

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 REPOSITORIO NACIONAL EN MÉXICO Jennifer A. Voutssas Lara | 43 |
| EL USO DE INFORMACIÓN ACADÉMICA EN TIEMPOS DE CONFINAMIENTO: UN ANÁLISIS DESDE LA ETNOGRAFÍA VIRTUAL Armando Ávila Carreto | 63 |
| LA EXPLICITACIÓN TEMÁTICA DE DOMINIOS DE CONOCIMIENTO EN LA WEB: TENDENCIAS Y EXPECTATIVAS EN LOS TIEMPOS ACTUALES Adriana Suárez Sánchez | 81 |

Educación en comunidades virtuales

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

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

| | |
|--|-----|
| <i>IT'S OUR TIME</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 Diez-Barroso | 209 |
|---|-----|

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

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

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

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

INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COMUNIDADES VIRTUALES DE EDITORES DIGITALES (DESARROLLO)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CONCLUSIONES

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

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

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

REFERENCIAS

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

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

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.