

artículo

## Filtrado colaborativo: la dimensión sociotécnica de una comunidad virtual\*

Adolfo Estalella

### Resumen

La presente investigación es el resultado de la etnografía virtual en una comunidad colaborativa reunida en torno a un *weblog* (bitácora). Se ha realizado desde el marco teórico de los estudios sobre la construcción social de la tecnología mediante un análisis que prescinde de cualquier distinción *a priori* entre la categoría de lo social y lo tecnológico. La investigación plantea el trabajo de campo como una etnografía simétrica que no discrimina entre el tipo de causas que explican la dinámica de la comunidad y busca en todos los fenómenos su origen socio-técnico, la composición indisoluble de elementos de origen humano y material, social y tecnológico. Partiendo de este planteamiento, y mediante el estudio de varios mecanismos sociotécnicos (como el filtrado colaborativo y el sistema para el anonimato), se analiza cómo la comunidad construye y dota de significado a sus mecanismos técnicos y cómo éstos estructuran y modelan la dinámica de la comunidad.

### Palabras clave

*weblogs*, comunidades virtuales, etnografía virtual, construcción social de la tecnología

### Abstract

This research looks at the virtual ethnography of a collaborative community based on a weblog. The research has been carried out with the theoretical framework from the studies into the Social Construction of Technology with analysis that avoids any distinction, *a priori*, between the social and technological. The research focuses on fieldwork on symmetrical ethnography which does not discriminate between the types of cause that drive the community dynamics and searches for all the phenomena that are socio-technical in origin, the unbreakable make-up of the elements which are human and material, and social and technological in origin. Based on this outlook and by studying a range of socio-technical mechanisms (including collaborative filtering and the system for anonymity), analysis is carried out on how the community builds and provides meaning for its technical mechanisms and how these structure and model the community dynamics.

### Keywords

*weblogs*, virtual communities, virtual ethnography, social construction of technology

### 1. Ensamblajes sociotécnicos, una propuesta para entender las comunidades en el ciberespacio

Una buena parte de las etnografías virtuales que se han realizado hasta ahora toman el componente técnico de las comunidades como un escenario inerte en el que se desarrolla la dinámica social (Jones, Q., 1997). Diferentes autores han puesto de manifiesto, sin embargo, la importante función que la infraestructura técnica tiene para las comunidades en el ciberespacio (Wellman, B., 1999; Jones, S. G., 1998) y cómo ésta modela profundamente la interacción que se desarrolla en ellas (Baym, N. K., 1998). Peter Kollock y Marc Smith señalan en el prólogo de su obra *Comunidades en el ciberespacio* cómo diferentes sistemas de comunicación (chat, BBS, MUD, etc.) dan lugar a dinámicas sociales muy distintas.

Dichos análisis adolecen, no obstante, de cierto reduccionismo tecnológico al considerar únicamente el efecto del componente técnico sobre la dinámica y la organización de la comunidad sin tomar en cuenta el efecto en sentido contrario: el que ejerce la comunidad sobre la infraestructura técnica. En el extremo opuesto a este determinismo tecnológico se encuentran, como ya se ha señalado, los trabajos que adolecen de un reduccionismo social que considera el componente técnico como inerte, un simple escenario donde se desarrolla la interacción social (Jones, Q., 1997).

Los dos enfoques son superados por los estudios sobre la construcción social de la tecnología (CST), que prescinden de las categorías convencionales y las diferencias *a priori* entre lo social y lo tecnológico y parten de la idea de que «lo técnico está socialmente construido, y lo social está técnicamente construido» (Bijker, W. E. 1995: 273).

El presente trabajo es el resultado de la observación participante de una comunidad reunida en torno a un *weblog* colectivo llamado Barra-

\*Este artículo es fruto de un trabajo de investigación desarrollado por el autor y dirigido por la profesora Elisenda Ardèvol, en el marco del Seminario de Cibercultura del programa de doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento de la UOC.

punto. El estudio identifica dos elementos clave alrededor de los que se organiza la comunidad. Por un lado, el ideal de participación abierta que permite que cualquier usuario contribuya y que lo haga libremente, sin necesidad de estar registrado, y por otro, el objetivo explícito de producir información relevante y significativa para la comunidad. Para cumplir con dichos objetivos la comunidad dispone de dos mecanismos básicos: la *moderación*, un sistema que permite el filtrado colectivo de la información, y la figura del *pobrecito hablador*, un mecanismo que permite la participación abierta y anónima de cualquiera. Ambos mecanismos sociotécnicos estructuran la comunidad y modelan profundamente su dinámica.

Los estudios sobre la construcción social de la tecnología aportan el marco teórico y el aparato conceptual necesario para realizar una etnografía simétrica en la que se prescinde de lo que *a priori* se consideran distinciones entre lo social y lo técnico. Como señala Michel Callon al hablar del principio de simetría en los estudios sociales de la ciencia, «la regla que debemos respetar es no cambiar de registro cuando nos movemos de los aspectos técnicos del problema estudiado a los sociales» (Doménech, M., 1998: 19).

Desde el punto de vista metodológico esto implica que no podemos discriminar entre los tipos de causas (sociales o tecnológicas) que explican la dinámica de la comunidad y que debemos buscar en todos los fenómenos su origen sociotécnico, la composición indisoluble de elementos de origen humano y material, social y tecnológico.

Los usuarios construyen el significado de las tecnologías con sus prácticas porque la tecnología está sometida a *flexibilidad interpretativa*, un concepto fundamental del constructivismo social (Paccagnella, L., 1997) de la construcción social de la tecnología desarrollada por Wiebe E. Bijker y Trevor Pinch.<sup>1</sup> En su obra *Of Bicycles, Bakelites and Bulbs. Towards a Theory of Sociotechnical Change*, Bijker apunta el significado de la flexibilidad interpretativa:

«Uno nunca debería considerar que el significado de un artefacto técnico o un sistema tecnológico reside en la misma tecnología. En su lugar, uno debe estudiar cómo las tecnologías son moldeadas y adquieren sus significados en la heterogeneidad de las interacciones sociales. Otra forma de establecer el mismo principio es usar la metáfora de la «red abierta» de la ciencia, la tecnología y la sociedad, que es un medio para recordar al investigador que no acepte de primeras la distinción entre, por ejemplo, lo técnico y lo social tal y como se presentan a sí mismos en una determinada situación.» (Bijker, 1995: 6)

Este planteamiento ha sido aplicado al estudio de comunidades en el ciberespacio (Hine, 2000; Aibar *et al.*, 2000) en trabajos que muestran que «el estudio de una comunidad virtual, consecuentemente, no debería restringirse únicamente al análisis de la interacción entre los participantes humanos: ni éstos son los mismos que antes de convertirse en participantes del foro [o de cualquier comunidad virtual] ni son los únicos actores en el mismo» (Aibar *et al.*, 2000: 70).

Adoptar el planteamiento de la construcción social de la tecnología en el estudio de una comunidad en el ciberespacio tiene dos implicaciones fundamentales. Obliga a estar en guardia y a considerar permanentemente cómo la comunidad dota de significado al componente técnico y reelabora constantemente con sus prácticas un *technological frame* (arquitectura técnica). En segundo lugar, obliga a prescindir de las distinciones que se hacen *a priori* entre lo que es social y lo que es tecnológico, lo que es natural y construido dentro de la comunidad, la cual es descrita como un *ensamblaje sociotécnico*<sup>2</sup> (Bijker, 1995: 273-279) constituido por una reunión de actores heterogéneos, humanos y no humanos, significados, prácticas, artefactos, etc.

El ensamblaje sociotécnico es un concepto que apunta a la emergencia de una nueva categoría, lo sociotécnico, que borra las distinciones que se establecen *a priori* entre lo social y lo técnico. Lo sociotécnico no es simplemente la suma de las otras dos, como declara Bijker:

«Lo técnico está construido socialmente, tanto como lo social está construido técnicamente. Todos los ensamblajes se mantienen unidos tanto por lo técnico como por lo social: [...] lo sociotécnico no debe ser tratado simplemente como una combinación de factores sociales y técnicos. Es algo *sui generis*. En lugar de artefactos, nuestra nueva unidad de análisis es ahora el «ensamblaje sociotécnico». [...] La sociedad no está determinada por la tecnología, ni la tecnología está determinada por la sociedad. Las dos emergen como dos caras de una misma moneda sociotécnica durante el proceso de construcción de los artefactos, los hechos y los grupos sociales relevantes.» (Bijker, 1995: 273-274)

Los datos para esta investigación se recogieron a lo largo de cinco meses (entre abril y agosto de 2004) y proceden de los espacios de Barrapunto y de las entrevistas personales realizadas a cuatro editores del sitio y a cuatro usuarios. En cada categoría, tres de las entrevistas se hicieron por teléfono y una de ellas cara a cara. La duración aproximada fue de una hora y cada una de ellas se grabó y se transcribió íntegramente. Se eligieron los usuarios siguiendo dos criterios: la alta participación y la variedad en sus perfiles participativos. Para realizar la selección se usaron varios indicadores, como las bitácoras con más entradas publicadas, los usuarios que tienen más amigos, los que más noticias han enviado y el historial de cada usuario, que ofrece detallada información sobre su participación.

## 2. La emergencia de lo sociotécnico en una comunidad en el ciberespacio

Barrapunto es una especie de portal de noticias relacionadas con la tecnología y el software libre. En enero de 2005 tenía unos 15.000 usuarios registrados. No es necesario registrarse para participar y el sitio se mantiene mediante las contribuciones de sus usuarios. Cualquiera puede mandar una noticia, que pasa a una lista de envíos a la espera de que

1. Véase J. M. Iranzo y J. R. Blanco (1999: 381-384).

2. Bijker usa el término *sociotechnical ensemble*, mientras que otros autores utilizan términos similares, como *sociotechnical system*, *sociotechnical network*, dispositivo sociotécnico, etc.

algún editor la considere de interés y la publique en la portada, y el resto de los usuarios después puede añadirle comentarios. Las noticias son normalmente textos de corta extensión (unas cien palabras), de estilo informal, que invita a los demás a la participación («¿y tú qué opinas?» es un cierre habitual para las noticias).

La comunidad tiene tres categorías sociales básicas: los editores, que son los responsables de la gestión del sitio y que seleccionan qué noticias se publican en la portada, el espacio de mayor visibilidad de Barrapunto; los usuarios registrados, que poseen una identidad permanente en Barrapunto, y, finalmente, los usuarios anónimos, cuyas contribuciones en el sitio se atribuyen a la figura del *pobrecito hablador*.

La situación de Barrapunto a mediados de 2003 muestra el poderoso efecto de la arquitectura técnica sobre la dinámica de la comunidad. En el primer semestre de 2003 su funcionamiento técnico se había resentido notablemente. Hubo una época en la que yo mismo casi dejé de visitarlo con la asiduidad acostumbrada porque la lentitud de acceso resultaba exasperante. No recordaba esto hasta que rvr, uno de los editores más activos, programador de 29 años, lo señaló en nuestra entrevista. El funcionamiento resultaba insostenible a causa de los problemas técnicos. Yonderboy, otro editor, lo explicaba así en una noticia:

«Los usuarios habituales de Barrapunto conocen de sobra (y soportan estoicamente) los problemas técnicos que arrastramos desde hace demasiado tiempo (lentitud exasperante, «historias-fantasma», fallos en la moderación...). Parte de esos problemas se deben al uso de una versión demasiado temprana de Slash 2.x (2.0) y otra parte es achacable a nuestro propio *fork* (sin contar el respetable tráfico ni el tamaño de la base de datos, que tiene ya alrededor de 35.000 historias, casi 200.000 comentarios y 10.000 usuarios registrados en sus casi cuatro años de existencia).»

Los editores de Barrapunto habían realizado importantes modificaciones en Slash, el programa informático que sirve para que Barrapunto funcione. Habían creado un *fork* (una nueva versión) que consumía casi toda la potencia informática de sus servidores, lo que les obligó a regresar a la versión estándar de Slash.

Unas semanas después del cambio a la nueva versión de Slash el tema seguía coleando. Se publicó una noticia, firmada por Alex Kryceck, que con el título «Barrapunto no te reconozco» originó un intenso debate; en ella Kryceck achacaba al componente técnico de Barrapunto el empeoramiento en la dinámica en el sitio:

«¿Dónde estuvo el punto en el cual esto se convirtió en una panda de ignorantes? Quizá fue en la migración a Slash 2.0, que todo empezó a ir lento, la gente agradable emigró y su hueco lo poblaron otros menos deseables. Quizá es inherente a toda comunidad multitudinaria (aunque Slashdot diga lo contrario).»

El mismo Kryceck propone diferentes alternativas para explicar por qué el funcionamiento de Barrapunto se ha resentido. Quizá fueron dificultades con el programa informático, lo que provocó que cambiara el perfil de los miembros de la comunidad hasta convertirse en «una panda de ignorantes», o sencillamente se debió a un cambio en las dimensiones de la comunidad. O lo técnico (el programa) produjo un cambio en lo social (el perfil de los usuarios) o sencillamente se debió a las dimensiones de la comunidad. Kryceck apunta a lo inextricablemente unidas que se encuentran ambas esferas.

Lo relevante de aquel acontecimiento es que el mal funcionamiento «técnico» provocó que se degradara la dinámica «social» de la comunidad, y este hecho apunta decididamente a la imposibilidad de distinguir entre lo que es estrictamente técnico frente a lo estrictamente social, porque la dinámica de la comunidad se construye no solamente «dentro» de la arquitectura técnica, sino «a través» de ella.

Pero es quizá en el mecanismo de filtrado colaborativo, la *moderación* y el mecanismo para los anónimos, el *pobrecito hablador*, donde se aprecia la emergencia de lo sociotécnico. Es en el funcionamiento de estos mecanismos, en la construcción de su significado y en la dinámica que generan donde se observa la imposibilidad de desligar lo social de lo técnico y donde emerge lo sociotécnico como una nueva categoría que no es la suma de las anteriores.

### 3. Del filtrado de la información a la regulación de las conductas

La dinámica de Barrapunto está centrada en el filtrado de la información, un proceso complejo<sup>3</sup> expuesto a innumerables problemas.<sup>4</sup> La *moderación* es uno de los mecanismos centrales que organizan el filtrado de información en Barrapunto. El otro mecanismo fundamental es la selección de las noticias por parte de los editores, pues son ellos quienes deciden cuáles pasan a la portada del sitio, el lugar con mayor visibilidad, y cuáles son rechazadas.

La portada es el espacio central de Barrapunto, donde se publican las noticias, en las que los comentarios constituyen un componente fundamental. Sin los comentarios Barrapunto «no vale para nada», dice fernand0, profesor universitario y uno de los editores entrevistados.<sup>5</sup> Es en el espacio de los comentarios donde el sistema de filtrado de la *moderación* actúa. La función formal de la *moderación* es «seleccionar lo que son joyas y lo que es simple ruido [...]. El objetivo es que cada usuario lea Slashdot [y Barrapunto] al nivel que más le apetezca»,<sup>6</sup> y para ello se recurre a la cooperación distribuida de los usuarios.

3. Véase las consideraciones de Davis (sin fecha: 1) sobre la dificultad de seleccionar la información más relevante en comunidades como Usenet o el mismo Slashdot.

4. Véase el estudio cuantitativo de Lampe sobre el mecanismo de moderación de Slashdot, el mismo que usa Barrapunto, donde se demuestra la dificultad para lograr que las contribuciones de más valor consigan más visibilidad.

5. El papel central de los usuarios en la producción de información y noticias en un sitio como Barrapunto lo pone de manifiesto Anita Chan en su estudio sobre Slashdot; véase Chan, 2002.

6. Véanse las FAQ de la moderación en <<http://barrapunto.com/moderation.shtml>>.

Se trata, por lo tanto, de un mecanismo destinado a valorar la calidad de la información. Los usuarios valoran los comentarios de acuerdo con una serie de categorías. Los que se califiquen positivamente («interesante», «informativo», «ingenioso», etc.) suman un punto, los que se califiquen negativamente («fuera de tema», «redundante», etc.) restan un punto. El valor total de un comentario puede variar desde '-1' hasta '+5'.

Los puntos que un comentario recibe son importantes, porque cuanto mayor sea la puntuación más relevancia tendrá el comentario, será más visible y estará expuesto a más lectores. Sólo pueden moderar los usuarios registrados, a quienes se asignan aleatoriamente cinco puntos que tienen una vigencia de tres días para calificar las contribuciones de los demás.

Entre los usuarios de Barrapunto hay una firme convicción de la importancia que tiene la *moderación* para el funcionamiento de la comunidad. Existe, sin embargo, una notable disparidad y tensiones que derivan del criterio que cada usuario usa para realizar la *moderación* y del grado de efectividad que tiene. Candyman, uno de los editores de Barrapunto más visibles, de 39 años, responde a la cuestión sobre la función que se asigna a la moderación:

«¿Qué función le damos [a la moderación]? La que le da el lector... yo te respondería... tú, como lector de Barrapunto, ¿qué función le das a la moderación? La función del que lee a menos uno es leerlo todo, la del que lee a cuatro es ahorrarse tiempo.» (E.P., Candyman, 10)<sup>7</sup>

La *moderación* sirve de base para que el resto de los usuarios puedan filtrar los comentarios, ya que cada uno puede establecer un *umbral de lectura* individual (que va desde '-1' a '+5') mediante el que sólo verá aquellos comentarios con puntuación igual o mayor a ese *umbral*. El filtrado colaborativo es, por tanto, un proceso sofisticado en dos partes: la calificación de la información mediante la *moderación* y, posteriormente, el establecimiento de un *umbral de lectura*.

Este mecanismo expone en todo momento a los usuarios a los juicios de los demás. Al enviar una noticia, al publicar en tu bitácora, cuando haces un comentario... cualquiera puede publicar una réplica a lo que has escrito. Pero frente a una respuesta o un comentario al de uno mismo, la *moderación* es un mecanismo de exposición mucho más potente. Es rápido, anónimo y expeditivo. «No sabía si moderarte o contestarte a este comentario, pero te voy a contestar», dice alguien antes de comenzar su diatriba contra el comentario de otro usuario. Esta circunstancia lleva a los usuarios a autorregularse, como una forma de proteger su reputación frente a malas moderaciones, así me lo cuenta agente\_naranja, una usuaria entrevistada de 23 años, estudiante de ingeniería que visita Barrapunto desde octubre de 2003:

«Decir algo y que luego te puedan quitar puntos parece que... parece que... no sé si será eso, pero yo creo que sí, que a la gente que le da un poco de corte que le quiten un punto y que digan: oye, a ver si van a pensar de mí que soy aquí un metepatas o que voy provocando.» (E.P., agente\_naranja, 2)

Esta exposición lleva a los usuarios a crear dobles identidades o, más habitualmente, a usar la figura del *pobrecito hablador* anónimo cuando quieren proteger sus identidades de moderaciones negativas. De manera que para Tei, un usuario, el *pobrecito hablador* es fundamental: «Yo me siento identificado con los *pobrecitos habladores*, porque creo que el anonimato protege otros derechos». Es esa posibilidad del anonimato la que permite opinar sin ningún miedo: «Yo es posible que nunca necesite al *pobrecito hablador*, pero me alegra que exista por si algún día tengo que decir algo impopular». La arquitectura técnica de Barrapunto está dispuesta para que puedan enviarse comentarios de forma anónima con un solo clic. Para otro *pobrecito hablador*, la condición del anonimato le asegura una completa libertad para opinar:

«Me gusta serlo [*pobrecito hablador*], porque me da la sensación de que lo único que me encorseta al hablar es mi propia conciencia. Es cierto que esto me podría conducir (como conduce a algunos) al *trolleo* y el *porculeo* sistemático, pero, por contra, también me hace cultivar mi conciencia cívica: no porque sea anónimo debo tener menos responsabilidad. Digamos que el *pobrecito hablador* es una identidad colectiva, que respetan aquellos que saben respetar la colectividad. En cierto modo, es lo mismo que cuidar del mobiliario urbano o no sacar el perro a cagar a la acera.»

La *moderación* funciona, por tanto, como un sofisticado mecanismo regulador de las conductas individuales. Es la exposición a las calificaciones de los demás que se gestionan por medio de la *moderación* lo que lleva a los usuarios a ser comedidos en sus conductas, no por el cumplimiento de unas normas que no están codificadas, sino por sentirse expuestos a las valoraciones expeditivas del resto de los usuarios. Al mismo tiempo, la figura derivada del mecanismo de anonimato, el *pobrecito hablador*, se convierte para muchos usuarios en el garante de la libre participación y la vía para la libre expresión dentro de la comunidad. Lo que es un sistema de filtrado de la información acaba por funcionar, así pues, como un regulador de la conducta individual. El proceso de jerarquización de la información se transforma, de esta manera, en el regulador social de la comunidad.

#### 4. El imaginario de la comunidad construye su arquitectura técnica

La política de Barrapunto se hace por medio de su arquitectura técnica. La comunidad construye su propio significado para la arquitectura técnica e interviene en su mismo desarrollo material. La arquitectura técnica moldea la comunidad y la comunidad da forma a su arquitectura técnica.

La *moderación* se asocia al objetivo de producir información significativa; así queda claro cuando en las FAQ de Barrapunto se establece que «no todos los comentarios son interesantes. De hecho, algunos son terribles, mientras que otros son casi auténticas joyas.»<sup>8</sup> De la misma forma, el *pobrecito hablador* es un mecanismo asociado al ideal

7. Las entrevistas personales están citadas con la fórmula (E.P., nombre del usuario entrevistado, n.º), en que n.º es el número del párrafo de la entrevista al que corresponde la cita.  
8. Véase la guía de moderación en <<http://barrapunto.com/moderation.shtml>>.

de participación abierta que permite tanto la contribución de quien no es un usuario registrado como la libre expresión de quien lo es (y que puede refugiarse ocasionalmente en el anonimato). La comunidad construye el significado para estos mecanismos, elabora las normas de aplicación y moldea así la arquitectura técnica; en otras ocasiones lo hace arrinconando el uso de determinados mecanismos que están disponibles, como por ejemplo el de borrado de los comentarios que podrían usar los editores. Pero ésta no es la única forma en que la comunidad construye su arquitectura técnica, ya que a veces lo hace interviniendo directamente en su desarrollo material.

Muchas comunidades realizan cambios *ad hoc* en su arquitectura técnica en momentos de necesidad. Acontecimientos de trascendencia desencadenan la construcción de nuevas prácticas o la introducción de dispositivos materiales que transforman la arquitectura. Es ilustrativo el caso ocurrido en el JennyMUSH,<sup>9</sup> un MUD poblado por personas que han sufrido un asalto sexual. En un suceso que conmocionó a toda la comunidad, uno de sus miembros, con el nombre de Daddy («papaíto»), encarnó «la manifestación virtual de los temores de muchos usuarios» (Reid, 2003: 161). Usando el comando *shout* («gritar») envió mensajes obscenos a cada uno de los otros usuarios y cometió contra ellos «ataques virtuales en términos gráficos y violentos» (Reid, 2003: 161). Después de aquel suceso los responsables del sitio decidieron desactivar el comando gritar e introducir un nuevo comando, *gagging* («mordaza»), que otorga a los usuarios la capacidad de impedir la llegada de mensajes de un usuario no deseado.

La arquitectura técnica de Barrapunto y Slashdot están basadas en Slash, sin embargo los dos sitios muestran diferencias apreciables. Uno de los espacios de los que Barrapunto dispone y carece Slashdot es la lista de envíos pendientes (LEP), donde pueden leerse todas las noticias enviadas, de manera que es posible conocer las que desechar los editores. Uno puede copiarlas, publicarlas en la propia bitácora y soslayar de esta forma el filtro editorial.

Candyman se revuelve cuando le pregunto: «¿Por qué se permite a los usuarios de Barrapunto acceder a la lista de envíos pendientes?». Lo que se hace con la LEP no es dar permiso a los usuarios para hacer algo «que es posible», sino construir un mecanismo para que pueda realizarse esa posibilidad. La LEP no es un «dado» de la arquitectura, es una construcción de Barrapunto:

«Es más que permitir, es de forma activa hacer un programa que les ofrezca a los usuarios hacerlo [...], ver la cola de envíos es algo que sería imposible si no hicieras un programa especial, con lo cual va más allá de permitir que lo hagan, es que te tomas un esfuerzo especial para que puedan hacer algo que de otro modo no podrían, tienes que escribir software específico [para ello].» (E.P., Candyman, 16)

Modificar la arquitectura técnica significa construir las capacidades de los usuarios en Barrapunto, hacer política a través de la arquitectura técnica,<sup>10</sup> integrar en ella valores de su imaginario como la transparencia, la participación abierta, la descentralización de los flujos de información, etc., y esto se muestra claramente en el desarrollo propio que los editores realizaron de Slash introduciendo importantes funcionalidades como la *ecolución*.

El desarrollo de la *ecolución* ejemplifica la forma en que el imaginario de la comunidad deja su impronta en la arquitectura técnica. acs, editor y cofundador de Barrapunto, fue el responsable de la *ecolución*, un concepto que surgió años atrás mientras discutía con Baranda, otro de los fundadores, las posibilidades que tiene la información de evolucionar. En la base de la *ecolución* se encuentra el objetivo de descentralizar los flujos de información en la comunidad, distribuir los privilegios y convertir a cada usuario en un editor. acs define de esta forma la *ecolución* durante la entrevista:

«Es un proceso continuo de cuando recibes la información por parte de alguien [...]; entonces llega una primera persona y realiza un primer tratamiento de esa información que te ha llegado [...], el proceso de edición [...], esa primera versión sería el primer paso de la *ecolución*; entonces... luego esa edición se puede reeditar, entonces, por ejemplo, cada usuario podría coger... ya partir de una edición que ha realizado un editor de Barrapunto... realizar a su vez sus cambios; entonces se irían produciendo diferentes estados en la evolución del tratamiento que ha recibido esa información, y cada usuario se puede enganchar donde quisiera, y a partir de ese momento empezar a evolucionar por su camino, y básicamente es coger la información e ir construyendo sobre ella completándola, añadiéndole contexto, añadiéndole opiniones, añadiendo cosas, y es como ir construyendo encima de lo que ha hecho el anterior.» (E.P., acs, 9)

La comunidad no sólo participa en la construcción del significado de su arquitectura técnica, sino que también lo hace en el desarrollo material de ésta, y en este desarrollo deja su impronta. Mediante la lista de envíos pendientes o la *ecolución* se construyen las capacidades de los usuarios conforme al imaginario de la comunidad.

## 5. Hacia una descripción sociotécnica de las comunidades en el ciberespacio

El presente trabajo pretende aportar algunos elementos para abordar desde una nueva óptica la investigación etnográfica de comunidades en el ciberespacio. Se trata de huir de los reduccionismos de uno u otro

9. Véase la descripción que hace Elisabeth Reid (Reid, 2002: 159-164) del violento suceso desarrollado en el JennyMUSH, que desencadena la supresión del comando «gritar» y la introducción del comando «mordaza».

10. Véanse los análisis de Shah sobre cómo cuatro tipos diferentes de instituciones (universidades, empresas, consorcios y grupos de software de código abierto) integran diferentes valores en las tecnologías de software que desarrollan (Shah; Kesan, 2002 a), así como la importancia que propiedades como la transparencia, las opciones por defecto y los estándares tienen en las características con las que se diseña el software (Shah; Kesan, 2002 b); sobre el carácter político de los dispositivos técnicos nos remitimos al artículo seminal de Langdon Winner (Winner, 1985).

tipo (social o tecnológico) para abordar el estudio de las comunidades en el ciberespacio desde el marco teórico de la construcción social de la tecnología (CST).

Los estudios de la CST han mostrado que en el entorno *off-line* las categorías de lo social y lo técnico son insuficientes para describir la realidad. En su lugar emerge lo sociotécnico, una nueva categoría donde se sintetiza la idea de que no es posible separar lo social de lo técnico y de que la sociedad modela la tecnología y la tecnología a la sociedad.

Se ha visto en el caso de la comunidad reunida en torno a Barrapunto que los mecanismos materiales modelan profundamente la forma de la comunidad, que lo que es un sistema destinado a filtrar la información se convierte en el mecanismo organizador de la dinámica de la comunidad, y que la comunidad construye el significado y dota de sentido a estos mecanismos. Lo que es un mecanismo (*pobrecito hablador*) para permitir el anonimato se convierte en un elemento esencial para garantizar el ideal de la comunidad como un espacio abierto para la libre participación.

Resulta imposible distinguir qué es estrictamente técnico y qué social. Los mecanismos materiales (*moderación, pobrecito hablador, etc.*) se convierten en parte del cuerpo social de la comunidad y ésta (su organización, estructura y dinámica) no puede entenderse sin ellos.

Los múltiples entornos y sistemas de comunicación en el ciberespacio dan lugar a la construcción de comunidades y dinámicas muy diferentes. Resulta ineludible considerar en su estudio el importante papel de la arquitectura técnica y superar la distinción *a priori* entre lo social y lo técnico, que puede llevarnos a conclusiones reduccionistas.

## Bibliografía

AIBAR, E.; MIRALLES, L.; VAYREDA, A. (2000). «Sociedad mediada por ordenador: hacia un análisis constructivista de las comunidades virtuales». En: D. CABALLERO, M.T. MÉNDEZ, J. PASTOR (ed.). *La mirada psicosociológica. Grupos, procesos, lenguajes y culturas*. [artículo en línea]. Madrid: Biblioteca Nueva, 65-69. [Fecha de consulta: 03/10/04].  
<[http://www.uoc.edu/in3/gircom/pdf/Actes\\_Oviedo.pdf](http://www.uoc.edu/in3/gircom/pdf/Actes_Oviedo.pdf)>

BAYM, N.K. «The Emergence of On-line Community». En: S.G. Jones (ed.). *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer Mediated Communications and Community*. SAGE Publications.

BIJKER, W.E.; HUGHES, T.P.; PINCH, T. (ed.) (1989). *The Social Construction of Technological Systems*. Cambridge: MIT Press. 1.ª ed.

BIJKER, W.E. (1995). *Of Bicycles, Bakelites and Bulbs. Towards a Theory of Sociotechnical Change*. Cambridge (Mat.): MIT Press. 1.ª ed.

CHAN, A.J. *Collaborative News Networks: Distributed Editing, Collective Action, and the Construction of Online News on Slashdot.org* [tesis del Instituto de Tecnología de Massachusetts en línea] [Fecha de consulta: 05/09/04].  
<<http://web.mit.edu/anita1/www/thesis/Intro.html>>

DAVIS, J.P. «The Experience of 'Bad' Behavior in Online Social Spaces: A Survey of Online Users» [artículo en línea]. Social Computing Group Microsoft Research. [Fecha de consulta: 05/09/04].  
<<http://research.microsoft.com/scg/papers/Bad%20Behavior%20Survey.pdf>>

DOMÉNECH, M.; TIRADO, F.J. (ed.) (1998). *Sociología simétrica. Ensayos sobre ciencia, tecnología y sociedad*. Barcelona: Gedisa. 1.ª ed.

HINE, C. (2000). *Virtual Ethnography*. Londres: SAGE. 1.ª ed.

IRANZO, J.M.; BLANCO, J.R. (1999). *Sociología del conocimiento científico*. Madrid: CIS. 1.ª ed.

JONES, Q. (1997). «Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline». *Journal of Computer Mediated Communication*. [artículo en línea]. Vol. 3, núm. 3. [Fecha de consulta: 23/12/03].  
<<http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue3/jones.html>>

JONES, S.G. (1997). «Information, Internet and Community: Notes Toward an Understanding of Community in the Information Age». En: S.G. JONES (ed.). *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: SAGE Publications. Pág. 1-34.

KOLLOCK, P. (1996). «Design Principles for Online Communities». En: *First International Harvard Conference on the Internet and Society* [documento en línea]. [Fecha de consulta: 04/09/04].  
<<http://www.sscnet.ucla.edu/soc/faculty/kollock/papers/design.htm#Footnote%201>>

KOLLOCK, P. (1999). «The Production of Trust in Online Markets». En: E.J. LAWLER [et al.] (eds.). *Advances in Group Processes* [artículo en línea]. Vol. 16. Greenwich, CT: JAI Press. [Fecha de consulta: 05/09/04].  
<[http://www.sscnet.ucla.edu/soc/faculty/kollock/papers/online\\_trust.htm](http://www.sscnet.ucla.edu/soc/faculty/kollock/papers/online_trust.htm)>

KOLLOCK, P. (2003). «Regalos y bienes públicos en el ciberespacio». En: M. SMITH, P. KOLLOCK (ed.). *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona: Editorial UOC. 1.ª ed., pág. 259-282.

KOLLOCK, P.; SMITH, M. (1996). «Managing the Virtual Commons: Cooperation and Conflict in Computer Communities». En: S. HERRING (ed.). *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social, and Cross-Cultural Perspectives* [artículo en línea]. Amsterdam: John Benjamins. Pág. 109-128. [Fecha de consulta: 05/09/04].  
<<http://research.microsoft.com/~masmith/Vcommons.htm>>

PACCAGNELLA, L. (1997). «Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities». *Journal of Computer Mediated Communication* [artículo en línea]. Vol. 3, núm. 1. [Fecha de consulta: 04/09/04].  
<<http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>>

REID, E. (2003). «Jerarquía y poder. El control social en el ciberespacio». En: M. SMITH, P. KOLLOCK (ed.). *Comunidades en el ciberespacio*. Barcelona: Editorial UOC. 1.ª ed., pág. 149-183.

REID, E.M. (1991). *Electropolis: Communication and Community On Internet Relay Chat* [tesis de la Universidad de Melbourne en línea]. [Fecha de consulta: 04/09/04].  
<<http://eserver.org/cyber/reid.txt>>

SHAH, R.; KESAN, J.P. (2002 a). «Shaping Code». *Illinois Public Law and Legal Theory Research Paper Series*. Núm. 2, 18.

SHAH, R.; KESAN, J.P. (2002 b). «Governance Characteristics of 'Code' The Role of Transparency, Defaults, and Standars». En: *Telecommunications Policy Research Conference*. Virginia.

WELLMAN, B. (1999). «The Network Community: An Introduction». En: WELLMAN, B. (ed.). *Networks in the Global Village: Life in Contemporary Communities*. Boulder: Westview Press. Pág. 1-47.

WELLMAN, B., GULIA, M. (1999). «Net-Surfers Don't Ride Alone: Virtual Communities as Communities». En: B. WELLMAN (ed.). *Networks in the Global Village: Life in Contemporary Communities*. Boulder: Westview Press. Pág. 331-366.

WINNER, L. (1983). «Do Artifacts Have Politics?». En: D. MacKENZIE [et al.] (ed.) (1985). *The Social Shaping of Technology*. Filadelfia: Open University Press.

#### Citaci3n recomendada:

ESTALELLA, Adolfo (2005). «Filtrado colaborativo: la dimensi3n sociot3cnica de una comunidad virtual». *UOC Papers* [articulo en lnea]. N.º 1. UOC.

[Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://www.uoc.edu/uocpapers/1/dt/esp/estalella.pdf>>

ISSN 1885-1541



Esta obra est3 bajo la licencia Reconocimiento-NoComercial 2.5 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla p3blicamente siempre que especifique su autor y UOC Papers; y no la utilice para fines comerciales. La licencia completa se puede consultar en: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/es/deed.es>



#### Adolfo Estalella

Doctorando del programa de doctorado sobre la Sociedad de la Informaci3n y el Conocimiento de la UOC

[jestalellaf@uoc.edu](mailto:jestalellaf@uoc.edu)

[estalella@gmail.com](mailto:estalella@gmail.com)

Adolfo Estalella es licenciado en F3sica Fundamental por la Universidad Complutense de Madrid (1997) y m3ster en Periodismo por la Universidad Aut3noma de Madrid. Ha obtenido el Diploma de Estudios Avanzados de la UOC. Actualmente es doctorando del Internet Interdisciplinary Institute de la UOC, donde realiza su tesis sobre el fen3meno de los *weblogs*. Es periodista *freelance* especializado en nuevas tecnolog3as y escribe para medios como *El Pa3s* (*Ciberpa3s*, *Negocios*), *Cinco D3as*, etc.