

La comunicación en la Web 2.0: Ritos, pasajes y transiciones en un regreso a la tribu

Lic. Daniel H. Spina.

Universidad Nacional de la Patagonia Austral

IV Jornadas Bibliotecarias de Chubut

Miércoles 21 de septiembre de 2011

Nota previa

En este trabajo nos vamos a limitar exclusivamente a las redes sociales de intercambio de información con valor bibliotecológico, esto es, libros, música, cine, revistas, etc. No involucraremos, sino de soslayo, a las que en este momento se consideran las redes sociales de mayor impacto, tales como Facebook, Twitter, Youtube, etc., que tienen y seguirán teniendo, sus propios analistas.

Vale aclarar –como el título lo indica-, que las reflexiones y conclusiones de esta ponencia están realizadas a partir de experiencias empíricas e interpolación de lecturas para su obtención.

Introducción

Había una vez, en un espacio temporal muy cercano del que podemos tener recuerdos vagos, en el cual la forma de comunicación con nuestros semejantes se traducía en hacer reuniones en cafés o casas, usábamos el teléfono, escribíamos cartas, nos parábamos en la calle y allí, sin apuro alguno, hacíamos los comentarios que se nos venían a la mente. Vivíamos casi despreocupados y acumulábamos experiencias que luego contábamos en persona.

Hoy esas formas de comunicación no existen o, mejor dicho, han mutado. Y el fenómeno que ha provocado esta ruptura no es sólo atribuible al cambio de condiciones del medio, sino también a la emergencia de la WWW e Internet y a la informática, que ha ocupado cada uno de los rincones de nuestra vida cotidiana. Con ellas se produjo también la aparición de las comunidades virtuales y redes sociales, y se han englobado en la Web 2.0, cuya dinámica excedió y trascendió los límites de aquellas primeras manifestaciones.

Este fenómeno no es reciente, sino que ya fue descrito en 1994 por Howard Rheingold en su libro *The Virtual Community*, un análisis pionero de los cambios y consecuencias que hoy vemos plasmados en la realidad.

El cambio, que en principio coexistía armoniosamente con las formas clásicas de comunicación humana, ha mutado hacia una comunicación casi exclusivamente virtual.

Ahora usamos los blogs, los correos electrónicos, el chat, los msn de los celulares, Facebook, Twitter, las listas de interés, los sitios creados por otros usuarios, las páginas de comunidades virtuales, los sistemas P2P, los sitios que hacen minería de datos (data mining), etc..

Las redes sociales, la comunicación y la segmentación

Dos redes sociales son las que concitan mayor atención en este momento: Facebook y Twitter, que han segmentado la comunicación entre pares. La primera para el rango etario que va desde la niñez hasta los 30 o 40 años, y la segunda para mayores de 40. Aunque las fronteras se diluyen por la intrusión de personas de otras edades y la popularidad y supremacía de una sobre otra. Una característica de este fenómeno es que se ha detectado que los usuarios no emplean más de 200 palabras en la comunicación a través de mensajes de texto

Sin contar, por supuesto, las otras redes sociales como Hi5, Fotolog, Badongo, MySpace, Orkut, o aún el reciente Google + (Google Plus), que no logran capturar el amplio mercado de los consumidores de redes sociales.

Junto a las redes sociales, existen las comunidades virtuales, que se traducen y objetivan en foros de intercambio, páginas personales en sitios comerciales, blogs, listas de interés y otras formas que serían imposibles e interminables de enumerar.

La red de redes se ha convertido en la gran intermediaria de la comunicación. Si, desde siempre, todos los teóricos han insistido que no existe mejor forma de comunicación que la cara a cara, todos los enunciados que han tenido vigencia como máximas incontestables han quedado avejentados.

Voces en contra

Señala Castells que la aparición de Internet como nuevo medio de comunicación generó “una fuerte controversia sobre el surgimiento de nuevos patrones de interacción social. Por un lado, la formación de comunidades virtuales, basadas principalmente en la comunicación on line se ha interpretado como la culminación de un proceso histórico de disociación entre localidad y sociabilidad en la formación de la comunidad: nuevos y selectivos modelos de relaciones sociales sustituyen a formas de interacción humana limitadas territorialmente. Por otro lado, los críticos de Internet y los reportajes de los medios de comunicación, basándose a veces en estudios realizados por investigadores académicos, defienden la idea de que la expansión de Internet está conduciendo hacia un aislamiento social y una ruptura de la comunicación social y la vida familiar, porque los individuos se refugian en el anonimato y practican una sociabilidad aleatoria, abandonando la interacción personal cara a cara en espacios reales. Es más, se está prestando mucha atención a los intercambios sociales basados en identidades simuladas y en los juegos de rol”

Esto ha llevado a que se acuse a la Internet de incitar “a la gente a vivir sus propias fantasías *on line* y huir del mundo real, en una cultura cada vez más dominada por la realidad virtual”.

Señala, sin embargo, que este debate estéril tiene tres grandes limitaciones:

- 1) Su origen es anterior a la difusión generalizada de Internet, por lo que sus afirmaciones se basaron en principio en unas pocas experiencias de los primeros usuarios de Internet, con lo que se ampliaba la distancia social entre los usuarios de Internet y la sociedad en su conjunto.
- 2) Se llevó a cabo en ausencia de un verdadero corpus de investigación empírica sobre los usos reales de Internet
- 3) Gira alrededor de una serie de preguntas simplistas y engañosas en último término, tales como la oposición ideológica entre la comunidad local armoniosa de un pasado idealizado y la alienada existencia del solitario internauta.

En la actualidad, esas limitaciones se están disipando, por lo que deberíamos ser capaces de calibrar los patrones de sociabilidad que surgen de la verdadera práctica de Internet, por lo menos en las sociedades desarrolladas, donde se ha producido ya una difusión masiva de Internet”.

Comunidades virtuales

Retomemos este concepto para explicar un poco de qué y en cuál contexto estamos hablando.

Una comunidad virtual es aquella cuyos vínculos, interacciones y relaciones tienen lugar en un espacio virtual como Internet y no en un espacio físico.

Algunas definiciones más operativas (citados por Guinalú):

- Cothrel (1999): "grupo de individuos que utiliza las redes de computadoras como modo de interacción primario".
- Kardaras, Karakostas y Papathanassiou (2003): grupo de individuos que se comunica a través de medios electrónicos, como Internet, que comparten intereses, sin necesidad de localizarse en un mismo lugar, contactar físicamente o pertenecer a una determinada etnia.
- Rheingold (1993): "agregaciones sociales que surgen de Internet cuando la gente lleva a este medio sus discusiones".
- Fernback y Thompson (1995): relaciones sociales forjadas en el ciberespacio a través del contacto repetido dentro de un espacio concreto (p.e. un chat) y alrededor de un tópico determinado.

Origen y formas

La primera comunidad virtual nace en la década de los 70, si bien no se desarrollan de forma exponencial hasta los 90, cuando se convierten en accesibles para el público en general. Aquí tuvo mucho que ver la World Wide Web (WWW) y la generalización de herramientas como el correo electrónico, los chats o la mensajería instantánea. Hasta entonces, su uso quedaba limitado al ámbito científico y a los expertos en informática.

Las primeras formas que se usaron en el ámbito doméstico y privado fueron los BBS o Bulletin Board System (Sistema de tablero o tablón de noticias). En los BBS se podía entablar conversaciones, publicar comentarios, intercambiar archivos, etc. Algunos de esos migraron sus plataformas a Internet, pero cayeron en desuso rápidamente porque la limitación de compartir un

solo espacio se vio reemplazada por el libre acceso por medio de Internet a muchas redes al mismo tiempo, que permitían crear grupos de intereses diversos y contactarlos en una misma sesión. Tenemos por ejemplo los grupos de Yahoo, Microsoft y más recientemente Google, entre otros.

En esta ola de cambios ya no estamos hablando de comunidades limitadas a un solo espacio geográfico o físico, sino globales en el sentido más amplio del término.

Según Preece (2000, citado por Guinalú) una CV comprende los siguientes elementos:

- (1) gente que desea interactuar para satisfacer sus necesidades o llevar a cabo roles específicos,
- (2) que comparten un propósito determinado (un interés, una necesidad, un servicio o un intercambio de información) que constituye la razón de ser de la CV,
- (3) con una política que guía las relaciones y
- (4) con unos sistemas informáticos que median las interacciones y facilitan la cohesión entre los miembros.

Los principales rasgos identificativos de las CV son los siguientes (Whittaker, Issacs y O'Day, 1997):

1. Los miembros comparten un objetivo, interés, necesidad o actividad que les ofrece la razón fundamental para pertenecer a la misma comunidad.
2. Los miembros tienen una actitud de participación muy activa, e incluso comparten lazos emocionales y actividades comunes muy intensas.
3. Los miembros poseen acceso a recursos compartidos, y políticas que rigen el acceso a esos recursos.
4. Existe reciprocidad de información, soporte y servicios entre los miembros.
5. Los miembros comparten un contexto, un lenguaje, convenciones y protocolos (las denominadas "*netiquette*").

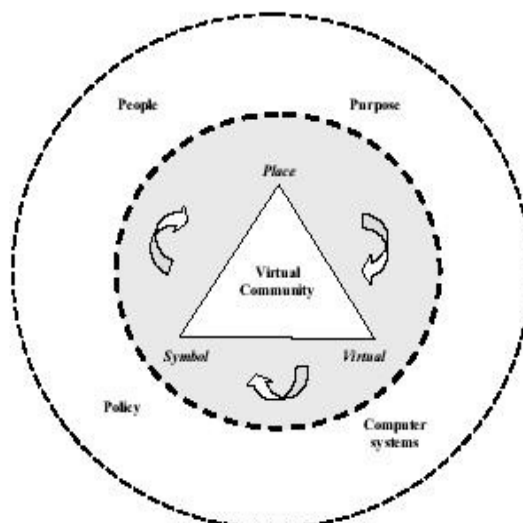
Es interesante apuntar que según algunos autores el mayor freno existente al desarrollo de comunidades es la dificultad de organización interna de las mismas. En este sentido, en muchos casos se pierde demasiado tiempo creando la estructura de la comunidad, con lo que se llega a perder el verdadero sentido de la misma, confundiendo la estructura con el ser del grupo (Cooley, 1983). Así, parece lógico pensar que las CV vendrían a resolver en parte este problema, ya que la estructura es mucho más sencilla de crear y gestionar que en las comunidades tradicionales (eso siempre que no nos perdamos en *interfaces* tecnológicas excesivamente complejas).

Cómo se define una Comunidad Virtual

Estos espacios virtuales en los cuales interactúa un heterogéneo grupo de personas tienen varios componentes ya que los individuos no sólo desean interactuar para satisfacer sus necesidades o llevar a cabo roles específicos sino que además los une un propósito determinado que constituye la razón de ser de la comunidad virtual. Claro está, siempre existe un sistema informático que media estas interacciones y facilita la cohesión entre los miembros.

Wang, Yu y Fesenmaier efectuaron en el 2002 un análisis exhaustivo de la idea de CV. Proponen un modelo complejo (ver figura) en el que se propone que la CV queda definido por 3 aspectos distintos:

1. **La CV como un lugar:** supone que la CV es un lugar en el que los individuos pueden "mantener relaciones que carácter social o económico y explorar nuevas oportunidades". De esta forma, afirman los autores, las CV "pueden ser percibidas como



organizaciones sociales centradas alrededor de patrones comunes como el compañerismo (comunidades de colegios), profesión (Infoesfera) o interés (cine clásico)

2. **La CV como un símbolo:** indica que la CV, como otras construcciones sociales, posee una dimensión simbólica. En este sentido, en el proceso de creación de la CV, los individuos al sentirse unidos a la comunidad, adoptan sus reglas y sienten que "pertenece", se muestran identificados y también que ésta es parte de su vida. En definitiva, la CV adquiere un significado propio.
3. **La CV como virtual:** las CV poseen rasgos comunes a las comunidades físicas (sistema de valores, reglas de actuación entre los miembros, sensación de pertenencia, etc.). Sin embargo, el rasgo diferenciador de la CV es que ésta se desarrolla, al menos parcialmente, en un lugar virtual, o mejor dicho, en un lugar construido a partir de conexiones telemáticas.

Objetivos principales

Preece (2000) identifica cuatro objetivos principales de la CV:

1. Intercambiar información (obtener respuestas).
2. Ofrecer apoyo (empatía, expresar emoción).
3. Conversar y socializar de manera informal a través de comunicación simultánea.
4. Debatir, normalmente a través de la participación de un moderador.

Tipos de comunidades virtuales

1. Foros de discusión
2. Correo electrónico y grupos de correo electrónico
3. Grupos de noticias
4. Chat
5. Dimensión de Usuario Múltiple (MUD): es un sistema que permite a sus usuarios convertirse en el personaje que deseen y visitar mundos imaginarios en los que participar junto a otros individuos en juegos u otro tipo de actividad.
6. Gestores de contenido
7. Sistemas Par a Par (Peer to Peer o P2P)

Esta división a veces no resulta tan taxativa, ya que los tipos van adoptando y tomando prestado, en forma dinámica, rasgos de uno u otro, según su conveniencia.

1) **Foros de discusión:** son una herramienta, apoyada en una base de datos alojada en un servidor, que permite a los usuarios que se conecten a la misma, mediante el uso de su navegador, leer los mensajes incluidos por el resto de miembros de la comunidad, elegir el tema de interés (de forma que se puedan filtrar los mensajes) e incluir si se desea una respuesta a los mensajes visualizados. El tipo de base de datos que se utilice, o mejor dicho, el software que gestiona la base de datos y que publica los mismos en la web, determinará la forma en la que los usuarios visualizan los mensajes. En este sentido, algunos programas publican los mensajes de forma cronológica, mientras que otros agrupan los mensajes por tema, creando así "árboles" que facilitan el seguimiento de un debate. Por último, debe señalarse la necesidad de que estos sistemas incluyan la posibilidad de hacer llegar a los participantes los mensajes añadidos el mismo día o la última semana, o bien un resumen de los mismos a través del correo electrónico. Algunos de ellos, incluso incluyen la posibilidad de avisar al individuo cuando alguien ha contestado a un mensaje publicado previamente.

2) **Correo electrónico y grupos de correo electrónico:** es la forma de comunicación más antigua en el desarrollo de CV es seguramente el email, ya que se trata de una de las primeras tecnologías que se generalizaron en Internet. Normalmente, las CV organizadas mediante email utilizan emails groups o listas de correo, es decir, un sistema de software, más o menos complejo (list-bot), a través del cual los mensajes enviados por un miembro de la CV son reenviados al resto. Hoy el uso de listas de correo como herramienta exclusiva en la gestión de CV casi cayó en desuso. Lo normal es que se encuentre asociado a una página web que sirve de soporte y mecanismo

promocional a la comunidad. En todo caso, existen algunos colectivos cuya única fuente de contacto es el email, como por ejemplo ciertos grupos de investigación.

Existen miles de listas de correo que suelen estar asociadas al envío de boletines (newsletter). Además, cabe señalar la conveniencia de que estas listas posean algún tipo de mecanismo de seguridad que impida: (1) que se inscriban en las mismas individuos cuyo perfil no sea el adecuado o (2) que terceros añadan a otros en las listas sin su permiso (una posibilidad es utilizar email de confirmación). Por último, indicar que en muchas ocasiones estas listas requieren moderación para evitar mensajes indeseados como el spam.

3) **Grupos de noticias.** Similares a los foros de discusión en su filosofía, la diferencia existente con estos es que los mensajes pueden ser descargados automáticamente a la computadora del usuario mediante un software específico (como Outlook). De esta forma se facilita la lectura y respuesta de los mensajes. Es una de las herramientas más antiguas de la Red, especialmente gracias a los foros de Usenet, que actualmente pueden consultarse en la web de Google, e incluso incluir mensajes (posts) directamente en la web (groups.google.com/), sin necesidad de usar software adicional.

4) **Chat.** Es una herramienta que permite a un grupo de individuos conversar mediante mensajes de texto y en tiempo real. Sin entrar en más detalles, dado que se supone que todos conocemos de qué estamos hablando, cabe agregar que estos sistemas tienen 2 variantes fundamentales. Por un lado, existen los chats dispuestos en una página web, y por otro, se encuentran sistemas basados en software específico, como IRC.

Adicionalmente, debemos hacer referencia a la mensajería instantánea (MSN Messenger y similares). Estos sistemas son una evolución de los chats, con la diferencia fundamental de que se trata de mecanismos mucho más privados. En este sentido, los sistemas de mensajería instantánea no funcionan por canales, como los chats, sino que el usuario determina -da permisos- a personas de su confianza para poder charlar con él. De esta forma, con estos sistemas se crean canales privados. Además, las mejoras en la programación y la generalización de la banda ancha, están permitiendo que estos sistemas adquieran funcionalidades adicionales, como la conversación de voz y la videoconferencia, o la transmisión de archivos multimedia. Los sistemas de mensajería instantánea están logrando unas tasas de crecimiento muy notables, y muchas empresas están comenzando a crear soluciones mejoradas dirigidas a entornos corporativos.

5) **Dimensión de Usuario Múltiple (MUD).** Un MUD (*Multiple User Dimension, Multiple User Dungeon, or Multiple User Dialogue*) es un sistema que permite a sus usuarios convertirse en el personaje que deseen y visitar mundos imaginarios en los que participan junto a otros individuos en juegos u otro tipo de actividad. Estos sistemas, suelen ser utilizados para jugar online, aunque existen en la actualidad otras funcionalidades como el aprendizaje. Un ejemplo de CV creada bajo MUD es una campaña de Coca Cola, en la que los miembros autorizados, aquellos que incluyen un código disponible en las botellas del producto, pueden elegir un personaje y personalizarlo a su gusto, para después participar en juegos en tiempo real con otros jugadores, con los que además puede conversar si lo desea.

6) **Gestores de contenido.** Es un software que facilita la gestión de un sitio, en especial, en lo que hace referencia a la publicación de los contenidos en el mismo. La ventaja de estos programas es que permiten gestionar con gran comodidad, no sólo la publicación de contenidos, sino otras herramientas como plataformas de e-commerce, foros de discusión, chats, etc. Además, en algunos casos se ofrece la posibilidad de otorgar permisos a los usuarios, por ejemplo para publicar noticias, por lo que son una herramienta muy útil para crear comunidades autogestionadas por sus propios miembros. Pueden pertenecer a una organización o a un grupo de miembros. Existen varios programas en el mercado o gratuitos que gestionan los contenidos de los sitios. Algunos gestores se venden como paquetes estándar, mientras que otros son propiedad de empresas diseñadoras de sitios web y no son accesibles al público en general. También existe la posibilidad de utilizar sistemas gratuitos (licencia GNU). Estos últimos tienen gran difusión en el desarrollo de comunidades y de los denominados *weblogs* o, abreviadamente, *blogs*.

7) **Sistemas Par a Par (Peer to Peer o P2P)**. En los últimos años se han venido desarrollando distintos software que permiten a los individuos compartir archivos de gran tamaño. Este tipo de soluciones (como Emule, Torrent, Ares, etc.), suelen incluir funcionalidades adicionales como mensajería instantánea o chats, y además poseen sus propias CV vía web, en las que sus usuarios pueden encontrar los recursos que precisan para hacer un uso más eficaz de la herramienta. Aparte de las implicaciones legales que tenga el uso de este tipo de software, aspecto que se aleja de los objetivos de esta presentación, es claro que es una herramienta que contribuye al desarrollo de CV. Por ejemplo, los fans de los Beatles pueden intercambiar material como MP3, fotos, letras de canciones, etc. El principal problema que plantean es su control. En este sentido, resulta muy difícil para una empresa controlar el desarrollo de una CV sustentada en una red peer to peer, por lo que su uso no es muy recomendable, al menos en la mayor parte de los casos. En otros supuestos sí que es posible rentabilizar estos sistemas. Por ejemplo, los creadores del programa emule pueden crear una CV alrededor del propio software. En todo caso, estamos hablando de unas herramientas por explotar, por lo que el modelo de negocio basado en las mismas todavía ha de ser definido. Probablemente, este modelo pase por establecer canales privados dentro de las redes peer to peer, similares a los canales de chats, de forma que sólo los miembros aceptados por la CV puedan compartir los recursos.

Simplificando, podríamos englobar estos tipos en 2 grandes grupos según los **destinatarios**:

- **Las redes de especialistas:** fueron las primeras. Era una comunidad relativamente cerrada y homogénea donde el usuario encontraba el instrumento de trabajo que necesitaba y que podía ir construyendo en función de sus prácticas, por ejemplo Arpanet (*Resource Sharing Computer Network, 1969*) basada en la cooperación. Usaba como métodos la transferencia de archivos, el correo electrónico y realizó la primera tele conferencia asistida por computadora en 1970. La red que le siguió fue USENET, para usuarios de Unix, y bautizada como la prima pobre de Arpanet. Los miembros de Usenet mandaban sus mensajes a los grupos de noticias (*News Groups* por referencia a los *Newsletters*) y no a un individuo. Sin embargo, con la llegada de nuevos usuarios fue necesario regular la convivencia, como resultado de la aparición de intervenciones inadaptadas al contexto. Muy pronto se escribieron documentos sobre la ética y la etiqueta del correo electrónico: *netiqueta*, o 'etiqueta de la red'.
- **Las redes populares:** las primeras redes-populares se encuentran en las fronteras del mundo académico. Muchas fueron imaginadas y diseñadas por hackers que se pusieron al servicio de proyectos comunitarios surgidos de la sociedad civil. Se trata de experiencias algunas aún sobreviven hoy, en las que sus principales integrantes o actores no eran expertos programadores, sólo usuarios de las tecnologías de la Comunicación mediada por computadora (CMC). Las primeras redes comunitarias tenían una **identidad local**. Esto era evidente en los proyectos de desarrollo local, concretamente a través de los BBS. Su objetivo era la creación de una red local (municipio, región) para reforzar los lazos comunitarios y, también, para crear nuevos proyectos comunitarios que uniesen personas de una misma región (escuelas, grupos de mujeres, los 'sin techo', etc.).

Pero, ¿local significa un lugar concreto y acotado?. Rheingold cuando plantea la respuesta a esta pregunta toma una dirección distinta. El imaginario comunitario se ancla en un concepto de **lugar** que no pertenece exactamente a ninguna de las dos modalidades. O, tal vez, sí, si consideramos que su origen imaginario debemos buscarlo en la metáfora de la *Network Nation*.

La esencia de la comunicación en la Comunidad Virtual

En el aspecto comunicativo, ya en el grupo de noticias llamado '*human-nets*', por ejemplo, se hablaba de la propia experiencia en la red y se expresan las características fundamentales de toda CMC: "Siento, dijo uno de los participantes, que la CMC (aquella que realizan los humanos a través de las computadoras) se sitúa en alguna parte de la comunicación oral en lo que respecta al estilo y al saber. Genera un clima de ausencia de formalidades." (cit. por Vayreda, p. 68)

La World Wide Web, una aplicación para el intercambio de información de cualquier naturaleza (imagen, texto, sonido) desarrollada en 1990 en Ginebra por Tim Berner-Lee, fue lo que hizo

posible que Internet se extendiera por todo el mundo. Su tarea resultó ser la continuación de una larga tradición de ideas y de proyectos técnicos que habían imaginado desde hacia cuatro décadas la posibilidad de conectar fuentes de información mediante computadoras.

El primer libro de divulgación que se publica sobre Internet sin finalidades prácticas es el de Rheingold. Ya en la introducción enuncia su propósito: "he escrito este libro para ayudar a informar a una población más amplia acerca de la importancia del espacio cibernético para las libertades políticas y los modos en que es probable que las comunidades virtuales modifiquen nuestra experiencia del mundo real, como individuos y como comunidades". Se puede observar aquí ya el planteo de un uso político de las CV.

*"La esencia de la CMC como medio de comunicación humano es su capacidad de comunicación de muchos a muchos. La idea de la conferencia computarizada surgió del trabajo que Engelbart y otros estuvieron haciendo para fabricar las primeras herramientas computarizadas de apoyo al pensamiento. La capacidad de cualquier grupo para pensar juntos durante un periodo de tiempo acerca de una cantidad de **tópicos claros y focalizados**, fue la primera de varias aplicaciones importantes de las comunicaciones de muchos a muchos en ser utilizada"* (Rheingold: 147).

Tenemos a mano, también, un arsenal metafórico para referirnos a estos almacenamientos de conocimiento: bibliotecas, enciclopedias.... De nuevo aparece el tema del lugar: "una CV es como una enciclopedia viviente" que "permite acceder de manera más amplia a la sabiduría popular". O también: "(...) la conferencia de noticias puede parecerse mucho más a una combinación de **mercado intelectual y salón de juegos de la mente**" (Rheingold: 82).

*Las CV son **agregados sociales** que surgen de la red cuando una cantidad determinada de gente lleva a cabo estas discusiones públicas durante un tiempo prolongado, aplicando **sentimientos humanos** como para formar **redes de relaciones personales** en el espacio cibernético"* (Rheingold, 1996: 20).

La comunión en la Comunidad Virtual y entre sus integrantes

La definición de comunidad de intereses de Licklider y Taylor empezó a convivir pacíficamente con la definición de comunidad virtual centrada en los afectos, en la comunión.

*"**La gente que integra las comunidades virtuales** utiliza las palabras que aparecen en la pantalla para intercambiar gentilezas y para discutir, para enfrascarse en un discurso intelectual, realizar transacciones comerciales, intercambiar información, brindar apoyo emocional, hacer planes (...); enamorarse o flirtear, hacer amigos y amigas; perderlos; jugar (...). La gente en las comunidades virtuales **hace prácticamente todo lo que hace la gente en la vida real, pero dejando atrás los cuerpos**"* (Rheingold: 17-18) [el subrayado es del autor del trabajo].

"La experiencia tiene que ver con el modo en que los grupos de personas usan la CMC para redescubrir el poder de la cooperación, haciendo de ésta un juego, un modo de vida: una fusión de capital de conocimiento, capital social y comunión" (Rheingold: 149).

Así, la charla y el chisme, práctica social convencionalmente asociada en nuestras sociedades modernas como no productiva, pero propiamente humana (asociada a lo femenino y a lo afectivo), fue apoderándose de las conferencias electrónicas convirtiéndose en el instrumento para esta nueva comunidad.

"En una CV, la charla hueca es definitoria del contexto. La charla hueca es donde la gente se entera qué clase de persona es usted, por qué es de fiar o no, lo que le interesa. El ágora (...) era algo más que el lugar en el que se concretaban las transacciones; era también el lugar en el que la gente se reunía y se evaluaba mutuamente. Es donde corría la voz de los que transgredían las normas o rompían contratos. Los mercados y los chismes están histórica e inextricablemente conectados" (Rheingold: 87).

"Y con esta práctica surge de nuevo el lugar y una nueva economía del obsequio al estilo de la letra de la canción de los Beatles: "la cantidad de amor que obtienes equivale a la cantidad de amor que entregas". Cuantos más sentimientos inviertas en tu comunidad, mayor será el beneficio afectivo obtenido" (Vayreda, 2004).

La clave está en lo que Castells llama 'interconexión dirigida', es decir, "la capacidad de cualquiera de encontrar su propio destino en la red, y en el caso de no encontrarlo, crear su propia información con lo que suscita la aparición de una nueva red" (Castells: 2001: 67). La interconectividad electrónica, característica de las tecnologías de la CMC, se transforma así en conectividad *a la carta*, deviene así una promesa de auto-gestión, de libertad individual. Sólo un compromiso más, sin embargo, insalvable. Condición última y primera: no apagar la computadora, no abandonar la red. Cambiá de foro, construí uno nuevo, inventate un tema... pero no te vayas.

La pertenencia a las Comunidades Virtuales

Grantham (2000) sugiere que la pertenencia a una comunidad, sea ésta virtual o no, permite al individuo satisfacer algunas necesidades psicológicas, que se corresponden con las siguientes preguntas:

1. ¿Quién soy yo?
2. ¿De qué soy parte?
3. ¿Qué me conecta con el resto del mundo y en qué medida me relaciono con las demás personas?
4. ¿Qué recibo de los demás?, ¿qué es lo que me importa?

Amstrong y Hagel (1997) indican, en su libro sobre las comunidades virtuales (*Net Gain*), que satisfacen 4 tipos de necesidades en sus usuarios:

1. Interés: permiten a los individuos compartir información acerca de los temas que les interesen
2. Relación: en las CV pueden encontrarse personar con experiencias similares
3. Fantasía: a través de CV construidas bajo sistemas tecnológicos como MUDs y MOOs los miembros puede compartir experiencias fantásticas, por ejemplo visitar mundos virtuales, jugar, etc.
4. Transacción: en las CV los individuos pueden efectuar intercambios económicos.

En general, puede afirmarse que las CV satisfacen los siguientes tipos de necesidades (Wang, Yu y Fesenmaier, 2002):

- Funcionales:
 - ✓ Realizar transacciones.
 - ✓ Obtener información y ayuda.
 - ✓ Ocio.
- Sociales:
 - ✓ Relacionarse con individuos con intereses y experiencias similares.
- Psicológicas:
 - ✓ Identificarse y sentirse incluido dentro de algo.

Los pilares de la comunidad virtual

- la comunicación
- un deseo de relación entre los miembros con intereses comunes que permiten
- medir el éxito de su existencia (por ejemplo a través de la cantidad de visitas al sitio, de miembros o de mensajes)
- Fortalecer el sentimiento de comunidad
- Analizar necesidades (por ejemplo los pedidos)
- Fomentar la autogestión ("caminan solos")
- Minimizar el control (el moderador o el dueño del sitio deja fluir las intervenciones en el sitio)
- Especializar papeles (el creador nunca pierde su rol y los participantes ejecutan / mutan o asumen roles activos o pasivos)
- Contar con una estructura tecnológica sólida y duradera en el tiempo

La red social

El concepto de red social, tal como lo concibieron originariamente los antropólogos británicos Barnes 1954, Mitchell 1969 y Bott 1957, hace referencia a todos los vínculos existentes entre un conjunto de individuos. Una red social es una metáfora que se usa en Sociología para describir un conjunto de vínculos que unen a un grupo de actores para los que cada vínculo se compone de una o más relaciones.

En la Sociología ya se ha tratado *in extenso* este tema, por lo cual huelgan más comentarios.

Por ejemplo en Facebook se maneja el concepto de amigos y el dueño de la página suele comentar allí las peripecias de su vida cotidiana, que también se mezcla con comentarios de otros usuarios “permitidos” sobre estos avatares. Pero a su vez el dueño se entera de los comentarios que hace su amigo, y los amigos de su amigo, y así hasta el infinito. Esto, que pareciera ser un espacio acotado de red social, se transforma en un hilo de Ariadna infinito en el cual Teseo jamás va a llegar al lugar del laberinto que tiene que encontrar.

La vuelta a la tribalidad

Una vez que ya hemos indicado el contexto, podemos adentrarnos un poco en el núcleo de esta exposición, que quiere buscar puntos de contacto entre los códigos tribales y los existentes en una CV o red social. En mi modesta opinión esta forma de comunicación actual (mediada por computador casi en forma excluyente) y a través de una red social, puede ser analizada e interpretada como una vuelta a la tribalidad, con todos los códigos antropológicos estudiados para las comunidades primitivas.

Así vemos una serie de ritos de iniciación, comportamientos y rasgos tribales, que mucho tienen que ver con los que se leen en los textos o muestran en documentales.

Tomamos como representativos, para ejemplificar, los siguientes:

1. El primer paso o la puerta de ingreso: elegir nombre, inscribirse
2. Aceptación: no siempre posible
3. Participar o ser expulsado
4. Descifrar códigos, reglas, requisitos y aceptarlos
5. Esperar respuestas inmediatas o nunca. Quedarse con la duda para siempre, por ejemplo, pedir info y nunca ser respondido. Las conversaciones babélicas
6. Las comunicaciones agresivas y acusadoras. Los trolls
7. Aprender un nuevo lenguaje para comunicarse
8. Carrera de obstáculos: por ejemplo ver cuando pasamos por 3 o 4 páginas para llegar al archivo
9. Pagar peaje por el acceso: suscripciones a los sitios
10. Poder de censura de los sitios
11. Instantaneidad
12. El conocimiento puede morir con el propietario: archivos que fueron subidos hace poco tiempo desaparecen de la red, sin tener mirrors. Cuestión de oportunidad

En la enumeración quedan afuera, para profundizar en otra ocasión,

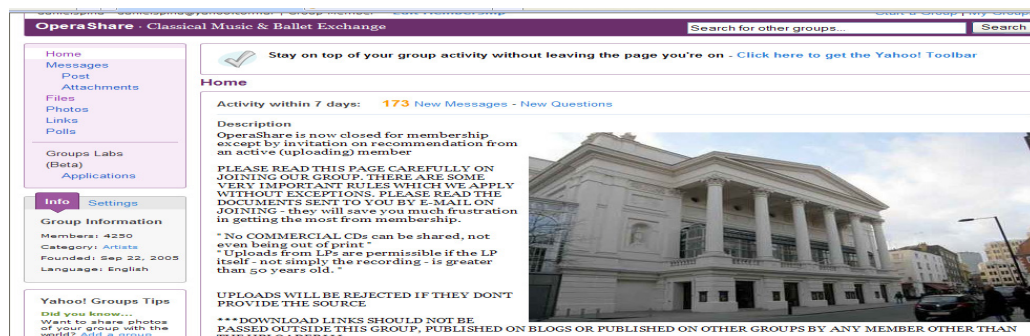
13. El poder y la utilización política de las redes sociales
14. Las comunidades de intercambio P2P están agonizando (emule, demonoid, ares)
15. El futuro del intercambio gratuito está en los servidores de alojamiento: Rapidshare, Megaupload, Depositfiles, Hotfile, Fileserve, Filesonic, Badongo, Pando, etc.
16. Las citas a ciegas o cómo encuentra información un no iniciado, y también un iniciado
17. Preguntas sobre la ontología de la web y de las comunidades virtuales y su futuro.

Los ritos de iniciación

Los ritos de iniciación parten de un concepto etnológico, introducido en el año 1909 por el antropólogo francés Arnold Van Gennep, aunque se piensa que son mucho más antiguos, especialmente en la época en donde era común escuchar historias acerca de logias o grupos ocultos. Básicamente un rito de iniciación se realiza para que una persona logre ser admitido en una comunidad, secta, grupo religioso o logia, y consiste en que la persona que desee ingresar al grupo cumpla con una serie de desafíos que evalúan y ponen a prueba su idoneidad, su valor y también la posesión de algún conocimiento, que en ciertos casos tiene mucho de esotérico.

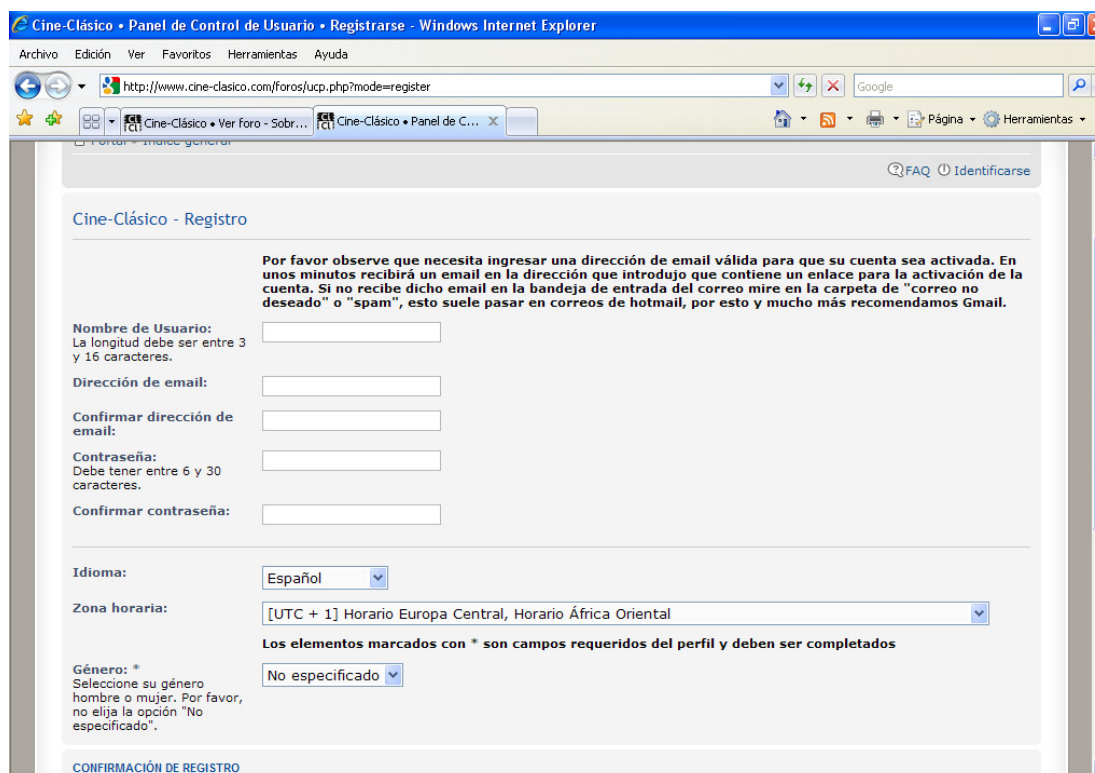
Generalmente los ritos de iniciación se conciben como una muerte simbólica, esto quiere decir que la persona iniciada tiene que renacer con una nueva identidad. Así es muy común que los iniciados se cambien el nombre y adquieran algún tipo de marca, que puede ser una cicatriz provocada por alguna mutilación ritual, un tatuaje o quizás, algún distintivo simbólico como un medallón, un anillo o una cadena o, en el caso de los sitios, un avatar.

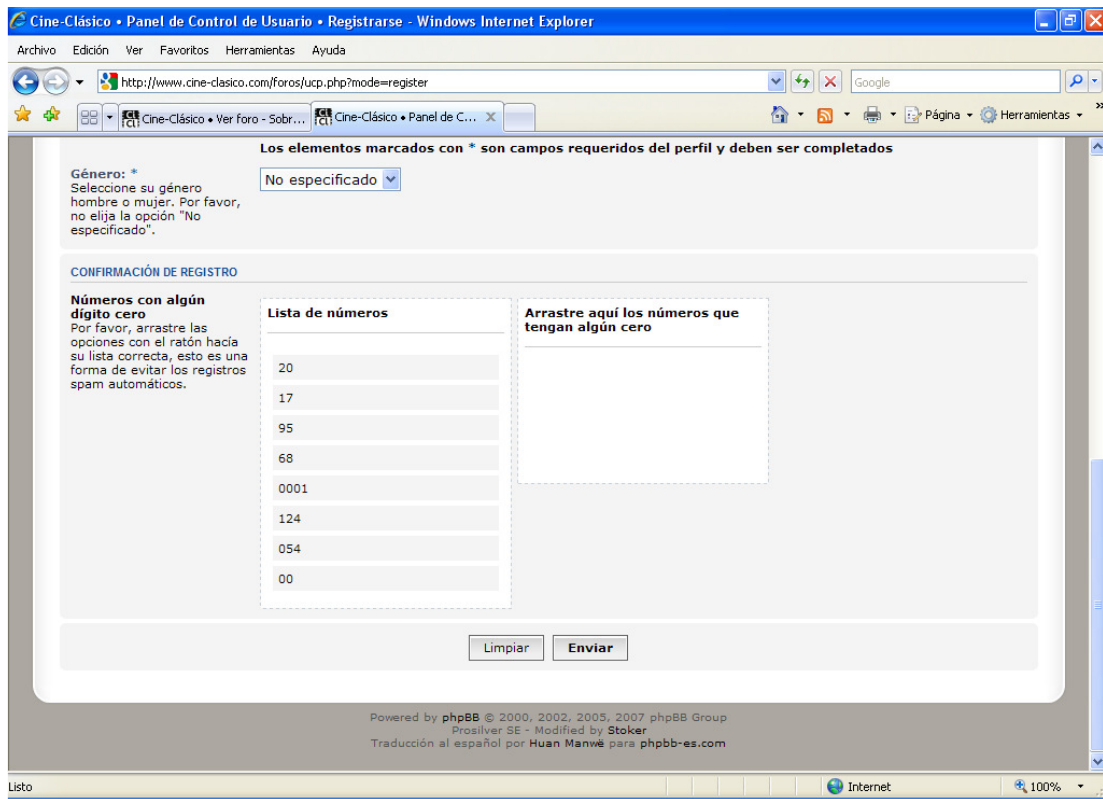
En las sociedades estudiadas por la Antropología el rito de iniciación se basa en el paso de la adolescencia a la adultez, siempre después de pasar por un periodo de diferentes pruebas y el hecho de pasar la pruebas que se imponen en este rito los hace acreedores del derecho de formar una familia y participar en las instituciones correspondientes. Si extrapolamos este concepto en las comunidades virtuales sucede lo mismo: luego del rito de iniciación el individuo puede participar de la comunidad como miembro pleno e integrarse con todos los derechos que ya tienen los mayores. Un buen ejemplo de esto está en el funcionamiento de la lista OperaShare.

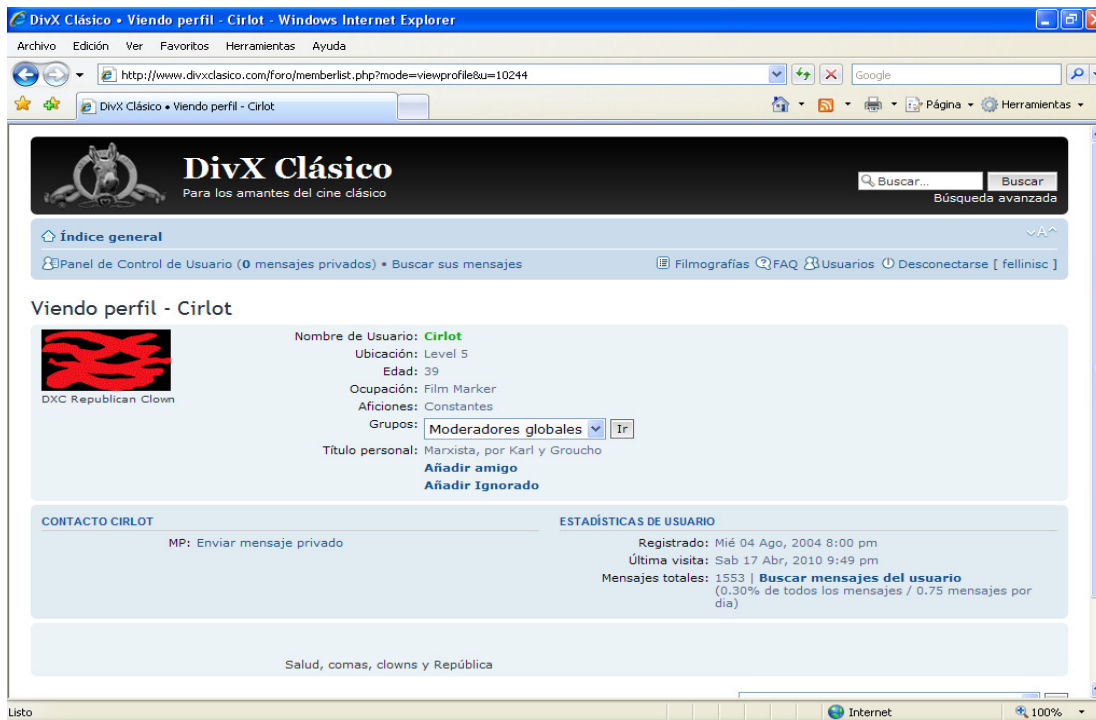


Ahora bien, todos aquellos miembros o interesados que no superen las pruebas que se le imponen en los ritos de iniciación, son marginados y hasta pierden la oportunidad de integrarse a la comunidad.

1. **El primer paso o la puerta de ingreso:** elegir nombre, inscribirse







Observemos que aquí entran a jugar muchos elementos como el ocultamiento o falseamiento de identidad, la creación de identidad nueva, que se asume un ideal a través del avatar (guerrero, linda, flaca, rubio, etc.), acompañado del lugar deseado en el mundo y la ocupación que más convenga a nuestros intereses.

2. Aceptación: no siempre posible





3. Participar o ser expulsado



4. Descifrar códigos, reglas, requisitos y aceptarlos

[DICcionario DIVX / REGLAS SCENE 11/9/09](#)

Moderadores: [seb_aaa](#), [pezza](#), [Ardilla](#), [Big Hugo](#)

[Responder](#)

Buscar este tópico...

Primer post sin leer • 7 posts • Página 1 de 1

- [Reporta este post](#)
- [Responder con cita](#)

[DICcionario DIVX / REGLAS SCENE 11/9/09](#)

por [seb_aaa](#) el 11 Ago 2009, 22:49

Versiones

CAM: Grabada en el cine con una cámara, puede estar la pantalla cortada, tener movimientos, escuchar personas que hablan, etc.

TELESYNC (TS): Un poco mejor que los CAM, sobre todo en el audio

TELECINE (TC): Es una copia directa de la película (no de un DVD) son muy raros y suelen tener una muy buena imagen y video.

WORKPRINT: Es una copia que puede verse desde muy bien a mal. Suele tener leyendas, puede que le falten o sobren escenas que se vean cámaras. Es el material que se usa para darle la forma final a la película

SCREENER (SCR): Cita VHS para uso promocional, dirigida a críticos de cine o miembros de la Academia de los Oscars. Suelen aparecer mensajes de la distribuidora o escenas en blanco y negro. El audio y video son regulares

HDTV: Formato caracterizado por emitir señales de televisión en más alta calidad de los existentes

DVD-SCREENER (DVDscr): Disco DVD Video para uso promocional, dirigida a críticos de cine o miembros de la Academia de los Oscars. Suelen aparecer mensajes de la distribuidora o escenas en blanco y negro. Imagen y sonido de bueno a muy bueno

R5: Se sacan de un DVD ruso generalmente. El video suele ser muy bueno. El audio es reemplazado por algún release de calidad inferior por lo que puede ir desde muy malo a bueno.

DVDRip: Copia del DVD comercial (retail). Formato más común: XviD/DivX

SOBRE LOS NUKE

stolen.from.p2p: Cuando algún grupo scene toma un release de alguien, o de un grupo que no forma parte de la scene, y lo relesea como si fuera un rippeo propio.

stolen.src: Similar a lo anterior, se roban el audio o el video

bad.res: Mala resolución en la imagen.

bad.ar: Cuando está mal aspect ratio (se ve o alargada o ensanchada la imagen)

dupe: Cuando el archivo fue sacado anteriormente por otro grupo. No afecta en nada al archivo.

undersized: Cuando el tamaño del archivo es menor a lo permitido por la scene

oversized: Cuando el tamaño del archivo es mayor a lo permitido por la scene

bad.crop, overcropped: Cuando la película está mal cortada, puede ser que se vean bordes negros sobrantes arriba/abajo o bien que falte parte de la película arriba/abajo.

bad.itvc, no.itvc: Es cuando le varían los FPS (se los bajan) para ganar espacio y ofrecer mejor calidad de imagen.

interlaced: La imagen no es buena, se observan líneas negras, sobre todo en los movimientos.

chr.audio: La scene solo permite el audio VBR (varian los bit rate)

bad.fps: Mala frecuencia de los cuadros por segundo

mislabelled: Cuando un grupo quiere hacer pasar una cosa por otra. Ejemplo, un R5 lanzado como Dvdrip. También puede ser porque se hayan olvidado de agregar un tag como LIMITED, DVDSCR, STV, etc

grp.req: El grupo que lanza el rippeo pide el nukeo porque se da cuenta que algo le salió mal. (Auto Nukeo)

oos, out.of.sync: Fuera de sincro el sonido. Puede pasar en parte de la película o por completo.

bad.pack: No llega al que baja el link, es problema de la liberación al poner mal los rar, ya sea que se olvidó alguno o no se pudo descomprimir. Cuando está el link es porque eso ya se solucionó.

Extraído de argenteam.net

5. Esperar respuestas inmediatas o nunca. Quedarse con la duda para siempre, por ejemplo, pedir información y nunca ser respondido. Las conversaciones babélicas.

The screenshot shows a web browser window with the address bar containing 'http://meetinginmusic.blogspot.com/'. The page layout includes a search engine on the left, a 'Follow' section with 160 followers, and a chat box on the right. The chat box has tabs for 'Chat-Box', 'Introduction', 'Recent Posts', 'Resources', 'Radio Mimi', and 'Tutorials'. The chat log shows a conversation between 'Yun-Ming' and 'Sankerb' about file sharing and EAC. The chat box also shows '23 users online' and a 'refresh' button.

DivX Clásico • Ver Tema - Hilo de fútbol. Temporada 2009-2010 - Windows Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

http://www.divxclasico.com/foro/viewtopic.php?f=1012&t=645698p=815308#p815308

Blogger Musical (basic library) DivX Clásico • Ver Tema - ... X DivX Clásico • Buscar

Hilo de fútbol. Temporada 2009-2010

RESPONDER Buscar Primer mensaje sin leer • 155 mensajes • Página 8 de 8 • 1 ... 4 5 6 7 8

Re: Hilo de fútbol. Temporada 2009-2010: Caminito del Bernabéu CITAR

por roisiano » Lun 12 Abr, 2010 3:44 am

plateiro escribió:

Dardo escribió:

Sip, yo cuando todavía no tenía mucha edad ya lo escuchaba en RNE en el programa que tenía a las 20:30 y lo cierto es que me parecía un tipo singular, ciertamente con personalidad y que no tuvo un buen trato ya que creo recordar que se lo quitaron un poco de encima y ahora estaba en Radio Marca.

Fue uno de los trabajadores de RNE/TVE, implicados en un ERE (expdte. regulación de empleo). Como muchos otros de la radio pública, se han cogido el dinerito que ponemos todos los contribuyentes, y se fueron a las privadas, como Radio Marca por ejemplo....

De todas formas, lamento su fallecimiento. Descanse en paz.

Hombre, si a mi me echan de una empresa (pública o privada), una de las primeras cosas que hago (tras coger el dinerito que me corresponda) es buscar trabajo en otro lado. Hasta donde yo sé, el ERE decide hacerlo la empresa (aunque casi siempre está aceptado por los trabajadores). Si la empresa estima que le conviene prescindir de un trabajador, encuentro normal que el trabajador se busque la vida (tras ingresar lo correspondiente a la liquidación, vamos).

En el caso que nos ocupa, no creo que Gozalo se fuese a Radio Marca con el máximo objetivo de continuar lucrándose. El tipo realmente disfrutaba con su profesión, y era un polemista nato. Cada vez quedamos menos.

Por cierto, me acabo de enterar de que fui oyente de su último programa, en Radio Marca, concretamente el pasado Martes. Lo cierto es que costaba entender lo que decía y se "oía" perfectamente que el tipo apenas podía articular palabra. Casi acertó la porra del FCB-Arsenal, él había pronosticado un 3-1.

DivX Clásico • Ver Tema - Hilo de fútbol. Temporada 2009-2010 - Windows Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

http://www.divxclasico.com/foro/viewtopic.php?f=1012&t=645698p=815308#p815308

Blogger Musical (basic library) DivX Clásico • Ver Tema - ... X DivX Clásico • Buscar

Re: Hilo de fútbol. Temporada 2009-2010: Recre 2-0 Real Sociedad CITAR

por doodle » Lun 12 Abr, 2010 6:32 pm

Mira que a mí el fútbol ni me va ni me viene. Pero, joder, que la Real es el equipo de mis amores y el equipo familiar. ¡O subimos o subimos! Si no, seguiremos teniendo el mejor estadio de segunda.

Si conoces mi email no me mandes un mensaje privado, por favor; que la bandeja es pequeñita y la gente tiene mucho que decir.

Me puedes encontrar en: [Flickr](#)|[Twitter](#)|[Facebook](#)

Re: Hilo de fútbol. Temporada 2009-2010: Final de Copa en Barcelona CITAR

por Jacob » Mar 13 Abr, 2010 10:14 am

La final de Copa será el 19 de mayo en el Camp Nou

“

Después de más de dos meses de espera, la final de la Copa del Rey que deben jugar el Atlético de Madrid y el Sevilla ya tiene fecha y lugar de celebración, el miércoles 19 de mayo en el Camp Nou. Bueno, el escenario es seguro, aunque el día podría variar si los de la ribera del Manzanares caen eliminados en las semifinales de la Europa League, ya que si los de Quique Sánchez Flores no superan la eliminatoria contra el Liverpool tendría lugar el jueves 13 de mayo. Así lo decidió la junta directiva de la Real Federación Española de Fútbol en la reunión que mantuvo este martes en Valladolid.

Juas, cómo se la han metido doblada al Sevilla. 😊 ¡Viva la Federación!

[Noticias y cambios en DXC](#)

DivX Clásico • Ver Tema - Hilo de fútbol. Temporada 2009-2010 - Windows Internet Explorer

http://www.divxclasico.com/foro/viewtopic.php?f=1012&t=64569&p=815306#p815306

roisiano
Polemista nato
Mensajes: 1587
Registrado: Sab 16 Jul, 2005 8:00 pm
Ubicación: Al final del río

roisiano escribió:
 duby escribió:
 Como está un poco parado el hilo dejo por aquí este enlace que he visto en el blog Bar Deportes: [Nuts: las 100 WAGs más sexys del momento](#)
 Magnífica aportación al debate.

Yo aún diría más, magnífica aportación al debate!!!!

De hecho, es la mejor aportación que recuerdo a un debate futbolístico... excluyendo las mías propias.
 Esperemos que continúe en esta magnífica senda que con tanto acierto ha iniciado.
 ¿Se podría hacer una encuesta al respecto? Yo voto por la 30.

Florentino, fichame.
 Por 6.000 € netos mensuales te convierto en el mejor presidente de la historia.



Re: Hilo de fútbol. Temporada 2009-2010
 por Dardo » Sab 17 Abr, 2010 5:50 pm

Menudo partidito se ha currado el Español hoy, lo cierto es que se nos atascan de forma notable los pericos.

Respecto al aporte que ha hecho duby necesita de un análisis profundo para poder opinar

["Criterio de admisión de películas en DXC"](#) | [¿Cómo publicar elinks?](#) | [Participa en Cine Club!](#)

http://ar.answers.yahoo.com/question/index?_ylt=Asqni2qzMvLoE9p8Nym4tMep9gt.;_ylv=3?qid=20071021092801AA3FpW

MI grabadora de dvd graba muy lento? - Yahoo! Arge...

PÁGINA DE INICIO EXPLORAR CATEGORÍAS MIS ACTIVIDADES INTERESES

Preguntar ¿Qué querés preguntar? Continuar Responde Descubrir

¿Qué estás buscando? Buscar Respuestas Mi Búsqueda Guardada

Página de Inicio > Todas las categorías > Internet y Computadoras > Hardware > Otros - Hardware > Pregunta resuelta

Pregunta resuelta Ver otra »

odstf4

Mi grabadora de dvd graba muy lento?

tengo una grabadora de dvd LG que me compre hace 2 meses y cuando pongo a grabar un cd tarda 30 minutos en hacerlo, que puede estar pasando?

hace 3 años

Denunciar abuso

Mejor respuesta - elegida por quién preguntó

Puede deberse a varios factores:

- 1- La unidad tiene una falla de hardware y debes pedir garantía
- 2- Estas usando una velocidad de grabacion demasiado baja, lo cual en si no es un problema pues los datos se estaran grabando adecuadamente pero usando mas tiempo para terminar de grabar todo.
- 3- Estas usando una velocidad de grabacion demasiado rapida para tu sistema, es decir, tu disco duro y sistema operativo no son lo suficientemente rapidos para suministrar un flujo constante de datos al proceso de grabado y la unidad de dvd tiene

(Publicidad)
 Pero sólo un lugar para reservar con increíbles descuentos.

Riviera Maya hasta	Puerto Vallarta hasta	Miami* hasta
50 %	40 %	30 %

Más destinos y reservaciones aquí *Aplican restricciones Hoteles.com

Categorías

- Todas las categorías
- Internet y Computadoras
- Hardware

Otras respuestas (6) Mostrar: Todas las respuestas



eduardo p hace 3 años

bueno yo que tu compro otra de otra marca por que los lg aveces bienen mal si tienes la garantia cambiala o puede ser que graba lento por que los que intentas grabar sea demaciado pesado o largo

1  0  [Denunciar abuso](#)



O°°°\$A@... hace 3 años

compra otra lg te recomiendo

0  0  [Denunciar abuso](#)



[ЯЯ]яарс... hace 3 años

nero dise antes de gravar velocidad a 8x 10x p 52 x algunos cd DVD GRAVO A 8X PERO DEPENDE DE LA VELOCIDAD DE LOS CD CHECALOS DISEN 52 X O 8X 8 16 X

0  0  [Denunciar abuso](#)



mavabe91 saludos


Mira hace aproximadamente yo tenia el mismo inconveniente, la unica solucion que encontre fue formatear el computador y esa fue la solucion, quedo otra vez muy rapida



agb hace 3 años

comprate otra de marca



0  0  [Denunciar abuso](#)



fanatiko... hace 3 años

Mira tienes 2 pasos a seguir:

- 1- t kompras otro grabador de otra marka y otra velocidad(la velocidad son las X k traen los grabadores,x ejemplo 15X)
- 2- o tal vez no sea problema del grabador,sino de los cds virgenes son muy lentos,kompra otros cds d mas velocidad,(tambien son las X)

0  0  [Denunciar abuso](#)

6. Las comunicaciones agresivas y acusadoras. Los trolls

Timothy Campbell, planteó la existencia de trolls en la Internet, que es el (normalmente es un él) que siente placer al sembrar discordia e intenta iniciar discusiones y ofender a la gente. Ven a los foros y otros servicios de comunicaciones como lugares adecuados para su juego.

El término está extraído del folklore escandinavo y es miembro de una mítica raza antropomorfa. Su papel en los mitos cambia desde gigantes diabólicos —similares a los ogros de los cuentos de hadas ingleses— hasta salvajes más parecidos a hombres que viven bajo tierra en colinas o montículos, inclinados al robo y el rapto de humanos. En los juegos de roles, los troles son monstruos altos y delgados de piel verde y grandes narices puntiagudas y que regeneran continuamente el daño que reciben, a menos que haya sido causado por ácido o fuego.

Ven a los foros como lugares adecuados para su extravagante juego. Por alguna razón, parecen hacer caso omiso que hieren a gente real, ya que para ellos los demás usuarios de Internet no son del todo humanos, sino una especie de abstracción digital. Como resultado, no sienten ningún tipo de pena por las consecuencias de sus acciones. De hecho, cuanto mayor sea el sufrimiento que causan, mayor es su logro (tal y como lo ven ellos). El relativo anonimato de la red permite que florezcan los trolls. A algunas personas —especialmente las que han estado conectadas durante

años— no les afectan los trolls, los consideran un inevitable riesgo de usar la red. Como señala el dicho, «no puedes tener un picnic sin hormigas».

Tienen otras características, como por ejemplo que son completamente insensibles a las críticas (constructivas o no), no se puede negociar con ellos, no se les puede hacer sentir vergüenza o compasión, no se les puede hacer entrar en razones o sentir remordimientos, ni tampoco sienten que están obligados a seguir las normas de cortesía o responsabilidad social.

AvaxHome -> Mozart - Piano Trios K254, K496 & K548 [The Florestan Trio] - Windows Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

C:\Documents and Settings\Administrador\Escritorio\Trabajo JBUI\AvaxHome - Mozart - Piano Trios K254, K496 & K548 [The... Google

DivX Clásico • Viendo perfil... W/Trol - Wikipedia, la enciclope... AvaxHome -> Mozart - Pi... x

Para ayudar a proteger su seguridad, Internet Explorer impidió que esta página web ejecutara scripts o controles ActiveX que podrían obtener acceso al equipo. Haga clic aquí para ver opciones...

Posted By: [Manse](#) **Date:** 08 Feb 2010 19:53:56
Dude, what's your major malfunction? You stole this from another hard working uploader so you could have RS points...what a asshole you are....

Posted By: [Byrn](#) **Date:** 08 Feb 2010 21:08:11
Do not download this post is taken with no permission from their original uploaders!!!

Posted By: [johhenrik](#) **Date:** 08 Feb 2010 22:41:12
But I guess the original uploader did have permission to share this though... No honor among thieves :)

Posted By: [hulai](#) **Date:** 08 Feb 2010 23:00:36

Posted By: [johhenrik](#) **Date:** 08 Feb 2010 23:57:48
So you apply the same argument that record companies use when saying YOU shouldn't steal their stuff? Sorry, I don't follow the logic. And FYI, I don't mind if someone steal my content that I have paid for and uploaded on the internet. Once it's out there, it can't really be controlled, and also, I can't see why I should have the right to control something that I have no rights to in the first place. Just my opinion, hence the "No honor among thieves" comment above.

I guess we have to agree to disagree.

Regarding Paracelsus posts, he early on (in his "posting career") stated that a lot of his postings were others. What I like about it though is that generally, his postings are of high quality, so I tend to see a post of his as a recommendation for download. :)

Posted By: [Byrn](#) **Date:** 09 Feb 2010 00:26:34
I doubt of the quality of most of his uploads as he takes post from every place, posting loosless or not is the same for him!!

Posted By: [Musique](#) **Date:** 09 Feb 2010 03:59:43
It's moot as I don't see links here anyway. Were they removed?

Posted By: [johhenrik](#) **Date:** 09 Feb 2010 18:46:04
Well, I guess it's all over now for him anyways, since his links have been removed. And what I meant with his high quality, was, what was posted was usually of high quality, like a good top 50 list. :)

I agree that I think you should mention whether you ripped it yourself or not etc. And I personally feel one should honor another uploaders wish for no mirrors, no sharing elsewhere etc. I do that although I don't really feel it is that big a deal if someone should take my stuff and even earn RS points

Carla Rees, MusicWeb International

Tracklist:

1. Geheimnis D491 2:03
2. An Schwager Kronos D369 2:30
3. Wiederschein D949 3:36
4. Schwanengesang, D.957: I. Liebesbotschaft (Rellstab) 2:46
5. Schwanengesang, D.957: II. Kriegers Ahnung (Rellstab) 4:47
6. Schwanengesang, D.957: III. Frühlingssehnsucht (Rellstab) 2:57
7. Schwanengesang, D.957: IV. Ständchen (Rellstab) 3:59
8. Schwanengesang, D.957: V. Aufenthalt (Rellstab) 2:31
9. Schwanengesang, D.957: VI. In Der Ferne (Rellstab) 5:55
10. Schwanengesang, D.957: VII. Abschied (Rellstab) 3:42
11. Schwanengesang, D.957: VIII. Der Atlas (Heine) 2:08
12. Schwanengesang, D.957: IX. Ihr Bild (Heine) 2:42
13. Schwanengesang, D.957: X. Das Fischermädchen (Heine) 1:47
14. Schwanengesang, D.957: XI. Die Stadt (Heine) 2:26
15. Schwanengesang, D.957: XII. Am Meer (Heine) 4:14
16. Schwanengesang, D.957: XIII. Der Doppelgänger (Heine) 3:49
17. Schwanengesang, D.957: XIV. Die Taubenpost (Seidl) 3:37
18. Abschied D475 15:13

I HAVE STOLEN THIS FROM A PRIVATE SITE WITHOUT PERMISSION.

« ADVERTISING »

[Download fast](#)

« ADVERTISING »

Posted By: Zedy Date: 12 Aug 2009 10:23:13
MP3 please

I do not possess the laboratory equipment needed to tell me that these files are any better than MP3.

Posted By: busybeingborn Date: 12 Aug 2009 11:00:50
THANK YOU - especially for posting +lossless+ !

> I do not possess the laboratory equipment needed to tell me that these files are any better than MP3.

You just need your ears. :-)

Posted By: caramba68 Date: 12 Aug 2009 11:36:18
wow. Thank you!

Posted By: jaensch Date: 12 Aug 2009 13:07:32
lossless only. no mp3, if you need mp3, you can convert it by yourself.

Posted By: Zedy Date: 12 Aug 2009 13:37:05
Well busybeingborn once you have been born and maybe obtain some intelligence

you may just realise how stupid your statement is.

Posted By: scrollop Date: 23 Aug 2009 12:41:31
Zedy, in your closed minded attempt to insult another, you have caused yourself to appear the stupid one.

Posted By: karajangreat Date: 02 Sep 2009 11:15:47
rs link please
thank you!

[See other publications of this author](#)

- [Home](#)
- [eBooks](#)
- [Music](#)

READ ME!!! para trabajo ABGRA - Bloc de notas

Archivo Edición Formato Ver Ayuda

If your the asshole that's deleting my vids FUCK YOU!!!
If not, then ENJOY!!!
KY

Estaría bien si todo el mundo se lo tomara con tanta calma, pero la triste realidad es que los trolls desaniman a la gente. Los contribuidores arraigados pueden dejar un foro por las discusiones que encienden los trolls, y los lurkers (gente que lee pero no escribe) pueden decidir que no quieren exponerse a estos abusos y por tanto no participar nunca.

7. Aprender un nuevo lenguaje para comunicarse

Telemann: Τρία κονσέρτα (Archiv Produktion)

Compositores: [Georg Philipp Telemann \(1681, 1767\)](#)

Directores de Orquesta: [August Wenzinger](#)

Género: [Clásica](#) Estilo: [Antigua instrumental](#)

Καί τώρα μια άλλη μεταγραφή από δίσκο βινυλίου 33ων στροφών. Ο εν λόγω δίσκος ήταν σε άσχημη κατάσταση αλλά τον επανέφερα στα συγκαλά του καθαρίζοντάς τον με συνθετική κόλλα. Μετά την αποκλίευση του (ορ γουατέβερ ιτ ις κόλντ) τα αποτελέσματα φαντάζουν θεαματικά!



Extraído de melomaníacos.com

```
-----
Código: Seleccionar todo
Bara.no.soretsu.1969.DVDrip.XviD.AC3.iNT-alaundo.avi
  Total Streams: 3
  Running Time: 1:44:35
  Index Chunk: Yes
  Interleaved: Yes
  AUDIO: 0 - AC3 (0x2000)
  Average Bitrate Per Sec: 384 kb/s
  Samples Rate: 48000 Hz
  Channels: 2
  AUDIO: 1 - AC3 (0x2000)
  Average Bitrate Per Sec: 192 kb/s
  Samples Rate: 48000 Hz
  Channels: 2
  VIDEO: XVID
  B-VOP: Yes
  S (GMC)-VOP: No
  QuarterPixel: No
  Frame Size: 720 x 528
  Average Bitrate Per Sec: 2081 kb/s
  Frames Rate: 23.976
-----

Película:
ed2k: Bara.no.soretsu.1969.DVDrip.XviD.AC3.iNT-alaundo.avi [1.95 Gb] [info]

Subpack:
ed2k: Bara.no.soretsu.1969.DVDrip.XviD.AC3.iNT-alaundo.sub.rar [2.38 Mb] [info]
```

Extraído de cineclasico.com

8. Carrera de obstáculos: por ejemplo ver cuando pasamos por 3 o 4 páginas para llegar al archivo

Descarga Normal Descarga Premium

AvaxHome recommends - FileSonic = High speed+parallel downloads!

Home > Music > +Rock > Progressive Rock

Genesis - 2007. Box Set 1976-1982 [6CD-SACD + 6DVD]
Posted By : [ivkor](#) | Date : 24 Apr 2009 11:14:00 | Comments : 28 | Like 4



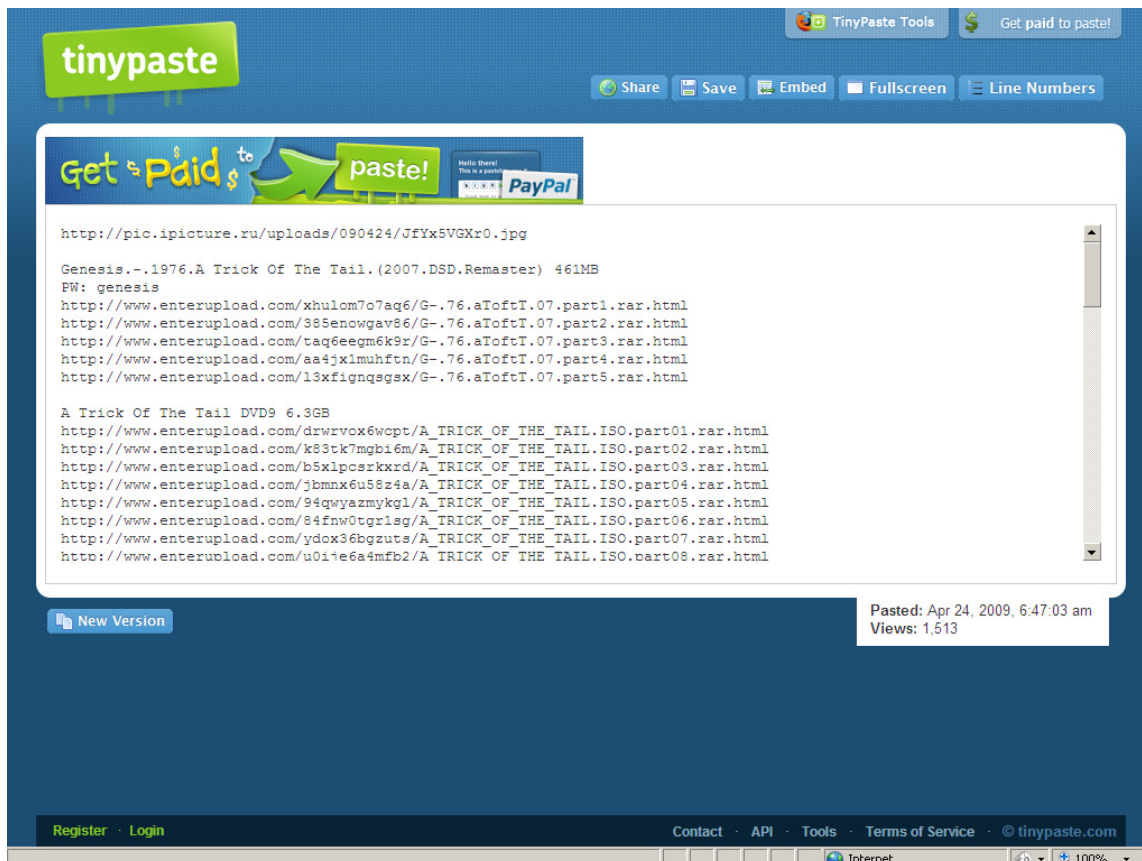
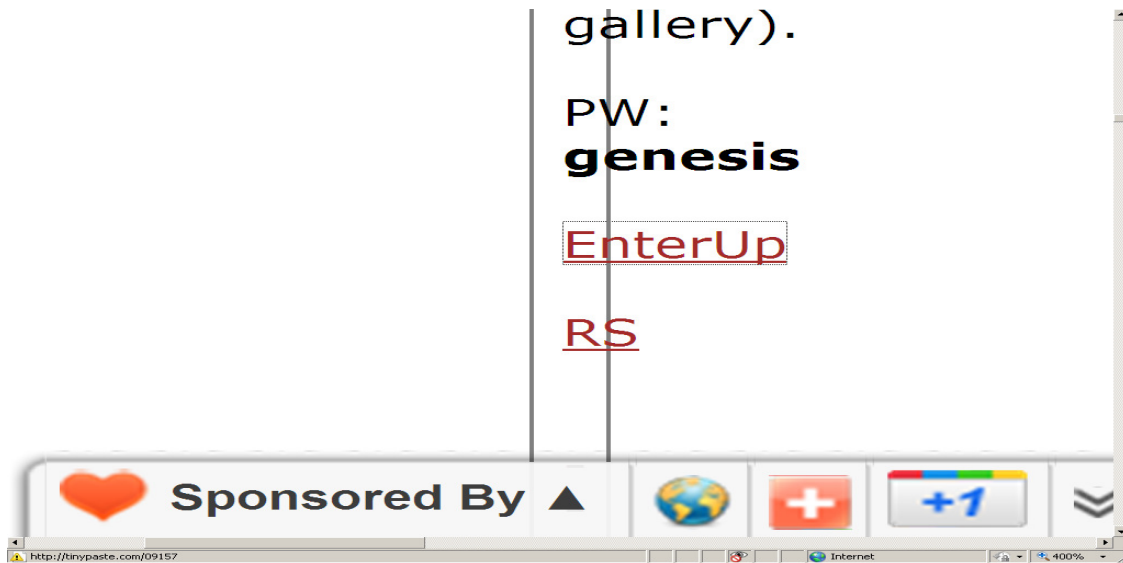
Click Here To Share

Genesis - Box Set 1976-1982 [6CD-SACD + 6DVD]
CD: EAC+LOG+CUE+ISO-WV+COVERS | DVD: DVD Decrypter ISO | EMI/Virgin | ~30GB

Genesis 1976-1982 is a box set of five studio albums by Genesis. It was released on 2 April 2007 in Europe by EMI and on 15 May 2007 in North America by Atlantic/Rhino. The 6-CD/6-DVD box set includes newly remixed versions of the albums A Trick of the Tail, Wind & Wuthering, ...And Then There Were Three..., Duke, and Abacab. The sixth pair of discs includes B-side songs. Each CD also has an associated DVD which features audio versions of the albums in 5.1 surround sound, as well as videos for songs from that album or tour, new interviews and photo galleries.

Sponsored By Traducir Compartir +1 Join Chat

http://pixhost.me/pictures/822514



Post a Comment On: [in my room...](#)

Untitled
 3 Comments - [Show Original Post](#)
[Collapse comments](#)


wf said...
<http://tinyurl.com/lzpkqu>

password in small letters (8) = surname of Tureck's piano teacher at Juillard School (creator of an unorthodox electronic instrument)

02 June 2009 10:58

Rho said...
 Wow!! Great post, wf, Thank You! I've got her playing some of these in a different edition, but some are new to me. What a pleasure!

Thanks for the little puzzle too :)
 Delightfull



Finalmente se lleva al archivo deseado, lo cual es un triunfo

9. Pagar peaje: suscripciones a los sitios



WUUPLOAD.COM
 THE ULTIMATE EXPERIENCE

Home | Make Money | [Go Premium!](#) | News

YOU'RE SECONDS AWAY FROM NEVER WAITING AGAIN & DOWNLOADING SUPER FAST!

100% SAFE & ANONYMOUS

- UNLIMITED DOWNLOADS**
- UNLIMITED SPEED**
- UNLIMITED BANDWIDTH**

30 DAYS Premium	90 DAYS Premium	180 DAYS Premium	365 DAYS Premium	730 DAYS Premium
\$9 30 cents/day	\$25 Save \$2	\$35 Save \$19	\$55 Save \$54.50	\$90 SAVE \$129!
Join By PayPal Join By Credit Card	Join By PayPal Join By Credit Card	Join By PayPal Join By Credit Card	Join By PayPal Join By Credit Card	Join By PayPal Join By Credit Card

Accepted methods of payment:

iUploading.com ofrece el medio más simple y seguro para colgar e intercambiar sus archivos! - Windows Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

http://uploading.com/premium/

iUploading.com ofrece el medio más simple y seguro p...

UPLOADING
www.uploading.com

E-mail:

Contraseña:

Recordar me

Colgar el archivo Membresía Premium Registrarse Gane con Nosotros FAQ Top 100 Ayuda Español

Adquirir acceso Premium!

Cada vez más personas eligen Uploading.com para el intercambio diario de archivos. ¡Pero sólo los miembros Premium pueden estimar por su justo valor todas las posibilidades de nuestro servicio!

El acceso Premium de Uploading.com le permite a usted colgar y descargar cualquier archivo con la mayor velocidad posible! Usted puede aprovechar todos los servicios sin irritantes esperas, límites temporales y sin banners de publicidad.

Además el acceso Premium le da a usted espacio de disco limitado para sus archivos y backups. Le proponemos el modo más cómodo y veloz para descargar y administrar archivos!

1 Elija la tarificación o el modo de pagar O activo su prepago Código PIN

<p>3 Días</p> <p>Premium Acceso</p> <p>\$4.95</p> <p>Pagar por:</p> <p><input type="button" value="PayPal"/></p>	<p>1 Mes</p> <p>Premium Acceso</p> <p>\$9.95</p> <p>Pagar por:</p> <p><input type="button" value="PayPal"/></p>	<p>3 Meses</p> <p>Premium Acceso</p> <p>\$19.95</p> <p>Pagar por:</p> <p><input type="button" value="PayPal"/></p>	<p>6 Meses</p> <p>Premium Acceso</p> <p>\$29.95</p> <p>Pagar por:</p> <p><input type="button" value="PayPal"/></p>	<p>12 Meses</p> <p>Premium Acceso</p> <p>\$49.95</p> <p>Pagar por:</p> <p><input type="button" value="PayPal"/></p>
--	---	--	--	---

4shared.com - almacenamiento en línea y uso compartido de archivos - descargar Canciones Mexica - Windows Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

C:\Documents and Settings\Administrador\Escritorio\4shared_com - almacenamiento en línea y uso compartido de archivos -

iUploading.com ofrece el me... 4shared.com - almace...

Canciones Mexicanas de Concierto.rar

No se detectaron virus

4SHARED DESKTOP

31 descargas

☆☆☆☆☆
0 ratings

¿Quieres descargar con enlaces directos?
No tienes más que enviar un mensaje con el texto **FILE** al numero **27777** y conseguirás el plan Premium durante **1 día!** Precio del mensaje al 7766 es de 4.48 ARS IVA. Inc.
Servicio válido para: Movistar, Claro, Personal
[Click here for further instructions](#)

Tipo de archivo: File
Tamaño: 110,826 KB
Subido: 2010-03-10
Última descarga: 2010-04-17
Carpeta: Mi 4shared
Comentarios: [Agregar](#)

Compartir

URL: [Agregar a mi cuenta](#)

Código HTML: [Add to favorites](#)

Código foros: [Google](#) [Twitter](#) [Facebook](#) más...

Por: epoolcastellanos
Antigüedad: 5 meses atrás
[Enviar mensaje privado](#)

Más de Mi 4shared

Upload to 4shared

[Favorite Files](#)

10. Poder de censura de los sitios: ejemplifico con Beatles 2009

The screenshot shows a forum post on a website. On the left is a sidebar with various download links like 'Torrent', 'Duneier', and 'Rapidshare Download'. The main content area features a forum post titled 'The Beatles - Mono Masters (2009)' by user 'LezDawson', dated '14 Sep 2009 00:12:50' with '19 Comments'. The post includes a tracklist for two discs, a technical specification 'EAC | FLAC | CUE | LOG | HQ Scans | 169 MB + 175 MB + 36 MB (scans)', and a note: 'All the non-album tracks in the original mono mixes, remastered for 2009.' Below the text is a black and white photograph of the Beatles performing in a studio.

The screenshot shows a 404 error page from the website TinyPaste. At the top, there is a navigation bar with 'Get paid to paste!', 'TinyPaste Tools', and a search bar. The main content area has a blue background with a white robot icon on the left that has a red '404' on its chest. To the right of the robot, the text reads: 'Hello, my name is 404! I am an error that's for sure. The page you requested is no longer here. Many have come for what I fear They stay for a second and wonder why. Leaving me to never say goodbye.' At the bottom right, there are links for 'Register' and 'Login'.

11. Instantaneidad

Sacrificium [Deluxe Edition] / Cecilia Bartoli | ArkivMusic - Windows Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

http://www.arkivmusic.com/classical/album.jsp?ordertag=Perfrecom17492-267702&album_id=273919


ArkivMusic.com
The Source for Classical Music

Cart | Wish List | My Account | Gift Certificates | Newsletter | Help

Composers | Conductors | Performers | Ensembles | Operas | Labels | ArkivCDs | DVDs | Search | More... Weekend Specials

Home >

Sacrificium [Deluxe Edition] / Cecilia Bartoli



Release Date: 10/27/2009
Label: Decca **Catalog #:** 001341202 **Spars Code:** n/a
Composer: Various, Nicolo Porpora, Antonio Caldara, Francesco Araia, Carl Heinrich Graun, Leonardo Leo, Leonardo Vinci, Riccardo Broschi, George Frideric Handel, Geminiano Giacomelli
Performer: Cecilia Bartoli
Conductor: Giovanni Antonini
Orchestra/Ensemble: Il Giardino Armonico

Number of Discs: 2
Recorded in: Stereo

CD \$29.99
[Add to Cart](#)
In Stock
On sale!

[Wish List](#)

In Stock: Usually ships in 24 hours.

[Notes & Reviews](#) [Works on This Recording](#) [Sound Samples](#)

Notes & Reviews [Back to Top](#)

[Standard CD version also available.](#)

This deluxe edition includes:

- Hardback book
- 44-page libretto
- 2 CDs of music including 11 world-premiere recordings

Cecilia Bartoli - Sacrificium (Il Giardino Armonico, Giovanni Antonini)
 Posted By : [Just-me](#) | Date : 05 Oct 2009 11:20:06 | Comments : 34



Cecilia Bartoli - Sacrificium (Il Giardino Armonico, Giovanni Antonini) - Deluxe Edition
 WAV | EAC-rip (v.0.99.5) with log | 105 min. on 2 discs | ~600MB rar
 Released 2009 | 100mb rar-archives | 4% recovery | Rapidshare

The 'Sacrificium' project will tell the story of the castrati in all its complexity; its beauty, glamour, controversy and cruelty. The album focuses on the Neapolitan school, which produced superstar castrati including Farinelli and Caffarelli.

'The age of the castrati' inspired some of the most virtuosic repertoire ever written for the human voice; elaborate coloratura showpieces and beautiful slow arias, written for the extraordinary vocal abilities of the leading castrati.

Following the international success of Opera Proibita, Cecilia Bartoli uncovers more lost jewels of baroque music, with an album almost entirely composed of World Premiere recordings. For the first time since their record-breaking Vivaldi Album, Cecilia Bartoli is reunited with leading Italian period instrument ensemble Il Giardino Armonico and their director Giovanni Antonini.

12. El conocimiento puede morir con el propietario: archivos que fueron subidos hace poco tiempo desaparecen de la red, sin tener mirrors. Cuestión de oportunidad

elcuervolopez: LOS COMPOSITORES DESDE EL ALMA Y CORAZON DEL OYENTE. NUEVO CICLO UNITARIO A CARGO DE LOS COLUMNISTAS DEL BLOG. PRESENTACION

DOMINGO, DICIEMBRE 07, 2008

LOS COMPOSITORES DESDE EL ALMA Y CORAZON DEL OYENTE. NUEVO CICLO UNITARIO A CARGO DE LOS COLUMNISTAS DEL BLOG. PRESENTACION

A lo largo del blog he insistido con la presentación de artículos y ensayos que ilustren la audición de una obra en particular o tópicos vinculados con estilos y períodos musicales, orquestas, directores y por supuesto, compositores. Hemos pasado revista a los conciertos y sinfonías del dolor y estamos presentando la integral de las sinfonías de **Bruckner**. Se han analizado exhaustivamente las sinfonías de **Mahler** y aportado apuntes biográficos suyos.

Ahora les presentamos un ciclo que con nuestros aportes enciclopédicos propios y conocimientos musicales nos atrevemos a darle un contenido que pretende vincular al compositor con el oyente, aportando una reflexión en esta relación. Se han embarcado en esta empresa los columnistas del blog que ya conocen y que generosamente nos ofrecerán el producto de sus intelectos.

Cada ensayo se enfocará en un determinado compositor, y tras las obligadas citas biográficas, se intentará recorrer el camino que va del oyente al autor de la obra, en una especie de viaje apasionado, y de homenaje, ciertamente. Quiero agradecer a estas excepcionales personas por sus extraordinarios aportes.

Las entregas serán cada semana y media o dos y se colocará un box en la sidebar del sitio.

Nos vemos en la introducción.

BLOG HOMENAJE AL CUERVO

Oído Fino

Debussy - El mar, Nocturnos, Juegos, Rapsodia para clarinete y orquesta - Boulez - Homenaje a Pierre Boulez en su 85º aniversario >>> **JOSEPH PASCUAL** Este compositor y director de orquesta francés es una de las grandes personalidades de la...
Hace 2 días

BUSCADOR INTERNO

Buscar en el Blog

A LOS LECTORES Y VISITAS

Sé tolerante y no tan exigente con lo que obtienes de este Blog. Recuerda que todo lo que se te ofrece es **GRATIS**. Comenta, opina y agradece los aportes de quienes...

elcuervolopez - Windows Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

http://elcuervolopez.blogspot.com/

LUNES, JULIO 06, 2009

La despedida



Gabriel El Cuervo López

He meditado mucho para tomar esta decisión. Ahora, quiero comunicarla a todos los lectores: el blog del Cuervo López no puede seguir sin El Cuervo López. Así es que éste será el último artículo: queda detrás una tarea como pocas se han visto en los blogs. Agradezco a todos quienes se sumaron a este proyecto, como visitantes, como comentaristas y como articulistas. A estos últimos sé que Gabriel no sólo agradecía, sino también admiraba. Algunos soñamos con seguir este pequeño gran legado que El Cuervo nos dejó. Espero sea posible. Por ahora, su página queda como un hermoso regalo.

Hasta siempre.

BLOG HOMENAJE AL CUERVO

Oído Fino

Debussy - El mar, Nocturnos, Juegos, Rapsodia para clarinete y orquesta - Boulez - Homenaje a Pierre Boulez en su 85º aniversario >>> **JOSEPH PASCUAL** Este compositor y director de orquesta francés es una de las grandes personalidades de la...
Hace 2 días

BUSCADOR INTERNO

Buscar en el Blog

A LOS LECTORES Y VISITAS

Sé tolerante y no tan exigente con lo que obtienes de este Blog. Recuerda que todo lo que se te ofrece es **GRATIS**. Comenta, opina y agradece los aportes de quienes...

Finalizamos este breve recorrido. Por razones de tiempo y espacio, y para profundizar más adecuadamente, quedan para otra oportunidad:

13. El poder y la utilización política de las redes sociales
14. Las comunidades de intercambio P2P están agonizando (emule, demonoid, ares)
15. El futuro del intercambio gratuito está en los servidores de alojamiento: rapidshare, megaupload, depositfiles, hotfiles, Badongo, Pando, etc.
16. Las citas a ciegas o cómo encuentra información un no iniciado, y también un iniciado
17. Preguntas sobre la ontología de la web y de las comunidades virtuales y su futuro.

Conclusiones

El año pasado se conoció la noticia de la liberación de un ex rehén de las FARC, Pablo Emilio Moncayo, luego de más de una década de cautiverio. Y el diario La Nación publicó una nota de Gastón Roitberg titulada ***De la selva a las redes sociales y las netbooks: Las dramáticas transformaciones en 12 años***, en la cual reseña los cambios de esta década.



“En su primer contacto con la misión humanitaria que fue a su encuentro, en plena selva, el sargento se vio abrumado por una batería de dispositivos que le eran completamente ajenos, pero que ya son parte natural de la mayoría del mundo: netbooks, teléfonos satelitales, cámaras de video en alta definición y smartphones .

Al rebobinar el tiempo transcurrido se entiende a la perfección su primera reacción. En diciembre de 1997, cuando Moncayo fue capturado, Internet recién asomaba con timidez en la región y se veía más como un archivo que como una autopista de la información; Google no había nacido, y los teléfonos celulares sólo se valoraban por su capacidad de transmitir la voz.

Todavía reinaba la PC de escritorio (porque las portátiles eran lentas, pesadas y carísimas) y redes sociales como Twitter o Facebook y plataformas audiovisuales como YouTube no estaban siquiera en la mente de los jóvenes estudiantes universitarios cercanos al Silicon Valley. De hecho, en esa época, Mark Zuckerberg -fundador de Facebook, la red social más popular del momento- cursaba el secundario.

La familia de Moncayo tomó nota del comentario de su integrante recuperado y de inmediato le regaló una cámara de fotos digital, otro de los dispositivos más representativos de esta era.

Casi con seguridad, el soldado colombiano sacará su perfil en alguna red social, aprenderá a publicar videos y le contará al mundo a través de un blog la experiencia de volver al futuro. Un futuro de sorpresas. (http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=1249680)

La nota ilustra perfectamente cómo Moncayo, que volvió de la selva, viviendo en condiciones primitivas, deberá aprender en la civilización los códigos tribales que le permitan aprender a “hablar” de vuelta, adquiriendo códigos y jergas, aprendiendo el uso de la tecnología, etc. Únicamente entonces, podrá volver a ser parte integrante de esta nueva sociedad.

Río Gallegos / Buenos Aires, septiembre de 2011

Fuentes consultadas

Rheingold, Howard. La comunidad virtual.: una sociedad sin fronteras. Barcelona, Gedisa, 1996 (Colección límites de la ciencia). Versión en inglés disponible en línea: www.rheingold.com/vc/book

Ritos de iniciación y admisión. <http://www.tarotyvidencias.com/ritos/ritos-de-iniciacion.html>
Accedido 22-10-2009

Castells, Manuel La galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresas y sociedad. Capítulo 4: Plaza y Janés, Barcelona, 2001.

Faerman, Juan. Revolución Facebook. Extraído de su libro: Facebook, el nuevo fenómeno de masas. Perfil. Suplemento D, 13 de septiembre de 2009, p. 12-14

Rodotá, Maria Laura. Facebook e l'amicizia che scompare. Corriere della Sera, 27 de diciembre de 2009, p. 16

Campbell, Timothy. Trolls de Internet. En: www.rogers.com, 8 de marzo de 2004. Traducido por Enrique Matías Sánchez (mensaje #31 de www.musicaesferas.tk)
Consultado 20-9-2009

Vayreda, A. (2004). Las promesas del imaginario Internet: las comunidades virtuales. Atenea Digital, 5. Primavera 2004. Disponible en <http://antalya.uab.es/athenea/num5/vayreda.pdf>

Guinalú Blasco, Miguel (2003): "La Comunidad Virtual" [en línea] 5campus.org, Sistemas Informativos Contables <<http://www.ciberconta.unizar.es/leccion/comunidades>> [consulta 20-09-2009].

Sánchez Arce, V.; Saorín Pérez, T. Las comunidades virtuales y los portales como escenarios de gestión documental y difusión de información. Anales de Documentación. Universidad de Murcia. No. 004 (2001), p. 215-228

Antropología: Ritos de iniciación sexual. En www.fotolog.com/clark_trevor/54006710
[consulta 20-10-2009] actualmente desactivada

Valiente, Francisco Javier. Comunidades virtuales en el ciberespacio. Doxa Comunicación 2. p. 137-150 (en línea) (consultado 11-04-2010)

Cilleruelo, Lourdes. Arte y comunidades virtuales: el aspecto creativo de la comunicación. En línea (consultado 11-4-2010)

Ugarte, David de. El poder de las redes: manual ilustrado para personas, colectivos y empresas abocados al ciberactivismo. www.deugarte.com/manual-ilustrado-para-ciberactivistas
(consultado 11-04-2010)

Giordanino, Eduardo. El libro hipocondríaco del siglo XXI. Presentado en las II Jornadas Universitarias “Educación, Nuevas tecnologías y recursos de información en salud”, 14 y 15 de septiembre de 2009, Hospital Italiano de Buenos Aires.

Milá, Ernesto. Tribus y bandas urbanas. Tribus ¿algo que ver con la violencia?. En línea: infokrisis.blogia.com. [Consultado 19-10-2009]

Barnes, JA .Class and comités in a Norwegian island parish. Human relations 7 (1954), p. 39.58

Bott, E. Family and social network NY Tavistock 1957. Madrid, Taurus, 1980

Mitchell, JC, ed. Social networks in urban situations. Manchester, University of Manchester Press, 1969 (*un clásico*)

Messinger, Paul R. , Eleni Stroulia, Kelly Lyons, Michael Bone, Run H. Niu, Kristen Smirnov and Stephen Perelgut .Virtual worlds: past, present, and future: New directions in social computing. Decision Support Systems. vol. 47 (3), jun. 2009, p. 204-228 doi:10.1016/j.dss.2009.02.014

Roitberg, G. De la selva a las redes sociales y las netbooks. La Nación, 1 de abril de 2010 En línea: http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=1249680

Thelwall, Mike. Social Networks sites: users and uses. Advances in Computers. Vol. 76 (2009), p. 19-73. En línea. DOI 10.1016/S0065-2458(09)1002-X

Korstanje, Maximiliano. Los ritos de pasaje. En: Viajando: una aproximación filosófica. En línea: www.eumed.net [Consultado 20-10-2009]

Spina, Daniel H.; Giordanino, Eduardo. El libro esquizofrénico. Presentado en las 8ª Jornada sobre la Biblioteca Digital Universitaria, Buenos Aires, 4 y 5 de noviembre de 2011

Sitios

- ✓ www.demonoid.com
- ✓ www.argenteam.net
- ✓ www.cineclásico.com
- ✓ www.avaxhome.ws
- ✓ varios de blogspot.com
- ✓ varios de sitios de alojamiento de archivos