · Responder



Escribe una respuesta...



Giovani Chura Conde
En Bolivia se llama tara

13 de enero · Me gusta · Responder



Katuska Ramirez
Hola! Soy aprendiz y ese árbol me encanta, aquí el Venezuela se le llama quiebrahacho, es también conocido entre bonsaistas como brazilian rian Tree y su nombre científico es: pithecellobium tortum de la familia de las leguminosas, su característic... [Ver más](#)

13 de enero · Me gusta · 1 · Responder



Armando Olvera Rocha

15 de enero

Hola buenas noches ,alguien q sepa q especie es ,sera de mucha ayuda al gun consejo ,gracias



8

47 comentarios

Comentarios

Listo



Gomez Juan
Acacia

15 de enero · Me gusta · Responder



Gomez Juan
Parece un carbonero

15 de enero · Me gusta · Responder

[Ver 37 respuestas anteriores...](#)



Armando Olvera Rocha
Ava si ya tu donde lo compras?

16 de enero · Me gusta · Responder



Gomez Juan
En las naturistas

16 de enero · Me gusta · Responder



Armando Olvera Rocha
Ok muchas gracias voy aver si la encuentro ,buen dia

16 de enero · Me gusta · Responder



Escribe una respuesta...



Gomez Juan
Yo tengo 3 desde semilla pera miro si encuentro fotos

15 de enero · Me gusta · Responder



Gomez Juan
Están borrosas KAS fotos

15 de enero · Me gusta · Responder



Francisco Jesús Martín Delgado compartió la publicación de Akito Kanai.

22 de enero



Akito Kanai agregó 4 fotos nuevas.

22 de enero ·



Please check the movie
<http://www.shohin-bonsai.ne.jp/>
Before and After... Ver más



41

1 comentario 1 vez compartido

Comentarios

Listo

41



Cris Idi
Bellísimo.

22 de enero · Me gusta · Responder



Jose Acuña Cruz compartió un enlace.

24 de enero

<http://centrobonsaitenerife.blogspot.com.es/2017/01/pinos-thumbergii-desde-semilla.html>



Pinos Thumbergii desde Semilla / Thumbergii Pines from Seed

De la entrada: From the entry : <http://centrobonsaitenerife.blogspot.com.es/201...>

centrobonsaitenerife.blogspot.com

9

1 comentario



Marimar Ruiz compartió un enlace.

28 de enero a las 10:07 a.m.



ANTES DE ENTRAR, DEJEN SALIR...

Hola amigos Un error habitual entre los novatos del bonsái, especialment... ishikasai-bonsais.blogspot.com

30

1 comentario 5 veces compartido

Comentarios

Listo

9



Mauricio Alejandro Mejía Molina

Hola buen día una consulta como ganas esos nebaris

24 de enero · Me gusta · Responder



Marcelo Paz Paz compartió la publicación de Bonsai yourugua Marcelo Paz.

3 de febrero a las 7:37 p.m.



Bonsai yourugua Marcelo Paz agregó 10 fotos nuevas.

3 de febrero a las 7:36 p.m. · 🌐

Sarandí evolución



👍❤️ 19

1 comentario 1 vez compartido

Comentarios

Listo

👍❤️ 19



Cris Idi
Bellisimos,

3 de febrero a las 11:14 p.m. · Me gusta · Responder



Francisco Jesús Martín Delgado compartió la publicación de Evandro Alves de Almeida.

4 de febrero a las 6:37 a.m.

<https://www.facebook.com/evandroalves.dealmeida.1/posts/1062097890508882>



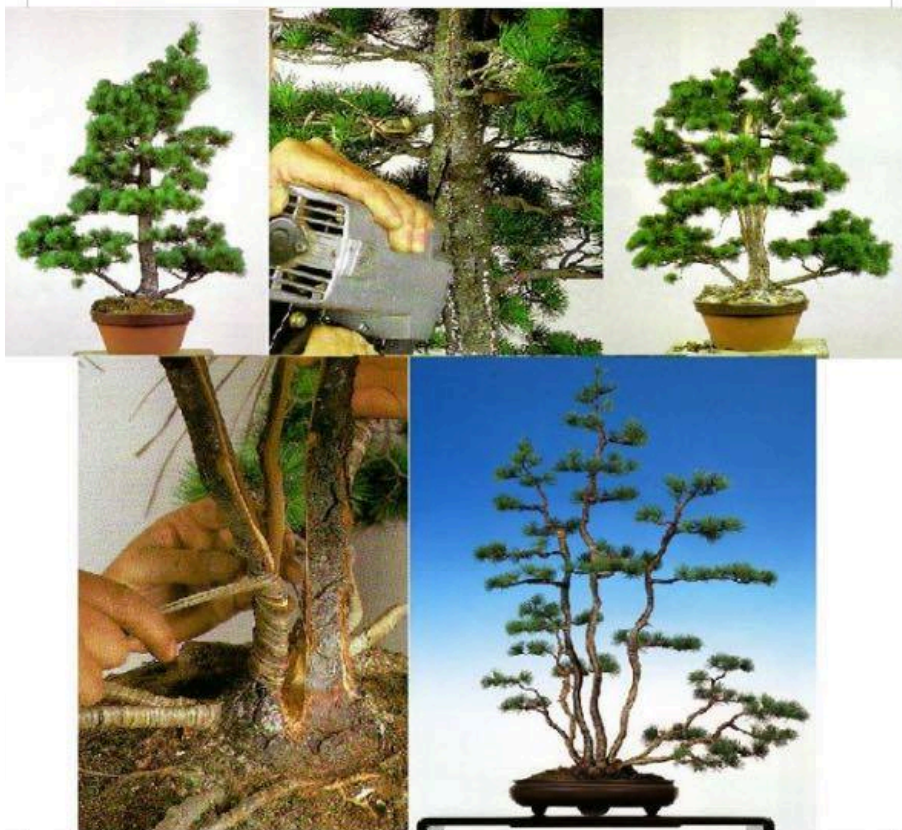
Evandro Alves de Almeida

2 de febrero de 2016 · 🌐



Buena técnica, transformar un tronco central en siete, mediante la división del mismo.

🌟 · Califica esta traducción



👍 24

2 comentarios 2 veces compartido



Marcelo Paz Paz ha compartido la publicación de Bonsai yourugua Marcelo Paz.

10 de febrero a las 10:44



Eridan Rosalio Pero porque le tumbaste las hojas

Me gusta · Responder · 1 · 10 de febrero a las 12:06



Marcelo Paz Paz Es para lograr mejor ramificación y reducir el tamaño de las hojas

Me gusta · Responder · 1 · 10 de febrero a las 12:45