

ADOLESCENTES EN LA RED SOCIAL: USUARIOS PREMATUROS, SOCIALES Y TRAYECTORIAS DE VIDA EN FACEBOOK

*Florencia Natalia Moreno
Universidad Nacional de General Sarmiento (Argentina)*

Introducción

Este artículo forma parte de la investigación “Proliferación e implicancias de los usos de Facebook en adolescentes de 12 a 15 años de la región novena del Gran Buenos Aires”, desarrollada en el marco del Observatorio de Usos de Medios Interactivos en la Universidad Nacional de General Sarmiento.

Aquí se presentan avances de investigación, que se construyeron a partir del trabajo de campo realizado en las localidades de Pablo Nogués y Los Polvorines, en el Partido de Malvinas Argentinas, región novena del Gran Buenos Aires. Se trata de resultados de investigación cualitativa de tipo exploratoria. Las técnicas empleadas fueron la observación participante de las páginas de Facebook de los adolescentes y las entrevistas en profundidad.

Se realizaron un total de veintinueve entrevistas, de mayo a julio de 2012. Los entrevistados provienen de hogares donde el Principal Sostén del Hogar (PSH) se desempeña laboralmente en relación de dependencia. Sin embargo, no se tomó en cuenta si esta modalidad laboral reúne las características de formalidad. En la mayoría de los casos, el PSH cuenta con cobertura médica. El nivel máximo de educación alcanzado por el PSH es la variable más inestable ya que va desde la escuela primaria hasta la formación terciaria. En cuanto a penetración de tecnologías en el hogar, en la mayoría de los casos disponen de un teléfono celular por cada integrante joven o adulto, servicio de Internet, servicio de televisión por cable o satelital, y al menos una PC.

El artículo consta de dos partes. En primer lugar, se caracteriza a los usuarios como prematuros o sociales, según el momento de inserción a Facebook. En segundo lugar, se establece una trayectoria de vida en Facebook en tres momentos: inserción, adquisición de competencias (sociales y de dominio del sitio) y fascinación y, por último, caída de la fascinación.

1. Tipos de usuarios y sus trayectorias en Internet

Diversas investigaciones que analizan la relación entre la sociedad e Internet concluyen que los usuarios no mantienen una conducta uniforme a lo largo del tiempo. Tal es el caso del trabajo realizado en Estados Unidos por Katz y Rice (2002), titulado “Consecuencias sociales del uso de Internet”. Este estudio determinó la trayectoria del usuario en función del tiempo dedicado a la actividad en red. A partir de esta variable, los usuarios se clasifican en recientes o veteranos. Los recientes llevan pocos meses utilizando Internet y están aprendiendo a conducirse en el entorno *online*. Por su parte, los veteranos acumularon un año o más de uso de Internet y adquirieron destrezas en el manejo de aplicaciones. Para ambos grupos la motivación de uso es la misma: la interacción social potencial. El punto final de la trayectoria está marcado por el

abandono de los entornos virtuales a razón de diversos factores: falta o pérdida de interés, dificultad en el acceso a Internet o en el empleo del *software* de navegación.

Otro caso posterior es el ensayo "Faceboom", elaborado por Faerman (2010). Se trata del primer libro sobre Facebook escrito en la Argentina y expone un conjunto de reflexiones, algunas más académicas que otras, entre las cuales ofrece una trayectoria posible del usuario: un primer momento, donde los usuarios novatos navegan el entorno virtual con desconfianza y, por ende, limitan sus intervenciones. Un segundo momento, cuando los usuarios adquieren confianza e intervienen activa y periódicamente. Finalmente, el usuario pierde el entusiasmo inicial y toma dos caminos: abandonar el entorno (por aburrimiento, cansancio o porque no encontró lo que buscaba) o bien permanecer en el entorno con un nivel de participación moderada.

Más allá de las diferencias teóricas, metodológicas y geográficas de los dos estudios, podemos establecer ciertas regularidades en la conceptualización de uno y otro. Por ejemplo, ambos plantean que el usuario no es el mismo a lo largo del tiempo. Además, no es lo mismo un usuario nuevo que uno con experiencia. El tiempo transcurrido en red traza una trayectoria en la cual se evidencian cambios de comportamiento que se reflejan en el uso (o participación) en el entorno virtual. Por último, la trayectoria culmina cuando el usuario pierde contacto con la red por diferentes motivos.

Un estudio más reciente aún (López y Ciuffoli, 2012) define a Facebook como un mutante digital, como un sistema operativo de red y social, cuyas modificaciones generan cambios en las prácticas de los usuarios. Por un lado, Facebook recupera una gran cantidad de elementos de otras redes sociales, lo cual facilita la experiencia inicial, la familiarización, del usuario con el sitio. Por otro lado, Facebook ha introducido cambios a lo largo de su historia que, con mayor o menor resistencia por parte de los usuarios, fueron asimilados. Es decir, el sitio web cambia y las prácticas de los usuarios también.

Fruto de las entrevistas realizadas identificamos dos tipos de usuarios: prematuros y sociales. Nuestro trabajo de campo reveló que los cambios en la trayectoria del usuario se vinculan con la adquisición de destrezas dentro del entorno y, en mayor medida, con la apropiación generalizada de Facebook, aplicada a fines sociales, por parte del grupo de pertenencia local del sujeto. De esta manera, se establece una trayectoria de tres momentos: inserción, fascinación y caída de la fascinación.

2. Usuarios prematuros y sociales

2.1. Usuarios prematuros

Los usuarios prematuros son aquellos que se insertaron en la red social antes que esta fuera apropiada por su grupo de pertenencia. Estos usuarios escucharon hablar de Facebook por primera vez a través de un amigo o familiar:

Mi amiga jugaba a un juego que se llamaba Pet Society y yo quería jugarlo pero para eso tenía que abrir mi propio Facebook. Así que lo abrí y me

reenvicié (Magalí).

Lo tengo desde 2008, desde que tengo diez años más o menos. Lo conocí por mi tía, ella me pidió que yo le abra uno. Y después yo me hice uno para ayudarle en los juegos. Y yo al principio cuando tenía Facebook era el único en el aula que lo tenía. En mi familia, solo mi tía (Tomás).

Estos usuarios iniciaron su vida en Facebook con anterioridad o durante 2008, motivados por el acceso a los videojuegos disponibles exclusivamente para usuarios registrados. Una característica en común es su soledad inicial:

Entonces, para no estar tan solo en el Facebook los molestaba a mis amigos para que se abran una cuenta y la respuesta de ellos era “no, esto es al cuete, no sirve”. Escuché esto por parte de ellos y de personas más grandes porque ya estaba el MSN. Decían que para chatear estaba el MSN y para las fotos el Fotolog y el Facebook era lo mismo mezclado. En el momento que empezaron a agregarse todos decían que estaba repiola. Y era una locura porque todos estaban conectados todo el día, agregándose entre ellos, jugando a los jueguitos. Y entonces dejé de escuchar hablar del Fotolog y el MSN, ya casi nadie lo usa. O sea, los que supuestamente eran los dos programas, ya nadie los usaba (Tomás).

En ese momento, la propuesta de Facebook chocó con Fotolog y MSN, dos redes sociales que ya habían ganado presencia y popularidad entre los usuarios. Pero era solo cuestión de tiempo para que Facebook se pusiera de moda y los usuarios se mudaran, poco a poco, a la nueva red social. A medida que se instalaban en Facebook fueron descartando el uso de MSN o Fotolog ya que los servicios ofrecidos por estos sitios o redes estaban integrados en Facebook pero, más importante aún, porque la moda entre sus contactos era Facebook. En síntesis, el pasaje de una red social a otra no se da tanto por cansancio o aburrimiento, sino por el traslado de los vínculos sociales y afectivos.

Los usuarios prematuros vieron a sus amigos, familiares y conocidos aterrizar en Facebook y experimentaron con ellos la fascinación por la red social.

2.2. Usuarios sociales

Los usuarios sociales son aquellos que se sumaron a Facebook a causa de la alta difusión entre sus pares. Podemos identificar la mudanza masiva a Facebook entre finales 2008 y a lo largo de 2009. Este período coincide con los años de apertura y expansión masiva de Facebook (López, G. y Ciuffoli, C., 2012) que implica la traducción del sitio, por parte de los usuarios, a diferentes idiomas y la posibilidad de utilizar la identidad de Facebook en otros sitios web. Como se expuso en el apartado anterior, quienes inician la vida en Facebook empujados por la moda y el traslado de sus contactos han experimentado anteriormente otras

redes sociales, como MSN o Fotolog.

Había una red social antes de Facebook, Fotolog, y yo venía con lo de antes, te estoy hablando de 2008. A mediados de 2009 me abrí Facebook y pedí ayuda a amigos para saber cómo usarlo. Fue fácil aprender a usarlo (Julieta).

Si bien los usuarios sociales requirieron ayuda de sus pares, no hallaron grandes dificultades para dominar Facebook. La dificultad más fuerte se debe a la familiarización con redes sociales anteriores, la costumbre, y al proceso de adoptar el espacio en Facebook como propio.

A diferencias de los usuarios prematuros, los usuarios sociales entrevistados reconocen que el inicio de la vida en Facebook está marcado por la popularidad de esta red social y la marcada presencia de sus amigos allí:

Todos tenían Facebook y yo también quería tener (Irina).

Todos empezaron a tener Facebook y creí que era una buena idea tener uno (Sebastián).

Era la moda (Maru).

Todos mis compañeros tenían Facebook y me dijeron “tenés que hacerte uno” (Rocío).

Comparativamente, son más los usuarios sociales que los prematuros. De las veintinueve entrevistas realizadas, solo dos corresponden a usuarios prematuros. Esto se debe a que el motor de adherencia a Facebook es la vida social que allí se desarrolla, la moda y la presión ejercida desde el grupo de pares, el deseo de no quedarse afuera. El apego de los sujetos no es con una red social específica, o con un videojuego, sino con las personas que constituyen esa red social. Tarde o temprano, el uso de un videojuego se torna monótono o aburrido. Sin embargo, las conversaciones y las interacciones sociales que tienen lugar en Facebook se renuevan todos los días. Por este motivo, el uso de redes sociales *online* supone que el usuario interactúa con otras personas y son los contactos basados en personas reales las que constituyen el atractivo e impulsan la participación (Katz, J. y Rice, R., 2002; Piscitelli, A., 2002).

3. Trayectorias de los adolescentes usuarios de Facebook

3.1. Primer momento: inserción

El momento de inserción es, tanto para usuarios sociales como prematuros, el primer punto en la trayectoria dentro de Facebook. Se trata de una situación de traslado de la identidad *offline* a la identidad *online* o, en el caso de quienes tenían una identidad formada en otra red social, la mudanza a Facebook. En ambos casos, el contacto cercano con Facebook y la recomendación a generar un usuario llega por parte de un conocido. Si bien algunos adolescentes recibieron información previa sobre Facebook mediante programas televisivos o publicidades

comerciales, es el comentario y la invitación de un par la clave del éxito (Lazarsfeld, P., 1944). En ocasiones la creación de la página también queda en manos de una persona cercana, que ya posee su espacio y conoce el funcionamiento de Facebook:

Mi hermana lo usaba y a mí me llamaba la atención. Ella lo hizo y empecé a jugar (Anita).

Mi primo hizo el usuario por mí (Fati).

Este patrón se repite en los entrevistados, sea que se insertaran en la red social antes o después de ser apropiada por su grupo de pares. Lo que varía entre ambos tipos de usuarios es el año y la motivación de ingreso. En el caso de los usuarios prematuros, el ingreso es motivado por el acceso a videojuegos disponibles en Facebook. Por su parte, los usuarios sociales llegan a la red social empujados por el entorno, a las apuradas por familiarizarse con sus dinámicas e interactuar.

3.2. Segundo momento: fascinación

El segundo momento en la trayectoria está constituido por el proceso de adquisición de destrezas y la fascinación por Facebook. Se expuso que todos los entrevistados necesitaron ayuda para crear su página. En cuanto a la adquisición de destrezas acerca del funcionamiento de Facebook, cada usuario apeló a las posibilidades que su entorno le proveía. Los usuarios prematuros se valieron de la navegación en Facebook para conocer las herramientas y las aplicaciones disponibles. Ellos tenían pocas, o ninguna, personas con quienes consultar acerca del funcionamiento de Facebook y, dada la soledad inicial, no estaban apurados por adquirir estos conocimientos, tenían tiempo.

En cambio, los usuarios sociales necesitaron más ayuda debido a que iniciaban su vida en Facebook “apurados”, empujados por la moda, la necesidad de adaptarse rápidamente al medio y de interactuar con los miembros del grupo de pares ya instalados allí. Vale destacar que estos usuarios contaron con más personas a quienes consultar en caso de ser necesario porque el uso de Facebook estaba en proceso de generalización.

Una usuaria prematura afirma:

Cuando lo fui navegando y viendo todo lo que tenía, me reenganché (Magalí).

En este caso, la premura jugó a favor ya que le permitió adquirir destrezas sobre el funcionamiento de la plataforma, al contrario de quienes se unieron más tarde:

Lo usaba mucha gente y un amigo me mostró cómo funcionaba. Tenía muy poca idea de cómo funcionaba. Sabía que buscabas gente, agregabas gente, compartías tus cosas, frases, lo que te parecía interesante (Sebastián).

Vi cómo mi primo lo usaba, él me explicó cómo usarlo y le agarré la mano rápido (Franco).

En una investigación sobre ciberjuegos y juegos en red, Cabello, R. y Moyano, R. (2009) afirman que los fanáticos son los que adquieren mayor dominio de los juegos y destacan que no se requiere gran cantidad de competencias: el usuario tiene la sensación de que es accesible y el conocimiento se transmite entre pares. Esta misma situación encontramos en los usuarios sociales acerca del uso de Facebook. Ellos conocen algunas de las acciones posibles, las escucharon en conversaciones previas, pero les falta el *cómo*. En este sentido, sus amigos funcionan como informantes clave para la adquisición de destrezas.

Este segundo momento incluye también la fascinación por Facebook y la actividad social potencial. En consecuencia, se agregan contactos, conocidos y no conocidos, que caen en la categoría “amigos” sin mayores distinciones. Los usuarios adquieren destrezas sociales sobre la base de la información y el ejercicio de los códigos culturales que sus contactos construyen tanto *offline* como *online*. Podemos ubicar temporalmente la fascinación en el período 2008 a 2010 (López, G. y Ciuffoli, C., 2012).

En fines de 2008 y 2009 fue el *boom*. Llegó el 2010 y las cosas cambiaron, pero seguían aumentando, me sorprendía yo mismo de las cosas que pasaban en Facebook (Tomás).

El uso intenso de la red social la convirtió no solo en un lugar más de conversación (Cobo Romani, C. y Pardo Kuklinski, H., 2007), sino también en un punto de encuentro. Facebook se naturaliza, se transforma en un lugar de concurrencia habitual y ofrece un entorno que el usuario no desea abandonar (López, G. y Ciuffoli, C., 2012).

No es que sea importante es que ya me acostumbré a estar con mis amigos ahí. Es parte de mi rutina estar en Facebook, cuando estoy en Internet, sin Facebook, no sé qué hacer (Fati).

Conoces personas que de otra manera no conocerías. Por ejemplo, en la escuela hay muchas personas que personalmente no hablo. Es un medio para hacer amistades. Es sumamente importante (Maxi).

Te conectás con el colegio, con todos. Yo no me imagino sin Facebook, sin computadora, sin Internet y sin celular. Ahí sí que estoy afuera de todo porque si hay muchas cosas que no publicás, que no te enterás. Es importante para conectarse con todos (Julieta).

Tal como plantean estos testimonios, es difícil pensar qué pasaría si mañana dejara de existir Facebook. Es interesante destacar que el uso de la computadora no se concibe sin el uso de Internet y, a su vez, el uso de Internet se vincula directamente con el uso de Facebook. Se

identifica a la red social como la posibilidad de ampliar el círculo social y de estar al día con las agendas de los amigos. Esta cuestión nos lleva a pensar acerca de la relevancia de Facebook, de las posibilidades y beneficios que ofrece. En este sentido, los entrevistados coinciden en que Facebook contribuyó a que ciertas personas, con deseos y capacidad para destacarse, ganaran mayor visibilidad en su círculo social. En segundo lugar, permitió efectivamente conocer a más cantidad de personas, sean estos otros estudiantes del mismo establecimiento escolar o amigos de amigos. En tercer lugar, Facebook favoreció a las personas tímidas que, cara a cara, no siente la comodidad y confianza que brinda la pantalla de la computadora o el celular.

Acerca de la relevancia de Facebook y del tiempo destinado a la actividad *online*, resta destacar que los adolescentes no saben qué cantidad de horas pasan conectados. Quienes acceden a Internet y a Facebook desde una PC pueden identificar momentos del día, principalmente la noche. Otros señalan que pasan más tiempo conectados los fines de semana que de lunes a viernes, pero aún así hablar de cantidad de horas se transforma en una dificultad. Por último, los adolescentes que poseen teléfono celular con conexión a Internet señalan que están conectados a Facebook “todo el día”. En todos los casos, la imposibilidad para establecer la cantidad de horas se debe a que el tiempo “vuela” o “no te das cuenta cuánto tiempo pasás ahí”.

3.3 Tercer momento: caída de la fascinación

El tercer momento en la trayectoria está marcado por el agotamiento de la fascinación. Este punto revela un uso intenso, pero no fanático y una reducción de las listas de contactos. Algunos redujeron la frecuencia de consulta a la página, pero en ningún caso la abandonaron porque Facebook sigue siendo un punto de encuentro:

No lo uso mucho pero cuando lo abro es para ver notificaciones, hablar con mis amigos o arreglar para ir a algún lado (Julián).

Otros mantienen un uso que consideran moderado, aunque no registran necesariamente una merma en la cantidad de horas transcurridas *online*. Lo que sucede es que la novedad, el fanatismo o furor inicial ha desaparecido. Estos usuarios no abandonan Facebook porque lo han incorporado a sus rutinas y a sus círculos de socialización y esparcimiento diarios.

Lo uso para comunicarme con mis amigos del colegio, de vez en cuando algún juego (Nico).

La actividad social es la principal, es lo que mantiene a los usuarios fieles al sitio. Por su parte, los videojuegos ocupan un lugar secundario. Es más divertido e interesante conocer las novedades de los contactos a través del NewsFeed, el espacio que muestra los post más recientes, más comentados o con más *likes* de los contactos y permite enterarse de un vistazo

de los movimientos recientes de nuestros amigos en Facebook. La dinámica del Newsfeed, incorporada por los usuarios, permite que Facebook se establezca como un espacio de expresión personal (López, G. y Ciuffoli, C., 2012), un lugar en el cual compartir acontecimientos comunes de la vida cotidiana.

Solo una minoría conserva la fascinación, el fanatismo, y combina el uso de videojuegos con la actividad social en iguales cantidades: “Y ahora estoy retarada, todo el tiempo conectada” (Magalí). Hay quienes nunca abandonan el primer amor.

Otro punto importante en este momento de la trayectoria es la reducción de la lista de contactos. Durante la fascinación, los usuarios expanden su red con la idea de alcanzar listas exorbitantes de amigos, conocer a personas de otras provincias y países, establecer contacto con famosos, etcétera. Cuando la fascinación decae y esta idea queda como ideal, la lista de contactos retrocede y se restringe al grupo de pares del usuario. De esta manera, quedan familiares, amigos y compañeros de colegio. Es decir, se reduce a personas que comparten diferentes ámbitos *offline* con el sujeto.

Es más, ahora ya no agrego a nadie. Si son conocidos, amigos de verdad, los agrego. En general, mis amigos, también son amigos en Facebook (Nico).

Los usuarios afirman que durante la fascinación aceptaban la solicitud de amistad de cualquier otro usuario, pero hoy en día solo admiten a conocidos.

Ahora me agregaron 10 o 20 que no sé quiénes son y no los voy a aceptar (Julián).

El proceso de reducción de contactos es una actividad esporádica, poco frecuente. Los adolescentes no inician sesión en Facebook con el deseo de chequear sus listas. Sin embargo, existen situaciones puntuales que llevan a dedicar tiempo a esta tarea. En primer lugar, personas molestas o indeseables. Se trata de usuarios cuya conducta *online* resulta incómoda o molesta, sea por algún comentario fuera de lugar o por la insistencia en iniciar una conversación vía chat. En segundo lugar, desconocidos. En este caso, son usuarios que fueron aceptados durante el período de fascinación y con los cuales nunca se estableció una comunicación fluida que permita desarrollar un vínculo afectivo. Estas personas entraron y salieron de la red de contactos del usuario como desconocidos. Por último, usuarios con los cuales ya no se comparten los mismos intereses. Es común que el usuario se suscriba a páginas de Facebook de sus artistas favoritos. Estos espacios son propicios para establecer amistad con otros que comparten el fanatismo pero, cuando el interés desaparece o es sustituido por otro, las relaciones con estas personas tienden a reducirse.

Hice una limpieza de gente que conocí en un viaje y solamente en ese viaje

o gente que me molesta y no quiero hablarles (Julieta).

Borré como 300 contactos, no los conocía y no tenía interés de tenerlos en Facebook. Borré gente que me molestaba. Los que estaban en el chat escribiendo "hola, hola, hola", 50 mil veces para que les contestes, los saqué (Fati).

Hay gente que aparece diciendo cosas y figuran como amigos míos, pero yo no los conozco y no me acuerdo de haberlos agregado. En ese caso, los borro (Yamila).

Sin embargo, la reducción de contactos nunca es total. Para aquellos usuarios que tienen más de mil contactos representa muchas horas de trabajo, por este motivo, la limpieza no es total, sino que se focaliza en contactos puntuales que sobresalen en alguna de las tres situaciones relatadas más arriba.

En los casos donde la eliminación no es efectiva, la reducción de la lista de contactos opera en la comunicación diaria. El usuario puede tener miles de contactos, pero interactúa y está interesado en conocer las novedades de un grupo más reducido. De esta manera, los movimientos *online* de otros usuarios pasan desapercibidos. Este grupo reducido de contactos se identifica con las personas del entorno *offline*. De esta manera, aunque no se efectúe una limpieza de contactos, el grupo de pares se afianza *online*. Por este motivo, en las observaciones de las páginas de Facebook de los entrevistados, sus publicaciones siempre se dirigen al grupo de amigos de la escuela y los intervinientes en las conversaciones son más o menos las mismas personas.

La pertenencia al grupo de pares *offline* habilita la participación *online*, no solo porque los adolescentes evitan (en esta etapa) aceptar a desconocidos, sino también porque las publicaciones hacen referencia a situaciones *offline*, que involucran y son compartidas por el grupo de amigos. De esta manera, los adolescentes inician sus conversaciones *offline* a partir de una publicación *online* o continúan una conversación *offline* que tuvo su inicio en el chat.

A modo de cierre, se pueden citar las conclusiones de Finquelievich y Schules (2010) que, al contrario de la impresión popular, consideran que existe una convivencia entre el territorio virtual y el local y que muchas comunidades *online* son la extensión virtual de grupos de interacción cara a cara. Esto nos permitiría hablar de las redes sociales como lugares de conversación, sociedades desplegadas electrónicamente, espacios para formar relaciones y comunidades que conservan reglas de interacción similares a las cara a cara (Cobo Román, 2007; Piscitelli, 2002).

Conclusiones

En este artículo se caracterizó a los usuarios adolescentes de Facebook de acuerdo con el momento de inserción a la red social. De esta manera, quienes se incorporaron al sistema antes que fuese apropiado por el grupo de pares se consideran usuarios prematuros. Por el contrario, quienes inician la vida en Facebook a causa de la alta difusión entre sus pares son

considerados usuarios sociales.

Para ambos tipos de usuarios, se estableció un recorrido en tres momentos. Un primer momento de inserción; luego, una fascinación y ampliación de la lista de contactos. Finalmente, una caída de la fascinación y reducción de la lista de contactos. En aquellos casos en que no se procede a la eliminación de contactos, de todos modos la comunicación queda restringida al grupo de pares, a las personas que intervienen en la vida *offline* del sujeto.

Bibliografía

- Cabello, R. y Moyano, R. "Los videojuegos en red". En Cabello, R. (coord.) *Ciberjuegos. Escritos sobre usos y representaciones de los juegos en red*. Buenos Aires. Imago Mundi. 2009.
- Cobo Romani, C. y Pardo Kuklinski, H. *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. México, Grup de Recerca d'Interaccion Digital - Universidad de Victoria, FLACSO. 2007.
- Faerman, J. *Faceboom. Facebook, el nuevo fenómeno de masas*. Barcelona. Alienta. 2010.
- Lazarsfeld, P. *The People's choice. How the voter makes up his mind in a presidential campaign*. Nueva York. Columbia University Press. 1944.
- López, G. y Ciuffoli, C. *Facebook es el mensaje. Oralidad, escritura y después*. Buenos Aires. La Crujía. 2012.
- Katz, J. y Rice, R., *Consecuencias sociales del uso de Internet*. Capítulo 3. OUC. 2002.
- Piscitelli, A. *Meta-Cultura. El eclipse de los medios masivos en la era de la Internet*. Buenos Aires. La Crujía. 2002.
- *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires. Paidós. 2002.
- Schules, D. "Nuevas comunidades y nuevas redes comunitarias. Construir nuevas instituciones para enfrentar los nuevos desafíos." En *¡Ciudadanos, a la red! Los vínculos sociales en el ciberespacio*. Susana Finquelievich (coord.). Buenos Aires. CICCUS-La Crujía. 2000.