

SOCIOSITE:**Sociedad e Internet... *juntas de la mano en la investigación social***

"Mil años después que la especie humana completara su distribución por el espacio geográfico del mundo, la tecnología ha conseguido su unificación en el espacio virtual gracias a un espeso entramado de redes de comunicación."

* [Myrna Lee Torres Pérez](#)

Dentro de la red de redes, encontramos grupos de personas interesadas en conocer más sobre sí mismos y sobre la interacción de los seres humanos en sus diversos entornos. Uno de estos grupos es la comunidad de práctica llamada SocioSite. Sociosite es una guía o herramienta en la Internet que ha sido diseñada, por científicos del campo de las ciencias sociales, con el propósito de proveer datos e información que ayuden en la investigación de cualquier tema social. Dentro de SocioSite, se estudian las peculiaridades de las relaciones virtuales de tipo social entre los diversos grupos que existen en la Internet. Esta nueva ciencia llamada "cibersociología" se concentra en la transmisión de la información de una sociedad industrial a una Sociedad de la Información, lo cual constituye una nueva forma virtual del desarrollo social de nuestra sociedad. Dentro de SocioSite existen subgrupos que dirigen su interés a temas en particular desarrollándose así grupos de adeptos según los temas. Estos subgrupos se pueden localizar en el renglón de listas de correo. Los participantes de cada subgrupo aportan ideas, datos e información que contribuyen a la creación del conocimiento. Para propósito de un análisis sobre las características de una comunidad de práctica, seleccioné una lista de correo enfocada en el estudio de los estilos de vida de las subculturas juveniles.

Esta llamada lista de correo exhibe una serie de particularidades como comunidad. Me baso en esta premisa a partir de la definición ofrecida por Etienne Wenger que indica que las comunidades de práctica son grupos de personas que comparten una preocupación o una pasión por algo que hacen y que desean conocer mejor todo esto, por medio de la interacción con otros. La lista de correo posee características que son esenciales para formar una comunidad de práctica. Según E. Wenger, son tres las características esenciales para conformar la comunidad de práctica. Estas características se presentan a continuación:

Dominio - una comunidad de práctica se distingue por ser tener la autoridad en un tema, es lo que identifica y caracteriza a dicho grupo en particular.

Comunidad - en aras de mantener el interés en el dominio los miembros de un grupo, se involucran en actividades y tertulias en las que se ayudan unos a los otros y comparten información. Construyen relaciones que les permiten aprender los unos de los otros.

Práctica - los participantes de una comunidad de práctica son "practicantes". Estos mantienen y comparten un repertorio de experiencias, historias, herramientas y formas para dirigir y resolver problemas.

Dentro de la lista de correo de estilos de vida de las subculturas juveniles, un grupo de

profesionales interesados en el tema intercambian todo tipo de datos, herramientas, experiencias e historias para tratar de conocer más información sobre el tema. Los principios fundamentales de SocioSite, lugar a la que pertenece la lista de correo, son los siguientes:

- Todo participante se puede sentir en la comodidad de hacer correcciones cuando los editores de la página están publicando algo incorrecto,
- Todo participante puede añadir datos a alguna información cuando la encuentre incompleta,
- Todo participante puede hacer sugerencias para mejorar el lugar, y
- Todo participante puede hacer sus contribuciones para convertir el lugar en una herramienta más poderosa.

Estos principios fundamentales del sitio permiten que se genere conocimiento. Existe un intercambio de datos tácitos los cuales se convierten en explícitos y cada persona hace uso de ellos. Por lo tanto, debemos recordar que el conocimiento se comparte a nivel general, sin embargo, el aprendizaje es individual.

Dentro de la lista, ocurren una serie de actividades que son fundamentales para que esta se constituya en una comunidad de aprendizaje, ejemplo de las mismas son las siguientes:

- ***Solución de problemas*** – se propone y se ensayan alternativas para solucionar problemas, los cuales pueden ser de naturaleza individual o colectiva. Ejemplo de esto dentro de la comunidad de Práctica:

Date: Wed, 4 Jun 2003 12:24:43 +0100
Reply-To: List for study of youth style subcultures
Sender: List for study of youth style subcultures
From: [xxx](#)
Subject: [query](#)

Can anyone suggest to me a good reason as to why the names of sub cultural groups like punks, Goths, skinheads etc mostly appear in publications with no capital initial letters, yet 'Modern Primitives' invariably seem to begin with capitals?

- ***Pedidos de información en particular*** – ocurre cuando un usuario solicita información sobre **un** tema. Ejemplo de esto dentro de la Comunidad de Práctica:

Date: Tue, 13 Apr 2004 17:32:11 +0100
Reply-To: List for study of youth style subcultures
Sender: List for study of youth style subcultures
From: xyz
Subject: [barcode tattoo](#)

I was struck by the image of a "skinhead" male with a barcode tattoo on the back of his neck featuring in the last series of "Wife Swap" on British terrestrial tv. Can anyone suggest a source for a similar image, or a video of the program on which it appeared? Thanks for any help anyone can give, xyz, University of Brighton

- ***Búsqueda de experiencia*** – ocurre cuando un participante pregunta si alguno de

los miembros del grupo ha pasado por una experiencia particular. Ejemplo de esto dentro de la Comunidad de Práctica:

Date: Wed, 5 Nov 2003 12:05:55 +0000
Reply-To: List for study of youth style subcultures
Sender: List for study of youth style subcultures
From: xxx
Subject: [Skaters/BMXers](#)

Hello All

Some colleagues and I are currently conducting some research related to subcultures (skaters and BMXers specifically), CCTV and Surveillance. We are looking at the way they use space within urban areas and how they are treated by the authorities. Would anybody know where we could get hold of any research or literature relating to this subject? It doesn't have to be too specific at this stage, just anything in that general area.

Cheers

- ***Rastreo del conocimiento e identificación de brechas*** – Quién tiene datos sobre el tema y qué grupos pueden ofrecer información sobre el particular. Ejemplo de esto dentro de la Comunidad de Práctica

Date: Wed, 11 Feb 2004 10:55:12 -0000
Reply-To: List for study of youth style subcultures
Sender: List for study of youth style subcultures
From: xxx
Subject: [vandals...](#)

All

Can anyone point me in the direction of work surrounding the following (or associated) themes?

Vandals/vandalism - who, why, how, types, geographies and so on

Fear of crime and vandalism perceptions/reactions to 'modifications' of the urban environment (i.e. _why'd people react as they do to perceived vandalism)

Work/strategies aimed at reducing 'fear' apparently 'produced' through vandalism

Thanks (and apologies for cross postings...)

Todas las premisas expuestas nos permiten clasificar a SocioSite como una comunidad de práctica donde se fomenta el intercambio de datos e información, la interacción entre sus participantes, el crecimiento de los niveles cognoscitivos de cada individuo, redundando, todo esto, en el desarrollo de la Comunidad de Práctica como agente generador de conocimiento.

Referencias

Benshop, A. (2004). *Peculiarities of Cyberspace, building blocks for an Internet Society*. Recuperado el 27 de febrero de 2005, de <http://www2.fmg.uva.nl/sociosite/websoc/introE.html>

SocioSite (s.f.) *Subcultural Styles (foro)*. Recuperados el 27 de febrero de 2005 en <http://www2.fmg.uva.nl/sociosite/maillinglists.html>.

Wenger, E. (s.f.). *Communities of practice: a brief introduction*. Recuperado el 27 de febrero de 2005 en <http://www.ewenger.com/theory/index.htm>

* Afiliación:

Myrna Lee Torres Pérez, MIS,
Estudiante
Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras,
Escuela Graduada de Ciencias y Tecnologías de la Información

[Inicio](#) : [Sobre la Revista](#) : [Quienes Somos](#) : [Contáctanos](#) : [Colaboraciones](#) : [Volúmenes Previos](#)

©2004. Simbiosis. OERI. Escuela Graduada de Ciencias y Tecnologías de la Información
Universidad de Puerto Rico. Recinto de Río Piedras
<http://simbiosis.uprrp.edu>