

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

LAS COMUNIDADES VIRTUALES EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

1



HM851
C741

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

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

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

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

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

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

Diseño de la portada: Editorial Albatros

Primera edición: julio de 2024

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

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

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

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

Publicación dictaminada

Contenido

Introducción

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

Propuestas para el análisis de comunidades virtuales

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

Educación en comunidades virtuales

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

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

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

Industrias Culturales y Creativas en medios digitales

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

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

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

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

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

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

JUAN CARLOS BARRÓN PASTOR

Centro de Investigaciones sobre América del Norte, UNAM

*No research without action,
no action without research*

Kurt Lewin

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

como comunidad digital transnacional de práctica que estudia a otras.

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

DESARROLLO

Retos para formar equipos interdisciplinarios e interinstitucionales

Factores motivacionales

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

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

Complejidad

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

Potencial creativo

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

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

Retos tecnológicos

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

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

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

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

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

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

Consideraciones para el estudio de comunidades digitales trasnacionales

Tamaño

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

Lenguaje común y culturas disciplinarias

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

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

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

Percepción de la calidad de los procesos y los productos

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

Diseminación de resultados

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

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

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

Consideraciones éticas

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

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

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

CONCLUSIONES

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

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

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

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

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

REFERENCIAS

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

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

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

- Sued P., G. E. 2021. "Métodos digitales para estudiar la vida y la cultura digital: Fotografías mexicanas en Instagram". En *La imaginación metodológica. Coordinadas, rutas y apuestas para el estudio de la cultura digital*, coordinado por D. Flores Márquez, y R. González R. Ciudad de México: Serie Brújula, Sahagón Repoll.
- Wolf, M. 1987. *La investigación de la comunicación de masas. Crítica y perspectivas*. Ciudad de México: Instrumentos Paidós.
- Žižek, S. 2020. *Hegel in a wired brain*. Londres: Bloomsbury.

Las comunidades virtuales en la sociedad contemporánea. Volumen 1. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información/UNAM. La edición consta de 100 ejemplares. Coordinación editorial, Sergio Sepúlveda; formación editorial y corrección de pruebas Editorial Albatros, S.A. de C.V. Revisión de pruebas Carlos Ceballos Sosa y Marcos Emilio Bustos Flores. Apoyo en la compilación: Diana Isela Hurtado González. Fue impreso en papel cultural de 90 gr. en los talleres de Editorial Albatros, S. A. de C.V. Se terminó de imprimir en julio de 2024.