

Comunidades virtuales de profesionales, trayectorias y ciclos de vida: aportes a la discusión.

Zanotti Agustín y Magallanes Loreta.

Cita:

Zanotti Agustín y Magallanes Loreta (2015). *Comunidades virtuales de profesionales, trayectorias y ciclos de vida: aportes a la discusión*. *Methaodos. Revista de ciencias sociales*, 3, 19-32.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/agustin.zanotti/31>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/p6uq/aF4>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

Comunidades virtuales de profesionales, trayectorias y ciclos de vida: aportes a la discusión

Virtual professional communities, trajectories and life cycles: Contributions to the discussion

Agustín Zanotti

Instituto A. P. de Ciencias Sociales, Universidad Nacional de Villa María, Córdoba, Argentina.
agustinzanotti@gmail.com

Mariana Loreta Magallanes

Centro de Investigaciones y Estudios sobre Cultura y Sociedad, Universidad Nacional de Córdoba-Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, Córdoba, Argentina.
loretmagas@gmail.com

Recibido: 09-01-2015
Aceptado: 10-03-2015



Resumen

Los estudios sobre comunidades virtuales se han ampliado en las dos últimas décadas, de la mano del desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su difusión sobre numerosos dominios. El presente artículo problematiza algunas de las categorías conceptuales utilizadas frecuentemente en este campo, a partir de los resultados obtenidos en dos casos de estudio sobre comunidades virtuales: profesionales de la comunicación y programadores de software libre. A lo largo del artículo, comenzamos por definir a las comunidades virtuales y algunas de sus tipologías posibles. Nos referimos específicamente a comunidades de profesionales o comunidades de práctica, relacionadas con especialistas de diferentes ámbitos, dedicadas a compartir recursos, experticia y conocimiento. Junto con ello, discutimos tres nociones de ciclo de vida asociada a estos espacios, centradas en las plataformas de interacción, los participantes y los objetivos grupales. Los casos considerados nos permiten reconocer ciclos de vida con similitudes y diferencias. Estas incluyen procesos de migración y reconversión. Junto a ello observamos mudanzas en los objetivos grupales, liderazgos y recambios generacionales. Las comunidades analizadas nos permitirán así problematizar, desde un abordaje socio-técnico, la noción de ciclo de vida con vistas a reconstruir la complejidad de las trayectorias posibles.

Palabras clave: ciclos de vida, comunidades de práctica, comunidades de profesionales, comunidades virtuales, trayectorias.

Abstract

Studies on virtual communities have expanded over the last two decades, with the development of Information and Communication Technologies, and its dissemination over numerous domains. This article problematizes some conceptual categories used frequently in this field, on the basis of the results found in two case studies: virtual communities of media professionals and free software programmers. Throughout the article, we start by defining virtual communities and some of its possible typologies. We refer specifically to professional communities or communities of practice, related to specialists from different fields, engaged in sharing resources, expertise and knowledge. Along with this, we discuss three notions of life cycle associated with these spaces, focused on interaction platforms, participants and group goals. The cases considered allow us to recognize life cycles with similarities and differences. These include migration and conversion processes. Along with this we observe renovations on group goals, leaderships and generational replacements. The communities analyzed thus allow us to problematize the notion of life cycle from a socio-technical approach, in order to reconstruct the complexity of possible trajectories.

Key words: Communities of Practice, Life Cycles, Professional Communities, Trajectories, Virtual Communities.

Sumario

1. Introducción y postulados epistemológicos | 2. Marco teórico | 3. Hacia un modelo metodológico integrado. El método etno (socio-psico) biográfico | 3.1. Unidades y niveles de observación | 3.2. Personas: Diseño de la muestra y tipología de informantes | 3.3. Dispositivo metodológico: las herramientas | 3.3.1. Historias de vida en profundidad o intensivas: individuales, de pareja, familiares, de amigos | 3.3.2. Observación participante y Participación Auto-observante | 3.3.3. Relatos de vida | 3.3.4. Autobiografías | 4.3.5. Entrevistas semiestructuradas | 4.3.6. Grupos diagnóstico | 3.3.7. Grupos de discusión | 3.3.8. Cuestionario socio-laboral | 3.3.9. Diario de campo | 3.3.10. Documental antropológico | 3.3.11. El investigador como sujeto en proceso: secuencia de la investigación | 4. Conclusiones | Referencias bibliográficas

Cómo citar este artículo

Zanotti, A. y Magallanes, M. L. (2015): "Comunidades virtuales de profesionales, trayectorias y ciclos de vida: aportes a la discusión", *methaodos.revista de ciencias sociales*, 3 (1): 19-32. <http://dx.doi.org/10.17502/m.rcs.v3i1.47>

1. Introducción

Los estudios sobre comunidades virtuales se han ampliado en las dos últimas décadas, de la mano de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y su difusión sobre numerosos dominios de la vida cotidiana. En el terreno de las ciencias sociales, esto ha dado lugar a la proliferación de nuevos marcos y formas de abordaje que nos permiten comprender, interpretar y dar cuenta de su realidad.

El presente artículo aborda algunas discusiones conceptuales alrededor de las comunidades virtuales, con el objetivo de problematizar aspectos particulares. Abordamos el estudio de estas comunidades desde una perspectiva centrada en la etnografía virtual y el análisis de registros web¹. El trabajo toma por base dos investigaciones en curso sobre comunidades de profesionales organizadas en diferentes plataformas de software social² y servicios de redes sociales en Internet³, ambos provenientes de Argentina.

El primer caso se trata de una comunidad de profesionales en el ámbito de las relaciones públicas y la comunicación social. Estos grupos surgieron en los últimos años sobre diferentes plataformas, con la finalidad de intercambiar experiencias, entrar en contacto con colegas, realizar consultas sobre el quehacer profesional, discutir tópicos de actualidad y más. En el segundo caso, nos referimos a comunidades de programadores de software libre. Organizados a partir de listas de correo o distribución, los participantes se reúnen en función del interés por estos proyectos, con el objetivo de compartir inquietudes, generar proyectos y brindar ayuda mutua. Su conformación toma por base el territorio, la promoción de lenguajes, desarrollos o distribuciones de software libre.

A lo largo del trabajo comenzamos por presentar definiciones sobre comunidades virtuales, para luego centrarnos en comunidades de profesionales o comunidades de práctica. Avanzamos a partir de allí en la conceptualización de diferentes ciclos de vida comunitarios, que toman por base las plataformas de interacción, las trayectorias de sus participantes y la dinámica del grupo y sus objetivos.

Estas aproximaciones serán puestas en juego para analizar los casos seleccionados. Los mismos dan cuenta tanto de elementos comunes como de diferencias en cuanto a sus ciclos de vida, incluyendo procesos de migración y reconversión. Junto a ello observamos mudanzas en los objetivos grupales, liderazgos y recambios generacionales. Las comunidades analizadas nos permitirán, de este modo, problematizar desde un abordaje socio-técnico la noción de ciclo de vida, con vistas a reconstruir la complejidad de las trayectorias posibles.

2. Comunidades virtuales de profesionales: algunas discusiones conceptuales

El concepto de comunidad, en sus múltiples manifestaciones, ha sido ampliamente problematizado en el terreno de la teoría social. Nos referimos en esta ocasión a comunidades virtuales, esto es, comunidades

¹ La etnografía es, en términos generales, el estudio de detalle de la cultura en su desenvolvimiento cotidiano, basada en el empleo de técnicas participativas, la reflexividad, la permanencia en el campo y la captación de la perspectiva del otro. Alimentada por un amplio debate reciente, las propuestas de etnografía virtual o conectiva (Hine, 2000; 2004; 2008), buscan adaptar este abordaje hacia entornos de interacción *online*. Otras aproximaciones como el análisis de registros y archivos web se basan asimismo en la utilización de corpus de texto producidos en redes sociales, los cuales quedan disponibles para ser recuperados por el investigador. Los registros permiten reconstruir prácticas comunicativas entre usuarios e incluyen en general metadatos (marcas de tiempo, información de perfil de emisores y receptores, etiquetas, vínculos, entre otros) que permiten enriquecer las interpretaciones (Lomborg, 2014).

² El software social engloba a un conjunto de herramientas de comunicación que facilitan la interacción y colaboración por medio de convenciones sociales. No son propiamente aspectos de programación. Estas herramientas engloban correo electrónico, lista de correo electrónico, grupos de noticias de Usenet, IRC, mensajería instantánea, bitácoras de red, wikis, agregadores sociales social bookmarks, folcsonomía, así como cualquier otro tipo de comunidad virtual en red" (Wikipedia, 2014: Software social).

³ Un servicio de red social es una plataforma para crear redes sociales o relaciones sociales entre las personas que comparten intereses, actividades o conexiones en la vida real. Un servicio de red social está formado por una representación de cada usuario (a menudo un perfil), sus vínculos sociales y una variedad de servicios adicionales. Las redes sociales son servicios basados en la web que permiten a los individuos crear un perfil público, crear una lista de usuarios con los que compartir la conexión, y ver y cruzar las conexiones dentro del sistema. (Adaptado de Wikipedia, 2014: Social networking service).

que surgen de, o se trasladan a, un espacio de relaciones mediadas por TIC, específicamente a través de Internet. Las primeras investigaciones sobre comunidades virtuales buscaron lograr una definición más acabada de este concepto, así como esquematizar las tipologías reconocibles en el espacio *online*⁴.

Partimos de la definición propuesta por Rheingold, quien destaca los niveles de conexión, relación e involucramiento que experimentan los usuarios de estas comunidades: "Las comunidades virtuales son agregaciones sociales que emergen de Internet cuando suficientes personas se mantienen en una discusión pública, durante suficiente tiempo, con suficiente sentimiento humano como para establecer redes de relaciones personales en el ciberespacio" (1993: 5).

Desde la perspectiva socio-antropológica, las investigaciones se centran en la dimensión social y cultural del uso de las TIC, así como en el tipo, características, condicionantes, tejidos sociales y temas abordados en las comunicaciones que generalmente fluyen en las redes. En otras palabras, nos concentramos en las relaciones sociales que los cibernautas establecen en sus diferentes comunicaciones.

La capacidad de estas formaciones sociales *online* para crear vínculos y relaciones es objeto de discusión. Podríamos diferenciar aquí entre aquellas visiones románticas sobre las comunidades virtuales, que enfatizan la movilización de significados, lenguajes e identidades compartidas *versus* algunas lecturas que remarcan una lógica de tipo funcional y una baja intensidad en los vínculos mediados (Hine, 2004: 31). La existencia de comunidades virtuales ha comenzado a reconfigurar identidades e identificaciones, todo ello a partir de nuevas adscripciones de pertenencia generadas por la desterritorialización física de los espacios *offline* y la posterior reterritorialización virtual de los ambientes *online* (Sandoval, 2007).

Adentrándonos en el universo de las comunidades virtuales, podemos encontrar diferentes tipos y clasificaciones. Markus (2002) distingue en particular en tres grandes grupos: aquellas que persiguen una *orientación social*, aquellas que siguen una orientación profesional y, aquellas de orientación comercial. Dentro de las comunidades de orientación social, encontramos las basadas en construir relaciones o que tienen una finalidad de entretenimiento. En el grupo de las profesionales, aparecen las comunidades de especialistas y expertos, junto con aquellas dedicadas al aprendizaje y conocimiento. Por último, en las de tipo comercial encontramos las comunidades entre empresas y entre empresas y consumidores. Más allá de su orientación principal, podemos encontrar elementos cruzados entre los diferentes tipos propuestos.

Para nuestra presentación hacemos foco en el segundo de los grupos identificados, a los que denominamos comunidades virtuales de profesionales o comunidades virtuales de práctica. Más allá de algunas diferencias, estos términos están estrechamente emparentados. Las comunidades virtuales de profesionales son conformadas por expertos en una materia que desarrollan su actividad concreta en un área profesional definida, generalmente asociada a la formación superior, y buscan la formación continua de sus miembros a través de la compartición de conocimientos, habilidades y experiencias (Sánchez y Saorín, 2001; Ontalba y Ruipérez, 2002). Junto con ello, las comunidades de práctica son agrupaciones de personas que comparten un oficio o profesión, con la finalidad de intercambiar conocimientos y experticia o conocimiento tácito (Wasko y Faraj, 2000). Las comunidades de práctica pueden compartir un sentido de emprendimiento común, una involucración recíproca y un repertorio de respuestas compartidas. El aprendizaje cumple una significativa importancia para sus miembros y la participación activa dentro de ellas se relaciona con la construcción de identidades sociales (Wenger, 1998).

De hecho las comunidades de profesionales/práctica anteceden a los estudios de Internet. Las mismas pueden ser presenciales o virtuales, o ambas a la vez, combinando diferentes instancias de encuentro mediado y presencial. Lesser y Storck (2001) reconocen, sin embargo, la contribución positiva que el desarrollo de las TIC ha tenido en la proliferación de estas comunidades. Estas han posibilitado, entre otras cosas, la permanencia de la memoria y los registros estructurados para preservarla, así como la visibilidad del experto y de la misma comunidad.

La discusión sobre comunidades virtuales de práctica ha sido extensa⁵. Por este motivo en adelante haremos referencia a este término para referirnos a las comunidades de los casos seleccionados.

⁴ Podemos referirnos aquí a: Castells, 1997; Pérez et al, 2001; Pazos et al, 2001; Ontalba y Ruipérez, 2002; Hagel y Armstrong 1997; Figallo, 1998; Castillo Vidal, 1999; Sánchez y Saorín, 2001; Salinas, 2003, entre otras.

⁵ Algunos antecedentes en este sentido son: Schlager y Fusco, 2004; Tremblay, 2005; Ávila Meléndez, Miranda Madrid y Echeverría González, 2009.

3. Las comunidades virtuales y sus ciclos de vida

Las comunidades virtuales –las de profesionales en particular– no se mantienen inalteradas a lo largo del tiempo. Al contrario, podemos identificar en ellas diferentes momentos, desde su creación, primeras incorporaciones, difusión, consolidación y redefinición, hasta su eventual declive o agotamiento. El tiempo de duración de las comunidades es relativo, depende de los intereses, dinámicas y orientaciones movilizadas, en un interjuego entre las plataformas que sirven de base a sus intercambios y los participantes que la habitan.

En función de ello, encontramos numerosas apuestas por reconocer ciclos de vida comunitarios, que den cuenta de sus trayectorias posibles. El concepto de ciclo de vida se presenta en alusión a la perspectiva biológica, donde las comunidades virtuales son consideradas como organismos, en tanto se originan, desarrollan y se extinguen (Lai et al., 2006). En el caso de Preece (2000), por ejemplo, se reconocen cuatro estadios en el ciclo de vida: pre-nacimiento, vida temprana, madurez y muerte (*prebirth, early life, maturity, and death*).

Siguiendo a Sonnenbichler (2010), podemos reconocer diferentes ciclos de vida de una comunidad virtual. Todos ellos se basan en el modelo de relación genérico presentado por Haythornthwaite et al. (2000), donde se presentan tres etapas básicas: unión, presencia continuada y desacoplamiento (*initial bonding, maintain presence, disengaging*). Podemos reconocer, en primer lugar, el ciclo de vida de los miembros de la comunidad, centrado en la evolución de cada participante a lo largo del tiempo y los roles que asume al interior de la comunidad. Una segunda concepción estaría enfocada a comprender el ciclo de vida del grupo, centrándonos en sus objetivos, dinámicas y procesos internos. Finalmente, la autora describe el ciclo de vida del producto como un tercer tipo de aproximación, donde la comunidad es un producto en sí mismo que evoluciona, siguiendo etapas de concepción, adolescencia y madurez.

Sobre esta base, presentamos una nueva clasificación en tres ciclos de vida posibles. Partiendo de una mirada socio-técnica (Hine, 2008; Thomas et al., 2008), entendemos que las comunidades virtuales analizadas presentan trayectorias determinadas centralmente por tres aspectos: el ciclo de vida de las plataformas, que sienta las bases de los intercambios que transcurren *online*; el ciclo de vida de los participantes que se incorporan y forman parte de las comunidades; el ciclo de vida del grupo, que va definiendo diferentes objetivos, intereses y orientaciones a lo largo del tiempo. A continuación profundizamos sobre estos ciclos posibles, a partir de los aportes de autores y estudios recientes.

a) Ciclo de vida de las plataformas

Los trabajos sobre ciclos de vida de las plataformas se centran en la tecnología que les da soporte. Esta es la perspectiva de los sistemas de información, basada en aplicaciones de software social o sitios de servicio de red social (El Morr et al., 2011). Estos estudios han vinculado las etapas de una comunidad a los niveles de actividad evidenciados en las plataformas. Los ciclos de vida asociados a las plataformas se centran generalmente en las posibilidades e innovaciones que las mismas presentan para el intercambio *online*.

Algunos indicadores que nos permiten medir el nivel de vida de una plataforma son: cantidad de usuarios, grado de actividad de usuarios, recambio de usuarios, cantidad de mensajes, cantidad de tópicos de discusión, cantidad de información movilizada, cantidad de visitas, cantidad de réplicas, cantidad de enlaces, comparticiones, relación señal/ruido.

Entre las tipologías presentadas aquí encontramos a Garber (2004), quien distingue entre cinco etapas en el ciclo de vida de una comunidad virtual: pre-nacimiento; formativa; madurez; metamorfosis y muerte. La primera de estas etapas se da cuando el desarrollo, software y políticas de la comunidad se establecen. Como se evidencia, la vinculación entre el nacimiento de la comunidad y la creación de un entorno virtual está estipulada desde el pre-nacimiento para el caso de las comunidades de prácticas *online*. Una vez que una red llega a un punto máximo de penetración, comienza a verse afectada por efectos de red negativos y es sustituida gradualmente por otra red alternativa. El efecto de sustitución entre plataformas permitiría pronosticar la obsolescencia de una sobre otra y su eventual sustitución. Finalmente, la "muerte" se da "cuando los miembros se retiran, la discusión se detiene a un punto en el cual no hay suficiente participación para motivarlos a regresar y/o la comunidad ha cumplido su propósito" (Valdivia Guzmán, 2009).

Es necesario remarcar que, tal como lo prevé la clasificación anterior, las plataformas se encuentran permanentemente en proceso de transformación, manteniendo sin embargo su identidad a lo largo de los cambios. Numerosos estudios indican, por otro lado, la inescindible faceta técnica y social de las plataformas. Tal como proponen Katz y Haley Wu (2008), el interés por las posibilidades tecnológicas se presenta siempre en combinación con la definición de una categoría social y unos valores compartidos por los usuarios:

Los individuos se unen a una determinada red porque comparten valores o intereses, o porque la red contiene una proposición de valor de interés para el usuario (por ejemplo, conseguir un empleo, entablar amistades, etc.) La proposición de valor está compuesta por dos elementos: la definición de una categoría social para la cual no existe ya una red y el acceso a una plataforma tecnológica que contenga innovaciones en la manera de relacionarse con otros individuos (por ejemplo, chat, mensajería, vídeo, compartición de archivos, blogs, grupos de discusión) (Katz y Haley Wu, 2008: 2).

b) Ciclo de vida del grupo

En segundo lugar, encontramos los abordajes del ciclo de vida del grupo, determinado por la conformación del colectivo y sus objetivos. El propio Wenger propone un esquema de etapas de desarrollo de las comunidades de práctica, distinguiendo entre: potencial, las personas enfrentan situaciones similares sin el beneficio de una práctica compartida; consolidación, los miembros se reúnen y reconocen su potencial; activa, los miembros se involucran en desarrollar una práctica; dispersa, los miembros se involucran con menor intensidad, pero la comunidad sigue viva como una fuerza y centro de conocimiento; memorable, la comunidad deja de ser central, pero las personas aún la recuerdan como una parte significativa de sus identidades (Wenger, 1998 en Valdivia Guzmán, 2009).

Las actividades de cada etapa van desde el encuentro, el descubrimiento de puntos en común, la exploración de conexiones, esfuerzos conjuntos, negociaciones de comunidad, participación en actividades conjuntas, creación de artefactos, adaptación, renovación del interés, compromiso y relaciones, permanencia en contacto, preservación de artefactos, colección de recuerdos, narración de historias, entre otras (Wenger, 1998 en Valdivia Guzmán, 2009).

Otra clasificación posible es la de Brenson-Lazan (2001), quien reconoce cuatro fases de desarrollo de una comunidad de práctica: la motivación, lo que incluye vencer ciertos obstáculos para participar; la socialización donde se consolidan relaciones sociales e identidades virtuales; el intercambio, destinado a conseguir y compartir la información relevante a las necesidades propias y de la comunidad, junto a la construcción coparticipada de nuevos conocimientos; y finalmente la trascendencia.

Además de las etapas del ciclo de vida de una comunidad virtual, el modelo propuesto por Hagel y Armstrong busca explicar dos procesos derivados del crecimiento y la complejización de los intercambios. Los autores acuñaron los términos de profundidad y amplitud fractálica. Se puede reconocer una profundidad fractálica, cuando los temas se segmentan por subtemas de interés, dividiendo el tópico general que atrae a los miembros. Por otro lado, la amplitud fractálica comienza cuando se incorporan nuevas áreas temáticas o nuevos grupos, rebasando los límites de la comunidad original (Hagel y Armstrong, 1997 en Silvio, 1999).

c) Ciclo de vida de los participantes

Otra de las opciones de abordaje es analizar las trayectorias de los usuarios, sus roles, jerarquías y grados de participación. Este sería el caso del modelo propuesto por Kim (2000), quien describe cinco etapas de la participación dentro de una comunidad virtual: visitante, novato, regular, líder, anciano (*visitor, novice, regular, leader, elder*). Basado en el modelo anterior, Sonnenbichler (2010) elabora una clasificación de seis grupos: visitante, interesado en los temas y en los miembros, consumidores de información; novatos, quieren ser introducidos a las personas, las reglas, los temas; activos, son el corazón de la comunidad, productores y consumidores de información, participantes; líderes, contribuyen muy activamente, redes personales fuertes, lideran la opinión y forman tendencias; pasivos, bajo nivel de actividad, amigos de la

comunidad, principalmente consumidores de información; troles, quieren perturbar a la comunidad, muy activos en cortos periodos de tiempo, productores de información malintencionada.

Otras clasificaciones distinguen de igual modo entre los roles asumidos por los participantes. Wenger, McDermott y Snyder (2002) distinguen entre: coordinador, quien organiza eventos y conecta a los miembros de la comunidad; núcleo, un grupo pequeño de miembros que participan activamente en discusiones, debates y proyectos; miembros activos, aquellos que atienden a reuniones con regularidad y que participan ocasionalmente en los foros o actividades; miembros periféricos, participan en escasas ocasiones y son parte mayoritaria de la comunidad; participantes externos, no son miembros pero tienen un interés en ésta, ya sea como clientes, proveedores o porque comparten temas.

Algunos estudios sostienen que el ciclo autónomo de las colaboraciones en entornos virtuales depende de la confianza:

El ciclo de vida de una comunidad se va renovando en función de la confianza que sus miembros depositan progresivamente en ella. Una vez superado el recelo por lo desconocido inicial los participantes que integran la comunidad comienzan a interactuar entre ellos hasta alcanzar una atmósfera conversacional adecuada, convirtiendo el uso en costumbre (Rodríguez, 2008: 1).

Los participante pueden de este modo ir asumiendo diferentes roles a lo largo del tiempo, al tiempo que las comunidades se van nutriendo de nuevos miembros y renovando aquellos que se retiran o dejan de estar activos.

4. Los casos analizados

4.1. Comunidades virtuales profesionales de la comunicación

En Internet tienen existencia un gran número de plataformas destinadas al encuentro e intercambios de información del ámbito profesional. En este caso, profundizamos en CórdobaPR, una comunidad virtual de profesionales de la comunicación de Córdoba, Argentina, que se inició en 2009 bajo el soporte de la plataforma NING⁶.

a) Ciclo de vida de las plataformas

Desde sus inicios, esta comunidad se planteó como un espacio de intercambio destinado a la comunicación y las relaciones públicas. Con este marco de intereses, se gestionó un entorno soportado en NING donde la profesión y su ejercicio funcionaban como aglutinadores colectivos en la propuesta, creando el dominio: cordobapr.ning.com. Como nos contó su creador, CórdobaPR comenzó a crecer por la difusión en otras redes y a través de personalidades de referencias:

Siempre digamos con cabecillas, que siempre te ayudaban a difundirla. Vino a dar una charla acá Daniel Colombo, yo vine, me presenté con él, y le dije que yo era el que lo estaba haciendo. Él se había agregado, y en su charla, agarró y difundió la red, escribió en el pizarrón, explicó de qué se trataba y ahí un montón de estudiantes se agregaron... Después Capriotti, en una charla que dio, también la mencionó. Y ahí se empezó a difundir un poquito más y con los contactos que había hecho, después se empezó a pasar, a pasar, y ahí se fue agregando la gente (Entrevista creador de CórdobaPR).

Tras esa convocatoria, ingresamos y nos registramos en la plataforma. Aún era una comunidad en formación. En apenas un mes desde su aparición, CórdobaPR tenía 94 miembros y un reducido número de participaciones, entre los que podemos contar 17 fotos, 12 discusiones y 10 eventos, siendo aún

⁶ Ning es una plataforma en línea para usuarios que permite crear sitios web sociales y redes sociales, lanzado en octubre de 2005. Ning espera competir con grandes sitios sociales como *MySpace* o *Facebook*, apelando a los usuarios que quieren crear redes alrededor de intereses específicos o tienen habilidades técnicas limitadas. La característica única de Ning es que cualquiera puede crear su propia red social personalizada para un tema en particular o necesidad, dirigida a audiencias específicas (Adaptado de Wikipedia, 2014: Ning).

inexistentes los videos y blogs. En base a datos de registro de campo digital, tanto la cantidad de miembros como los niveles de participación en cada rubro continúan la curva ascendente prevista en el ciclo de vida de una comunidad virtual, llegando a su punto máximo en mayo de 2011, con una cantidad de 507 miembros que lograron intercambiar 259 fotos, 28 videos, 137 eventos, 131 entradas de blog, e iniciado 97 discusiones.

Siguiendo la literatura de ciclo de vida tradicional, por sus niveles de participación, podemos estimar que esta comunidad se encontraba próxima a la madurez cuando en julio de 2011 su entorno virtual desapareció del ciberespacio. En ello, incidirá el cambio de política comercial de NING, la empresa proveedora del servicio de hosting y plataforma. Aunque inicialmente ofrecía opciones gratuitas, a partir de mediados 2010 sólo pasaría a ofrecer planes pagos por el uso de su tecnología.

Frente a esta situación, el creador de CórdobaPR, junto a algunos miembros, decidieron afrontar el pago del canon por un año más, pero finalmente dieron de baja el servicio en 2011. Luego de ello la plataforma sería retirada del ciberespacio con todo su historial de intercambios.

Pese a la "muerte" del espacio en NING, los miembros de esa comunidad aún permanecen en contacto y participan activamente de otras plataformas de soporte en común. Su creador mantuvo en paralelo otras redes gratuitas donde replicó las carteras de contactos. Según nos comentó: "Sí, a mi mail o a través de Facebook, como yo tengo a todos en todos lados, por algún lado algún mensaje me llega que ha sido a través de la visibilidad de esto" (Entrevista creador de CórdobaPR). Dos espacios oficiales siguen funcionando como base *online* para el funcionamiento y contacto específico de la experiencia de esta comunidad virtual. Por un lado, la FanPage de Facebook (2014); por el otro, la cuenta de la Red Social de los Comunicadores de Córdoba en Twitter (2014). Ambas fueron creadas en paralelo a la plataforma NING, y actualmente canalizan los intercambios del colectivo y mantienen una actividad semanal constante.

b) Ciclo de vida del grupo

Otro elemento que determinó la trayectoria de esta comunidad fue la convocatoria pública de su creador para concretar en 2010 un encuentro *offline* para conformar una Red de Consultoras Profesionales Independientes de Relaciones Públicas y Comunicación. Se creará de este modo La Red, un grupo de trabajo vinculado al proyecto que se desprenderá parcialmente de la comunidad CórdobaPR. No obstante, dentro de la plataforma NING se incluirá un grupo de discusión para intercambiar sobre lo sucedido en las reuniones.

La Red será una experiencia que cambiará radicalmente nuestra concepción de campo. En primer lugar, porque nos permitirá despegar la noción de comunidad virtual de la plataforma de origen, por el otro, porque abrirá un camino de experimentaciones de rastreo de asociaciones en materia metodológica reconstruyendo relaciones *online-offline*. (Loreta Magallanes, 2011a, 2011b).

Las opciones para continuar las exploraciones se bifurcaron a partir de entonces. Por un lado, participamos activamente con observaciones en las reuniones de trabajo *offline* destinadas a dar forma a La Red; por el otro, se sumaron a nuestra etnografía una diversidad importante de intercambios y plataformas en el ciberespacio. Entre ellos, un grupo privado de GoogleGroup, destinado al intercambio de los equipos de trabajo en que se organizó el proyecto, fue uno de los recursos más utilizados. Según la cantidad de mensajes intercambiados, el nivel de actividad tuvo un pico importante de flujo de intercambios entre agosto y septiembre de 2010, declinando progresivamente hasta quedar inactivo desde inicios de 2011, momento en el que La Red se disuelve definitivamente.

La inactividad de la red tras la desaparición del grupo también es posible de observar en su Blog de acceso público, destinado a convocar las reuniones y difundir el proyecto de manera amplia en Internet, así como en la FanPage de la red. El proyecto continuó hasta fines de 2010, con la existencia de al menos 5 reuniones *offline*. Sin embargo, los espacios quedaron finalmente inactivos pues no hubo respuesta a la convocatoria tras el receso de verano.

Las dificultades para la puesta en marcha del proyecto se sumaron a un cambio en los participantes que lideraban el grupo. Lo que inicialmente empezó siendo para construir una Red local, posteriormente terminó en la posibilidad de gestionar en Córdoba un brazo institucional del Consejo de RRPP que ya funcionaba en Buenos Aires. Como cuenta el creador:

Por eso te digo capaz que cometimos el error de buscar entrar en el consejo, cuando los tendríamos que haber dejado completamente de lado; que capaz que si yo volviera a Córdoba no cometería lo mismo, los llamaría y les diría lo hacemos o no y se acabó acá, lo haces sí o no; no, listo chau, nada de andar mandando carta a ver si responden, si te interesa lo haces de una, yo creo que ahí también perdimos mucha energía en eso, en haber querido buscar el consejo... (Entrevista creador CórdobaPR).

c) Ciclo de vida de los participantes

Finalmente, en CórdobaPR ha sido fundamental el rol de liderazgo y coordinación que asumió su creador. Por un lado, al construir y gestionar los entornos virtuales en las plataformas de NING, Facebook y Twitter, lo que involucraba la actualización y posteo constante de información vinculada con la temática, la regulación de los intercambios, el control de las membresías, la difusión de los espacios, entre otras responsabilidades. Por el otro, al convocar y gestionar el proyecto de La Red, en el que asumió tareas de elaboración de correos de difusión, coordinación de encuentros, sistematización de avances realizados, entre otras. Debido a este nivel de involucramiento, su inesperada desvinculación afectó de manera directa el curso de la comunidad.

A fines de 2011, el creador de CórdobaPR en NING y motivador del proyecto de La Red, debió mudarse de la ciudad por razones personales. El retiro de este miembro clave generó complicaciones tanto en las plataformas como en la dinámica del grupo, pues se debió encarar un proceso de traspaso del liderazgo que terminó resultando infructuoso. Primero, la gestión de las diversas plataformas se delegó entre varios miembros del grupo, desconcentrando el poder y distribuyendo responsabilidades. Según un miembro:

Se fue el líder, digamos, en una parte, así que mucha gente se terminó de disolver (...) Sino que él se iba y nos dijo bueno, (la Miembro2) seguía dirigiendo, que era como la que estaba más, con mayor tiempo y estaba en Córdoba y podía contactarse con todos'; y (la Miembro3) trabajaba lo que era CórdobaPr que es una red que él administraba; y en mi caso la Fanpage de CórdobaPr donde compartíamos contenidos relacionados a la comunicación digital (Entrevista miembro 1).

En segundo lugar, el proyecto de La Red no consiguió consolidar un sucesor, ya que ninguno de los otros miembros asumió la coordinación. Como nos cuenta otra de sus integrantes:

Yo no tenía ninguna intención aparte de ser ni la presidenta ni la líder ni nada del grupo, estaba en otra cuestión, tampoco podía hacerme cargo, entonces es como que no. (...) Quedamos acéfalos de quien venía, remaba para las reuniones, nos citaba a esto, 'acuérdense que tal cosa', y bueno no sé, y todos acompañábamos, pero el que llevaba la voz cantante digamos era él. Y después él se fue, nadie siguió (Entrevista miembro 2).

Aunque estas personas habían quedado de referencia, los nuevos intentos de reuniones de La Red fueron un fracaso por su escaso nivel de convocatoria. Según nuestro registro de campo, la última convocatoria para reunión fue recibida en nuestro correo electrónico a inicios de 2011 con el motivo de retomar las actividades después del período de receso de verano, desde el correo electrónico de un miembro de La Red. De las entrevistas se desprende que apenas 4 personas respondieron a dicha convocatoria.

El caso de CórdobaPR da cuenta, de este modo, de trayectorias que no siguen el tradicional ciclo de vida, mostrando recorridos sociales y tecnológicos sinuosos posibles de ser analizados con el cruzamiento de análisis cuantitativos y cualitativos de las experiencias en el ciberespacio, de gran riqueza para el estudio de estos fenómenos. Esta comunidad nos permite rastrear diversas trayectorias según las plataformas, los grupos y los participantes.

4.2. Comunidades de software libre

El software libre es un modelo de producción abierto y colaborativo de software, basado en la concreción de una serie de postulados éticos, sumado a herramientas legales y técnicas que definen su apropiación

colectiva. Las denominadas “comunidades” de software libre surgen desde mediados de los años 1980 y se organizan como grupos de usuarios⁷ a partir de listas de correo o distribución⁸. Estas toman por base un modelo de solidaridad entre profesionales y técnicos del mundo informático, generando espacios en los cuales poner en contacto intereses comunes, compartir experiencias y brindar ayuda mutua:

Los grupos de usuarios suelen ser agrupaciones locales, provinciales, regionales o a veces nacionales, sin ánimo de lucro, que promueven el uso de software libre y su cultura en su ámbito de actuación, así como constituyen un punto de apoyo para los propios usuarios. También existen grupos de usuarios en Universidades u otros espacios donde se nuclean personas afines a la filosofía del Software Libre y de Linux en particular (USLA Sitio web, 2013).

Los grupos se organizan en función de los recursos y personas disponibles, las cuales reconocen una amplitud de motivaciones. En general encontramos perfiles *geeks*, que son miembros apasionados por la tecnología y la escritura de código.

a) Ciclo de vida de las plataformas

En relación con las plataformas utilizadas por estos grupos, un aspecto interesante se evidencia en cierto conservadurismo en el uso de las innovaciones referidas a la interacción. Tratándose de desarrolladores y entusiastas informáticos, esto podría resultar paradójico. Sin embargo, los participantes se identifican con tecnologías simples, probadas, eficientes y de bajo uso de recursos. Algunas de éstas se relacionan especialmente con una cultura hacker, en donde el uso de línea de comandos, terminales y la reticencia a los entornos gráficos se presentan como una característica general (Zanotti, 2011).

En los grupos de usuarios analizados, su comienzo estaba marcado por la creación de una lista de correo electrónico. Las mismas requieren de la suscripción por parte de los usuarios y permiten enviar mensajes de forma simultánea a todas las personas que la componen, constituyendo un canal de comunicación bastante fluido. Las listas suelen ser públicas y se puede acceder a su contenido sin estar suscriptos, a través de servicios de archivo web. Al momento de su creación, algunas personas eran invitadas a sumarse en función de su interés por el software libre o la vinculación con algunos de sus mentores.

Las listas funcionan como espacios de ayuda mutua para resolver dudas técnicas, compartir inquietudes, discutir sobre diferentes temas y tomar decisiones colectivas. Aquellas comunidades más desarrolladas cuentan con varias listas específicas dedicadas a proyectos o temas de discusión. Estas sirven para organizar eventos, socializar avances sobre algún desarrollo de software, intercambiar parches de código, entre otras funciones. Algunos grupos incluyen a su vez listas para la organización y coordinación de tareas operativas.

Las listas pueden ser o no moderadas por administradores. En cualquier caso, sus miembros deben respetar ciertos códigos de conducta que son socializados a los nuevos participantes. Estos incluyen desde pautas para estructurar los mensajes, idioma, formatos, anexas archivos, hasta pautas de comportamiento como encuadrarse dentro de los tópicos de discusión (*on-topic*), expresarse con claridad, no promover agresiones hacia otros participantes, priorizar argumentos técnicos, no preguntar cosas que ya han sido respondidas con anterioridad, no incluir conversaciones personales, entre otras.

Las listas pueden utilizarse como un indicador de la actividad de los grupos. El número de suscritos, el tráfico de mensajes, los tópicos de discusión, la intensidad en la actividad de sus participantes así como la latencia de las comunicaciones, pueden darnos una idea de la dinámica de las comunidades a lo largo del tiempo.

Además de las listas, los grupos mantienen en muchos casos su sitio web con noticias, eventos y otros recursos como manuales, tutoriales y wikis, ejemplos de programación, carteleras de ofertas

⁷ En inglés *Linux User Groups* (LUG).

⁸ “Las listas de correo electrónico son una función especial del correo electrónico que permite la distribución de mensajes entre múltiples usuarios de Internet de forma simultánea. En una lista de correo, al enviar un mensaje a la dirección de la lista, este llegará a la dirección de todas las personas inscritas en ella. Dependiendo de como esté configurada la lista de correo, el receptor podrá tener o no la posibilidad de enviar mensajes” (Wikipedia, 2014: Listas de correo electrónico).

laborales y más. Otra vía de comunicación frecuentemente utilizada son los canales de chat IRC, los cuales permiten un intercambio más fluido y personalizado. Más allá de estas incorporaciones, encontramos que, en los casos analizados, las comunidades no innovaron sus herramientas de interacción a lo largo del tiempo.

b) Ciclo de vida del grupo

Los primeros grupos de usuarios en Argentina se conformaron hacia 1999 y 2000, comenzando por los principales centros urbanos del país, como Capital Federal (CAFELUG), Córdoba (GRULIC), Rosario (LUGRO) y Mendoza (LUGMEN). Con el tiempo se fueron sumando nuevos grupos provenientes de ciudades de menor tamaño y se alcanzó una cobertura amplia a lo largo del territorio, hasta contarse en la actualidad con cerca de 90 grupos de usuarios (USLA, 2014).

En aquellos inicios, el acceso a Internet y la conectividad eran limitados. No existía aún la posibilidad de descargar el software de la red y los participantes relatan que accedían a sus primeros paquetes libres por vía de CD que eran enviados por correo postal y luego compartidos. La mayor parte de los proyectos libres estaban en una etapa incipiente de desarrollo y en general no contaban con amplia difusión. El software libre circulaba en universidades y ámbitos especializados, y se consideraba en cierta medida experimental. Muchos de sus primeros entusiastas relataban las dificultades a la hora de instalar los sistemas, los problemas de reconocimiento de hardware, así como la frustración para alcanzar niveles aceptables de usabilidad.

En este contexto, los primeros grupos funcionaron centralmente como espacios de soporte mutuo, donde las dudas técnicas podían ser resueltas con base en la experiencia y los conocimientos acumulados. Los primeros grupos se ocuparon además de la difusión del software libre tanto hacia especialistas como hacia un grupo más amplio de usuarios. Un ejemplo de ello fueron los festivales de instalación, instalaciones masivas de distribuciones GNU/Linux que se llevaban a cabo periódicamente. En ellos se invitaba a nuevos usuarios a llevar sus equipos y se ofrecía ayuda durante la instalación y los primeros pasos con el nuevo sistema.

Con la extensión de las soluciones libres hacia nuevos dominios, fueron surgiendo nuevas comunidades que ya no se centraban en la localidad de pertenencia sino en proyectos específicos como lenguajes de programación o distribuciones libres. Estas fueron gradualmente concentrando la atención de muchos participantes que formaban parte de los anteriores grupos. Tanto en el caso de GRULIC como CAFELUG, dos de los grupos más dinámicos hasta ese momento, sus participantes observan un declive de la actividad en función del crecimiento de los nuevos espacios.

Junto a ello fue cambiando el perfil y el sentido de las comunidades. Ciertas tareas imprescindibles en los primeros días fueron dejando de ser necesarias de la mano de distribuciones más amigables con los usuarios menos experimentados. En la medida en que las soluciones libres se fueron tornando más y más conocidas, las actividades de difusión dejaron asimismo de tener la trascendencia de sus inicios. Por el contrario, las tareas de creación y desarrollo de nuevo software cobraron creciente centralidad y con ello las comunidades especializadas.

Las listas de distribución locales continúan sin embargo hasta la actualidad con un cierto nivel de actividad. En función de que muchos de sus miembros participan simultáneamente en varios de estos espacios, los mismos sirven para socializar información, anunciar eventos y organizar actividades.

c) Ciclo de vida de los participantes

La participación en estas comunidades reviste diferentes niveles de actividad. En general estas se estructuran a partir de un núcleo central de colaboradores y un espectro mayor de personas que se vinculan con menor intensidad o se han incorporado más recientemente. Sus miembros pueden ser así clasificados desde adherentes y personas que participan en las listas de correo, hasta posiciones más activas en favor de la creación y promoción del modelo libre. Algunos participantes se reconocen asimismo como militantes, sentando posición en el debate público y formulando demandas que interpelan a otros agentes sociales. Uno de los entrevistados describía esta formas de participación a partir de la "regla del 90-9-1":

La regla dice que, de cada 100 personas en una comunidad, 90 sólo consumen contenido o energía, 9 contribuyen en proyectos que otras personas hayan generado o participan generando contenidos en listas, contestan mail o ayudan en la wiki, y el 1% nada más son personas que crean o empujan proyectos desde cero. Es una regla de las comunidades en general. Entonces las nueve personas esas ayudan o ponen energía en función de que la recibieron y están creciendo dentro de la comunidad, con lo cual agradecen y devuelven (Entrevista miembro 1).

Los colectivos se rigen por criterios meritocráticos que determinan un peso diferencial entre sus participantes en función de la autoridad y la reputación adquiridas. En los grupos analizados el mérito se acumula en función del trabajo realizado, sus aportes, sus capacidades y destrezas técnicas, así como su permanencia a lo largo del tiempo, generando un reconocimiento del grupo hacia sus miembros más activos:

Yo soy uno de los que tiene una opinión que pesa dentro de la comunidad, soy uno de los 10 o 15 entre los cuales lo que digo se escucha. Porque me hice mi propia meritocracia. La meritocracia es algo importante: los hackers te respetan si sos buen hacker. Fin de la historia. Vos hiciste mucho, te respetamos (Entrevista miembro 3).

Junto con estas diferencias, surgen distintos tipos de liderazgos. Algunos de ellos se refieren a cuestiones puntuales, como la organización de un evento o el desarrollo de un proyecto, mientras otros abarcan decisiones más amplias que imprimen cierta direccionalidad a la comunidad. Observamos, en general, que los miembros fundadores detentan un reconocimiento especial y son los encargados de articular un relato que otorga unidad a la historia colectiva.

Si bien aparecen jerarquías y formas de autoridad, en general desde las comunidades se sostiene que éstas deben ser dinámicas, favoreciendo la rotación y delegación de actividades. Puesto que los grupos se organizan a partir del aporte y el tiempo disponible de sus participantes, la cual variaba a lo largo de las trayectorias personales. Los miembros más activos eran en general estudiantes, personas que realizaban trabajos de tiempo parcial o que podían destinar parte de su tiempo laboral a sostener estos espacios.

La supervivencia de la comunidad depende así en una importante medida de la incorporación activa de nuevos miembros que marcan una suerte de recambio generacional. Las comunidades más activas ofrecen inclusive programas de apadrinamiento para novatos por parte de los más experimentados. De este modo, los nuevos miembros van asumiendo las responsabilidades centrales de su funcionamiento mientras que aquellos de mayor antigüedad continúan ocupando un lugar en el mantenimiento de la identidad grupal y la trasmisión de experiencias a los recientemente incorporados:

El grupo siempre está compuesto por la gente que está participando en cada momento. Los 'dinosaurios' del proyecto de repente participamos en una lista de correo donde está ese grupo de organización y de repente opinamos o mandamos alguna propuesta o lo que sea. Pero el grupo que organiza, los que van llevando la cosa son los que están teniendo actividad concreta en cada momento. Ese grupo fue cambiando la gente, hubo como generaciones de gente que siguieron. Sí, se fue heredando la posta, digamos (Entrevista miembro 4).

5. Conclusiones

Los estudios sobre comunidades virtuales se ampliaron en el último tiempo, atrayendo el interés de investigadores de diversos campos y disciplinas. A lo largo del texto exploramos algunas definiciones de comunidades virtuales, centrándonos en las comunidades de profesionales o de práctica, las que entendimos conjuntamente como agrupaciones *online* (y en ocasiones también *offline*) en las que se congregan personas con intereses específicos y se comparten recursos, relaciones, conocimiento y experticia.

Presentamos luego diferentes clasificaciones en relación con los ciclos de vida comunitarios. Los agrupamos en tres dimensiones, según tomaran en consideración las plataformas de interacción, los participantes o los objetivos grupales. Cada una de estas nociones podía ser por sí sola excesivamente

simplificadora; de ahí la productividad de su utilización conjunta a la hora de analizar un caso de estudio.

Los resultados de nuestras indagaciones nos llevaron a considerar diferentes trayectorias posibles, que incluyen procesos de migración y reconversión motivados por factores tanto de índole técnico como social. En el caso de las comunidades de profesionales de la comunicación, la actitud pro-innovadora frente a las nuevas plataformas, sumado a los cambios en las condiciones de uso de aquellas que habían sido elegidas, favorecieron recurrentes procesos de migración y diversificación de sus recursos tecnológicos. Junto con ello los objetivos del grupo se fueron ampliando a lo largo del tiempo, dando lugar a la creación de proyectos específicos. La trayectoria de los participantes muestra asimismo jerarquías y roles en su interior, con una fuerte impronta por parte del fundador del grupo. La falta de recambio en este liderazgo fue produciendo el paulatino declive en su actividad.

En el caso de las comunidades de programadores de software libre, encontramos contrariamente una actitud conservadora respecto del uso de las plataformas. Estos grupos se concentran en torno a herramientas tradicionales como las listas de correo, aunque incorporan selectivamente otros recursos como canales de chat, wikis y más. En relación con la dinámica de los grupos, observamos un cambio en su perfil a lo largo del tiempo, marcado por el pasaje de grupos territoriales a grupos especializados. Respecto de los participantes, encontramos grupos nucleares de miembros activos, sumado a un mayor número de usuarios pasivos, novatos y observadores externos. También observamos liderazgos y recambios generacionales. Tanto en este caso como en el anterior, los conceptos de profundidad y amplitud fractálica antes presentados, sirven para describir ciertos procesos de crecimiento y complejización de los intercambios grupales.

El recorrido trazado nos devuelve interrogantes y nuevas posibilidades de indagación. El problema de la delimitación de los espacios comunitarios, la mutación de las plataformas, así como la migración recurrente de sus usuarios, ameritan una especial consideración y la toma de decisiones teóricas y metodológicas fundadas que orienten en cada caso el proceso de investigación.

Referencias bibliográficas

- Ávila Meléndez, L. A., Miranda Madrid, A. y Echeverría González, M. del R. (2009): "Construcción de comunidades virtuales para la investigación", *Revista de Universidad y Sociedad Del Conocimiento*, 6 (1): 1-12.
- Brenson-Lazan (2001): "Etapas de desarrollo y facilitación en una comunidad virtual de aprendizaje", *Amauta Internacional. LLC*. [17/07/2014]. Disponible en web: www.amauta.org/DesarrolloComunidadVirtual.pdf
- Castells, M. (1997): *La era de la Información. La sociedad Red*. Madrid: Alianza Editorial.
- Castillo Vidal, J. (1999): "Trabajo colaborativo en comunidades virtuales", *El profesional de la información*, 8 (11): 40-44.
- El Morr, C., Maret, P., Rioux, M., Dinca-Panaitescu, M. y Subercaze, J. (2011): "Virtual community life cycle: A model to develop systems with fluid requirements", en *Virtual Community Building and the Information Society: Current and Future Directions*. 1-14. <http://dx.doi.org/10.4018/978-1-60960-869-9.ch001>
- Figallo, C. (1998): *Hosting Web Communities*. New York: John Wiley & Sons.
- Garber, D. (2004): "Growing virtual communities", *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 5(2). <http://dx.doi.org/10.1111/j.1083-6101.2000.tb00114.x>
- Hagel III, J. y Armstrong, A. (1997): *Net.gain: expanding markets through virtual communities*. Boston: Harvard Business School Press.
- Haythornthwaite, C., Kazmer, M. M., Robins, J. y Shoemaker, S. (2000): "Community development among distance learners: Temporal and technological dimensions", *Journal of Computer-Mediated Communication*, 6(1).
- Hine, C. (2000): *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications.
- (2004): *Etnografía Virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- (2008): *Systematics as Cyberscience. Computers, change and continuity in science*. Cambridge: The MIT Press.
- Katz R. L. y Haley Wu P. C. (2008): "La sobrevaloración de las redes sociales", *ENTER-IE*, 81, febrero. [17/07/2014] Disponible en web: www4.gsb.columbia.edu/filemgr%3Ffile_id%3D13244

- Kim, A. J. (2000): *Community Building on the Web: Secret Strategies for Successful On-line Communities*. Addison-Wesley Longman Publishing.
- Lai, K. W., Pratt, K., Anderson, M. y Stigter, J. (2006): *Literature Review and Synthesis: Online Communities of Practice*. Dunedin: University of Otago.
- Lesser, E. L. y Storck, J. (2001): "Communities of practice and organizational performance", *IBM systems journal*, 40 (4): 831-841. <http://dx.doi.org/10.1147/sj.404.0831>
- Lomborg, S. (2014): "Researching Communicative Practice: Web Archiving in Qualitative Social Media Research", en Bredl, K., Hünninger, J. y Jensen, J. L. eds.: *Methods for Analyzing Social Media*. London & New York: Routledge.
- Loreta Magallanes, M. (2011a): "Interacciones virtuales profesionales: reflexión sobre la construcción del campo en el ciberespacio", en *IX Reunião de Antropologia do Mercosul (RAM)*. Universidade Federal do Paraná, julio de 2011. Curitiba, Brasil. [20/09/2013] Disponible en web: http://www.sistemasmart.com.br/ram/arquivos/ram_GT66_Magallanes_Udovicich_Mariana_Loreta.pdf
- (2011b): "Las referencias offline en los foros asincrónicos de discusión", en *XXVIII Congresso ALAS*. Universidad Federal de Pernambuco, Septiembre 2011. Recife, Brasil. [20/09/2013] Disponible en web: http://www.sistemasmart.com.br/alas/arquivos/alas_GT01_Mariana_Loreta_Magallanes_Udovicich.pdf
- Markus, U. (2002): "Characterizing the Virtual Community", *SAP DESIGN GUILD*. [17/07/2014] Disponible en web: www.sapdesignguild.org/editions/edition5/communities.asp
- Ontalba y Ruipérez, J. A. (2002): "Las comunidades virtuales académicas y científicas españolas: el caso de RedIris", *El profesional de la información*, 11 (5): 328-338.
- Pazos, M., Pérez, A. y Salinas, J. (2001): "Comunidades Virtuales: De las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje", *Congreso Internacional de Tecnología, Educación y Desarrollo Sustentable*. Universidad de las Islas Baleares. [17/07/2014] Disponible en web: www.uib.es/depart/gte/edutec01/edutec/comunic/TSE63.html
- Pérez I., García, F. y Salinas, J. (2001): "Comunidades virtuales al servicio de los profesionales: EDUTEC, la Comunidad Virtual de Tecnología Educativa", *Educación y bibliotecas*, 122: 58-63. [17/07/2014] Disponible en web: [gte.uib.es/articulo/cvu1.pdf](http://www.uib.es/articulo/cvu1.pdf)
- Rheingold, H. (1993): *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. MIT press.
- Rodríguez, J. M. (2008): "Comunidades virtuales; ¿por qué y para qué?". [17/07/2014] Disponible en web: www.dealerworld.es/archive/comunidades-virtuales-por-que-y-para-que
- Salinas, J. (2003): "Comunidades Virtuales y Aprendizaje Digital", en *VI Congreso de Nuevas Tecnologías de la Información y de la comunicación para la educación*. Venezuela.
- Sánchez Arce, M. V. y Saorín Pérez, T. (2001): "Las comunidades virtuales y los portales como escenarios de gestión documental y difusión de información", *Anales de Documentación*, 4: 215-227. [17/07/2014] Disponible en web: www.um.es/fccd/anales/ad04/a12comvirtuales.pdf
- Sandoval Forero, E. A. (2007): "Cibersocioantropología de comunidades virtuales", *Revista Argentina de Sociología*, 5 (9). [17/07/2014] Disponible en web: www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1669-32482007000200005&lng=es&nrm=iso
- Schlager, M. y Fusco, J. (2004): "Teacher professional development, technology, and communities of practice: Are we putting the cart before the horse?", en Barab, S., Kling R. y Gray J. eds.: *Designing for virtual communities in the service of learning*. Cambridge. UK: Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/CBO9780511805080.009>
- Silvio, J. (1999): "Las comunidades virtuales como conductoras del aprendizaje permanente", *IESALC/UNESCO*. [17/07/2014] Disponible en web: www.funredes.org/mistica/castellano/ciberoteca/participantes/docupart/esp_doc_31.htm
- Sonnenbichler, A. C. (2010): "A community membership life cycle model", *arXiv preprint arXiv: 1006.4271*.
- Thomas, H., Buch, A., Fressoli, M. y Lalouf, A. (2008): *Actos, actores y artefactos: sociología de la tecnología*. Quilmes: UNQ Editorial.
- Tremblay, D. G. (2005): "Les communautés de pratique: quels sont les facteurs de succès?", *Revue internationale sur le travail et la société*, 3 (2): 692-722.
- Valdivia Guzmán, J. (2009): *La comunidad de práctica online: conocimiento y aprendizaje*. Madrid: UNED.
- Wasko, M. y Faraj, S. (2000): "It is what one does: why people participate and help others in electronic communities of practice", *Journal of Strategic Information Systems*, 9 (2-3): 155-173. [http://dx.doi.org/10.1016/S0963-8687\(00\)00045-7](http://dx.doi.org/10.1016/S0963-8687(00)00045-7)

- Wenger, E. (1998): *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge: Cambridge University Press. <http://dx.doi.org/10.1017/CBO9780511803932>
- Wenger, E., McDermott, R. y Snyder, W. (2002): *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*. Boston: Harvard Business School Press.
- Zanotti, A. (2011): "Reescribiendo tecnologías: Aproximaciones al movimiento software libre y su difusión en Argentina", *Intersticios. Revista sociológica de pensamiento crítico*, 5 (2): 145-159. [22/04/2013]
Disponible en web: www.intersticios.es/issue/view/803

Referencias web:

- CórdobaPR, www.cordobapr.ning.com [enlace no disponible]
- FanPage de CórdobaPR en Facebook, www.facebook.com/cordobapr [17/07/2014]
- Red Social de los Comunicadores de Córdoba en Twitter: twitter.com/cordobapr [17/07/2014]
- Usuarios Software Libre Argentina (USLA), drupal.usla.org.ar/[17/07/2014]
- Wikipedia, La enciclopedia libre: Lista de correo electrónico, es.wikipedia.org/wiki/Lista_de_correo_electronico [17/07/2014]
- Wikipedia, La enciclopedia libre: Ning, es.wikipedia.org/wiki/Ning [17/07/2014]
- Wikipedia, La enciclopedia libre: Software social, es.wikipedia.org/wiki/Software_social [17/07/2014]
- Wikipedia, The free encyclopedia: Social networking service, en.wikipedia.org/wiki/Social_networking_service [17/07/2014]

Breve CV de los autores:

Agustín Zanotti es Doctor en Estudios Sociales de América Latina por la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina). Docente e Investigador en la Universidad Nacional de Villa María (Argentina). Sus intereses de investigación comprenden los estudios sobre nuevas tecnologías informacionales y acción colectiva.

Mariana Loreta Magallanes es Licenciada en Comunicación Social por la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina). Becaria Doctoral del Centro de Investigaciones y Estudios sobre Cultura y Sociedad. Sus intereses de investigación comprenden los estudios sobre producción colaborativa de conocimiento, comunidades virtuales de profesionales y tecnologías de la información y la comunicación.