



Internet, fábrica de sueños. Claves para la comprensión de la participación en foros y chats



[Francesc Núñez Mosteo](#)

Profesor de los Estudios de Humanidades y Filología de la UOC - Grupo GIRCUM
fnunez@uoc.edu

Resumen: Los fenómenos sociales son siempre complejos y para comprenderlos se requieren diversas perspectivas. El artículo, que se originó en una investigación del grupo GIRCUM, intenta averiguar algunas de las razones que pueden ayudar a entender el éxito de las formas de comunicación electrónica más extendidas. Las características de este medio de comunicación y la destreza —socialmente desarrollada— de los individuos para hacer unos determinados usos de la imaginación nos permiten una caracterización del medio electrónico como fábrica de sueños. La aparente indefinición de algunos de los contextos de relación social y la invisibilidad (también aparente) de los ejes de vertebración social permiten que muchos usuarios hagan un uso de Internet (foros, chats, MUD o correos electrónicos) como taller de experimentación de relaciones o de identidades. Evidencias empíricas de investigaciones pasadas y presentes permiten proponer —y confirmar— este enfoque de Internet, y dan pie a algunas reflexiones sobre el tema.

1. Introducción. ¿Qué conduce a relacionarse en Internet?

¿Qué puede hacerse en Internet? En Internet pueden hacerse, y de hecho se hacen, muchas cosas. Algunas de estas cosas son aquéllas para las cuales se ha ido creando la Red, pero otras, en cambio, eran impensables en el momento en que se implantó. Cada vez nos sorprende y nos sorprenderá más cómo se va concretando cada nueva posibilidad. La variabilidad de respuesta de los usuarios ante las grandes presiones que llegan de la industria es más grande de lo que a menudo suele creerse, y los ávidos consumidores nunca dejan de reinterpretar y recrear, en su práctica cotidiana, el sentido y el valor de los objetos y productos que están a su disposición.

Si hasta ahora podemos considerar Internet como un curioso fenómeno minoritario, su ampliación y extensión parece incuestionable y, por lo tanto, cada vez se hace más difícil predecir qué acabará siendo y qué acabará pasando en la Red, si exceptuamos de entre las predicciones su constante cambio y evolución. Si los usos y las apropiaciones de Internet por parte de la gente, al margen de los usos comerciales e institucionales, han sido hasta ahora muy variados, a medida que el número de usuarios se vaya incrementando, la variación será mucho mayor.

La fuerza con la que las tecnologías de Internet se van introduciendo en diferentes ámbitos sociales, junto con el fenómeno —y la ideología— de la globalización, pueden llevarnos a pensar que nos encontramos ante una revolución tecnológica que afecta o afectará de la misma manera allí donde se vaya imponiendo. De todas formas, si bien es cierta la fuerza uniformizadora e integradora que han tenido algunas de las llamadas revoluciones tecnológicas, también es cierto que los contextos sociales no son uniformes y que las prácticas de producción de sentido varían de un contexto a otro. Así pues, no podemos hablar de Internet como de un medio uniforme, como de un mundo virtual que se sobrepone y borra los mundos reales desde donde sus usuarios llevan a cabo sus navegaciones.





Ello, sin embargo, no debe impedirnos que queramos preguntarnos el porqué del éxito de algunas prácticas comunicativas que tienen lugar en Internet, y que tratemos de encontrar alguna respuesta que nos permita reducir la complejidad del fenómeno. Desde el primer instante, la comunicación electrónica ha ampliado las posibilidades comunicativas de los individuos y su capacidad reflexiva, aunque también al principio —y todavía ahora— se temiera por las consecuencias de aislamiento social o por supuestos efectos adictivos.

De entre estas nuevas formas de comunicación, me centraré en los foros y los chats para intentar averiguar algunas de las causas que pueden ayudarnos a comprender su éxito, y que también pueden hacerse extensivas, en parte, para explicar el éxito del correo personal o de los MUD, por poner un par de ejemplos más. Escribiré, sólo, sobre foros y chats porque esta reflexión es el resultado de dos investigaciones llevadas a cabo por el grupo GIRCUM (Grupo Interdisciplinario de Investigación en Comunidades Virtuales de la UOC), una ya acabada (2000) y la otra todavía en curso. Como sociólogo, pero también como usuario, quiero saber lo que está sucediendo en la Red. Concretamente me interesa conocer el significado que tienen las interacciones sociales para los individuos, averiguar algunos de los motivos que llevan a las personas a utilizar Internet o descubrir el significado que tiene en sus vidas lo que hacen y cómo lo integran en la cotidianidad del mundo real, del cual Internet, sin duda, forma o acabará formando parte.

2. Internet como fábrica de sueños

Trataré de aclarar algunas de las características que pueden ser comunes, y socialmente compartidas, por muchos de los usuarios que, desde mundos sociales muy diferentes, participan en un foro o en un chat. La investigación sobre un foro virtual de la UOC me permitió configurar y empezar a confirmar algunas de estas características; la observación como participante en muchos chats me permite afianzar la explicación.

No se trata de encontrar la explicación de lo que conduce a los individuos a participar en los foros y en los chats, y que da sentido a su participación y a la inversión de tiempo y al esfuerzo que ello conlleva, sino que, como en toda investigación social, se trata de aportar una explicación, parcial, provisional y compatible con muchas otras, que nos permita entender de forma sugerente qué sucede en estos espacios de Internet, y que también facilite explicar algunas de las motivaciones que hacen atractiva la participación en un foro o en un chat a pesar de consistir en una acción mucho más compleja que, por ejemplo, ver la televisión y exigir una dedicación de tiempo en exclusiva que no requiere, por ejemplo, escuchar música.

No es necesario decir que cada individuo puede tener un montón de razones particulares y concretas para justificar su participación en un foro o en un chat, y todas estas razones, explicitadas o no, son una buena explicación de esta participación. En la investigación sobre el Foro de Humanidades y Filología de la UOC que realizó el grupo GIRCUM, los participantes entrevistados nos ofrecieron una buena cantidad de razones. Después de más de un año de observación y del análisis de todos los mensajes que aparecieron en el foro durante un semestre, pudimos deducir unas cuantas más, no siempre manifestadas abiertamente por los participantes.



Espacio de chat

De entre el gran número de motivos personales, lo que más podía generalizarse era la voluntad de pasárselo bien, de divertirse o, tal como ellos lo expresaban, de que hubiera vidilla en el foro. Con ello querían decir que hubiera un nivel de participación y de calidad de las intervenciones que invitara a la relación social y a la interacción, que en definitiva era el objetivo del espacio y de los participantes. De hecho, cuando en los chats pregunto qué es lo que lleva a participar en ellos, a estar allí, la respuesta suele ser que lo que se busca es pasárselo bien, relacionarse y encontrar amigos y amigas.

Ahora bien, tanto en los foros como en los chats hay un elemento que les confiere un poder de atracción considerable: la posibilidad de soñar. La imaginación, la espera imaginativa, la simulación, la expectativa



siempre abierta y constantemente renovada de lo que puede pasar, la posibilidad de presentarse y aparecer como uno quiere o querría ser, otorga a estos espacios la fuerza de seducción de una fábrica de sueños a medida. También, claro está, existe el peligro de la decepción, del engaño o de la falta de reconocimiento.

Además de la complejidad de razones y emociones que llevan a participar activamente en un foro y a enviar un mensaje, tenemos toda la capacidad imaginativa que se abre en la espera de la respuesta de otro participante, y que de hecho inicia una interacción de resultados imprevisibles, aunque sí imaginables y, por lo tanto, capaces de suscitar un buen número de sentimientos. Lo mismo sucede cuando se entra en un chat, donde existe la posibilidad de ir presentándose de nuevo a uno mismo en cada momento —y en cada nueva interacción— a voluntad, construyéndose desde la soledad de la pantalla y entrando en unos contextos donde faltan la mayoría de los signos de identificación social y personal, pero donde los contactos con otras supuestas personas, fáciles y casi inmediatos, permiten presentar las nuevas identidades.

3. Imaginar la satisfacción

Cualquiera que haya participado en un foro, y todavía más en un chat, habrá comprobado cómo la relación e interacción mediada a través del ordenador (las características definitorias y diferenciadoras del cual no trataremos ahora), además de contener bastantes características propias de cualquier interacción social, potencia la capacidad imaginativa de los actores, ya que no define de manera inmediata las identidades ni los contextos socioculturales de los interlocutores. Como estos contextos son necesarios para la relación social, son rápidamente imaginados y recreados. La anticipación imaginativa e idealización del individuo o individuos con los cuales se está interactuando, la anticipación del curso de la relación o la posibilidad de presentar una imagen diferente de uno mismo suscitan toda una serie de sentimientos, más o menos inducidos a voluntad por el hecho de que "dirigimos" nuestra capacidad imaginativa y creativa, de que nos emocionan y nos afectan con la misma intensidad que los sentimientos producidos en la interacción cara a cara. No me refiero a un proceso demasiado diferente de lo que se da en cualquier interacción humana, donde la presentación de uno mismo es siempre artificiosa y resultado de un trabajo previo, donde la imaginación juega un papel importante. La principal diferencia que hace que la posibilidad de la construcción imaginativa, y de todos sus efectos, sea mucho mayor en Internet es la falta del contexto inicial de la relación y de todo el conocimiento que aporta el cuerpo.

El mecanismo del que hablo es el mismo que permite explicar a C. Campbell (1994) la insaciable satisfacción que nos produce el consumo. La atracción de las mercancías en los escaparates no proviene del conocimiento que se puede tener de saber que aquella mercancía va a satisfacer una necesidad, sino de la capacidad de imaginar toda la satisfacción que nos produciría poseerla; por eso tantas veces para pasárselo bien basta con ir a mirar escaparates, subir al coche que podría ser tuyo o visitar la casa de tus sueños. El individuo moderno ha aprendido a utilizar uno de los poderes de la imaginación: su capacidad de suscitar emociones tan fuertes —y del mismo tipo— como las "realmente" vividas. El fantasioso moderno (daydreamer) ha hecho que el consumo sea una de sus actividades principales y más satisfactorias, porque ha encontrado en esta actividad una fuente inagotable de emociones y placeres. Los procesos de satisfacción son muy parecidos a los de las sacudidas emocionales que puede causarnos ver una película o leer una novela.



¿Realidades o ficciones?



No es en vano que la actividad del consumo, y especialmente del consumo de mercancías culturales, ha ocupado importantes espacios de la vida humana que han pasado a ser gestionados de forma muy diferente a como se realizaba hace un siglo, o bien a centrar, como en el caso de la gente joven, muchos de los procesos de configuración de las identidades sociales. Todavía no está claro qué lugar ocupará Internet en la vida de la gente, ni cómo se irán incorporando sus espacios de forma significativa en la vida de cada uno, pero sí que empieza a avistarse que, además de reproducir en sus redes el mundo social, se nos ofrece como un atractivo y variado objeto de consumo (y para el consumo) del cual nos apropiaremos de maneras muy inesperadas.

En estrecha relación con lo que acabo de decir, podemos representarnos Internet como un tipo de taller o fábrica de sueños, lo que nos ayuda a concretar la experiencia de un medio todavía desconocido. La experiencia del sueño es para todos muy familiar. Aunque no sea fácil definir su naturaleza, origen y función biológica, podemos acercarnos a los sueños como si fueran una especie de taller de experimentación, un medio para ampliar la experiencia personal. Los sueños, igual que el juego en los niños, permiten experimentar con los propios sentimientos sin sufrir las consecuencias que tendrían en el mundo real los mismos acontecimientos vividos en el sueño (Humphrey, 1995, pág. 118).



Fantasías - daydream

Este papel de taller de experimentación que puede ser atribuido a los sueños, también lo podemos atribuir a Internet (a un foro y especialmente a un chat). La analogía es atractiva si, además, tenemos en cuenta que una gran parte de las experiencias humanas socialmente importantes, y los sentimientos que nos producen, no dependen tanto de la naturaleza objetiva del estímulo como de lo que nosotros, subjetivamente, hacemos con él, lo cual viene determinado por el contexto que le asignamos (Humphrey, 1995, pág. 119). No es el momento de entrar en el detalle de las características de la CMO para darnos cuenta de cómo ésta facilita el proceso de contextualizar y otorgar significado a la persona con la que entramos en contacto y a la relación/interacción que iniciamos.

4. Uso imaginativo de los ordenadores

Es evidente que algunas de las características del medio electrónico refuerzan esta posibilidad experimentadora y creadora. El uso que en este sentido se hace y el significado que, como veremos, se confiere a muchas de las acciones que tienen lugar en la Red así lo confirman. Si el juego o el sueño permite



recrear circunstancias sociales y que podamos participar en él sin que exista el peligro de sufrir consecuencias negativas, la interacción electrónica, además de una interacción real con otros individuos, permite una relación con control de la implicación. Más aún, si las sociedades urbanas contemporáneas han conducido a una purificación de las identidades, rehuendo el sufrimiento que conlleva la interacción y la mezcla con los otros diferentes, Internet permite recuperar las relaciones heterogéneas, experimentar y obtener muchas de sus satisfacciones, sin los peligros que estas relaciones contienen cuando se dan cara a cara y, por el mismo motivo, sin los compromisos que conllevan.

S. Turkle (1997, 1996) apunta hacia la posibilidad de un uso imaginativo y terapéutico de los ordenadores: nuevos espacios para huir del determinismo social, para crear realidades menos limitadas que las propias, para dar libre movimiento a nuestras fantasías intelectuales o eróticas, o para conseguir, en definitiva, una especie de moratoria al mundo real. En este sentido, la imagen de la fábrica de sueños, del taller de experimentación, nos parece adecuada. En Internet todo el mundo tiene la oportunidad de experimentar con diferentes facetas de su personalidad, o con tipos de relaciones diferentes de las que está acostumbrado, y trasladar esta experiencia a la vida cotidiana. Las personas estigmatizadas, por ejemplo, pueden ensayar las situaciones que desearían en la vida real pero que socialmente tienen barradas.



Quién es

Sin duda Internet ofrece un ámbito de simulación al que el individuo moderno está bastante acostumbrado porque, como hemos dicho, las formas modernas de consumo, o la televisión, el cine o los grandes parques temáticos (Eurodisney, Port Aventura) nos han trabajado y potenciado la capacidad imaginativa que permite que nos aprovisionemos de las emociones que acompañan las experiencias "virtuales", en el sentido que están fuertemente controladas a pesar de tratarse de auténtica interacción social. El control, sin embargo, que caracteriza el medio electrónico no quita ni chispa de realidad a las experiencias que tenemos. Sucede simplemente que la naturaleza del medio, de momento, favorece un tipo de relaciones —en parte diferentes— de las que tenemos cara a cara.



Quién es

La posibilidad de que las relaciones electrónicas sean muy intensas en poco tiempo —en dos horas de conversación electrónica en un chat con alguna persona puede llegarse a un nivel de intimidad muy improbable en la interacción cara a cara—, hace que sean muy atractivas, aunque tienen la contrapartida que pueden disiparse con la misma rapidez. No sólo falta (o es débil) el contexto social que confiere y refuerza a la identidad presentada, sino que el individuo moderno sabe transitar con habilidad por los diferentes mundos "simulados" a los que se enfrenta diariamente. Con ello, insisto, no disminuimos la realidad de este tipo de situaciones, porque al fin y al cabo el individuo en último término las acaba(rá) integrando en su mundo de sentido. Es necesario ver, en el caso de las relaciones virtuales, de qué manera lo hará, y cómo se apropiará del objeto electrónico en su condición de objeto de consumo (y para el consumo).



5. Evidencias empíricas

Por lo que he podido observar, la capacidad de reflexividad que permite el medio es grande. Ya desde el principio los individuos son más o menos conscientes de las posibilidades del medio, hasta el extremo de utilizarlo intencionalmente en las direcciones apuntadas. En una entrevista realizada en julio de 1999 a uno de los participantes del foro de Humanidades y Filología, en un contexto donde el uso del medio era bastante nuevo, se ponía claramente de manifiesto cómo la persona entrevistada, en este caso una mujer, era plenamente consciente de las posibilidades "terapéuticas" de este tipo de comunicación, y también de las posibilidades de jugar a representar un personaje diferente de aquel que representaba en los contextos en los que estaba sumergida a lo largo del día. Insisto en que la multiplicidad de motivos que llevan a participar en un foro o a entrar en un chat no son siempre explicitados, pero la misma naturaleza del medio, que permite el distanciamiento, también permite ser bastante reflexivo con el uso y el tipo de acciones que en él se llevan a cabo.

E - ...y te lo digo, fíjate, porque a mí me ha parecido tener la misma actitud, ¿no?, alguna vez, de participar absolutamente en soledad, de tener alguna época en la que realmente estaba utilizando el foro para, para soltar una inquietud personal de la que no esperaba ninguna respuesta porque ya era bastante satisfactorio poder enviarla, ¿no? Y es como explicar algo muy personal a un extraño, como si creyera que no habrá consecuencias, ¿no? Yo me olvido, me quedo sin la angustia y gracias a Dios no suele tener consecuencias, ¿no?

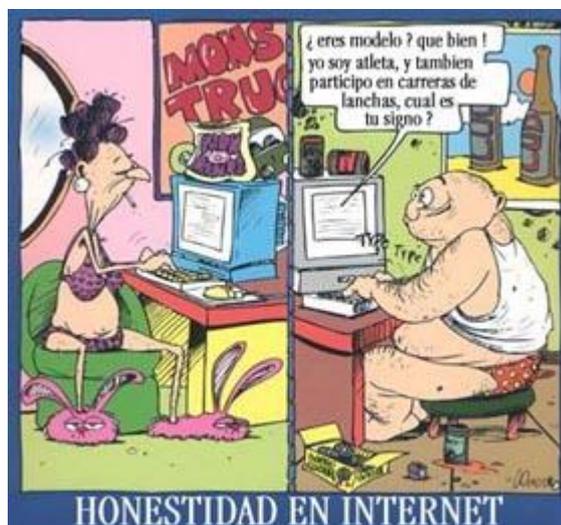
E -Sí, creo que en el fondo yo elegí un personaje dentro del foro, ¿no? Ah, y era, sí, el personaje de la cotidianidad; creo que fue una especie de elección, ¿no? No exactamente, un poco intuitiva, pero podemos decir que fue una elección.

A -Cuando dices que elegiste un personaje, ¿qué quieres decir exactamente?

E -Porque en el foro, pues, surgen muchos aspectos de nosotros, pero no todos, ¿no? De alguna forma eliges una actitud en el foro, y para mí es la cotidianidad, como podríamos hablar de otras cosas; no sé qué podría interesarme, ¿no? Pues, por lo que leo, porque claro que últimamente sólo leo cosas especializadas [se echa a reír], quizás tendría poco juego, ¿no? Pero, sí podía haber elegido otra actitud, por ejemplo hablar de lectura, hay gente que lo hace, y a mí, pues no sé, me hizo más gracia hablar de lo cotidiano. Yo... [incomprensible] porque tenía muchas ganas de divertirme, de alguna manera.

A -¿Tú crees que los demás también eligen un personaje?

E -De algun modo sí, porque en la vida real los que conozco son más variadillos, ¿no? Y en el foro no son de una pieza, eso es verdad, pero sí que de alguna manera eligen una forma de participación.



Honestidad en Internet



También en los chats, por lo que he podido comprobar, y porque cada vez más forma parte de la imagen social que se va generando del medio, los participantes son conscientes de que aquí es posible una libertad —en lo que se dice y se manifiesta— que es difícil en la interacción cara a cara.

<garp> a ti, qué te parece?
<bea> esto hace que hables abiertamente de cosas, al fin y al cabo no tengo ni idea quien eres
<bea>te da cierta libertad
<garp>para qué?
<bea>para decir lo que te apetece
<bea>me da en cierto modo igual lo que pienses, ni te conozco ni te conoceré

6. Conversaciones privadas

La libertad de una conversación (privada) en un chat es la libertad de hablar fuera de un contexto regulador, sin —de entrada— ningún referente que permita la orientación y la predicción de aquello a lo que la interacción puede dar lugar. Además, siempre puede salirse del contexto que se va construyendo si no responde a los intereses o expectativas que se van creando. En principio falta toda la corporalidad a la que estamos acostumbrados y de la que somos lectores expertos, y además se hace prácticamente inútil e innecesaria cualquier función fática del lenguaje. Los recursos expresivos que permite el medio todavía son pocos. El resultado es que los conceptos-palabra suscitan directamente todo el imaginario (no discursivo) que, junto con las palabras, en una relación cara a cara, acompañan y hacen experienciable una relación social.

<garp> miro fijo
<garp> ja, ja
<Atenea> no lo dudaba
<garp> y a los ojos
<Atenea> pero no te veo
<Atenea> eso está bien
<garp> no, pero me imaginas
<Atenea> bueno sí, es extraño
<garp> y eso es mucho más peligroso
<Atenea> tu me imaginas?
<garp> claro
<Atenea> como?
<garp> esa es una mala pregunta
<Atenea> a lo mejor te llevarías una gran decepción
<Atenea> piensas que soy una chica no?
<Atenea> a lo mejor te engaño





Es difícil que en las conversaciones en un chat, o cuando se establece una relación personal mediante un foro, no surjan preguntas o fragmentos de la conversación expresamente dirigidos a obtener los elementos contextuales que nos permiten hacer una representación del otro, donde la referencia física (al lugar o a la persona que escribe/habla) es muy importante.

<NEKARI> hola
> HOLA
<NEKARI> de donde eres
> BARCELONA
> I TU?
<NEKARI> de Madrid
<NEKARI> cuantos años tienes?
> ME GUSTA TU NOMBRE
> QUE SIGNIFICA
<NEKARI> gracias
<NEKARI> no tiene significado el tuyo a que se debe
<NEKARI> no te importa que sea de Madrid?

<KI> en mi vestuario hoy predomina el marrón
<Aide> color predominante, la camisa lleva beige y esa cosas
<Aide> como vas?
<KI> zapatos marrones
<KI> pantalon beige
<Aide> el otro dia estabamos de gris y negro no?

A ninguno de los participantes se le escapa la posibilidad de mentir, de simular. Pero la mentira, en principio, no tiene un contenido moral, ni la simulación tiene por objeto ocultar la realidad. Se trata, más bien, de tejer el contexto, junto con la imagen que quiere darse de uno mismo, que permita la relación social, aunque en un medio que requiere una elaboración inmediata de todos aquellos datos que se consideran relevantes y que, como en cualquier otra interacción, presentamos y construimos activamente.

Está claro y es evidente que las posibilidades de construir activamente la imagen y circunstancia en la que se quiere aparecer son —aparentemente y ya desde el principio— mucho más grandes que en la interacción cara a cara. Por eso la imaginación (y la fantasía) tienen un papel directivo en algunas de las relaciones en línea, especialmente en los chats. El sueño está dispuesto para estar elaborado a gusto del consumidor. Para quien busca el amor, por ejemplo, hay muchas probabilidades de que haya un encuentro.

El imaginario —sería un error pensar lo contrario— siempre juega un papel destacado en toda relación social, tanto dentro como fuera de la red. A diferencia, sin embargo, de lo que sucede en el medio electrónico, en la mayoría de los otros ámbitos de la vida cotidiana las relaciones sociales, y la forma en la que los actores sociales las imaginan y las viven, disponen de muchos apoyos y canales institucionales para sostenerlas y avalarlas. Las identidades son otorgadas y mantenidas socialmente. Por esta razón, las relaciones en el medio electrónico son, por una parte, más intensas, ya que los participantes se encuentran en un medio aislado y en el que ellos mismos ponen las reglas, y, por otra, mucho más volubles y huidizas, porque disponen de pocos apoyos sociales e institucionales.

7. Conclusiones

Para terminar quiero destacar tres cosas. En primer lugar, que las causas que hemos dicho que hacen atractiva una relación electrónica tienen un origen social, y no psicológico, en la medida que muchos de los aspectos de la personalidad del individuo moderno que favorecen estos comportamientos tienen raíces en las estructuras sociales de la modernidad. Nos queda por ver cómo los individuos actuarán y llenarán de sentido sus acciones en el nuevo medio y cómo lo harán suyo, por su calidad de objeto de consumo, para dar contenido a sus prácticas sociales en la Red y con el medio electrónico.



En segundo lugar, hay que tener presente un efecto no deseado, aunque previsible, de la falta de contexto y apoyo social de la relación electrónica: la decepción. Sin otorgar un sentido negativo a la decepción, debemos prever que, en la misma medida —y proporcionalmente— que el uso imaginativo del medio (para suscitar emociones, para exorcizar el mundo social o para experimentar personalidades), tendrá lugar la decepción, el hundimiento de la efectividad de lo construido, siempre que no sea integrado de alguna forma en el ámbito de la vida cotidiana. El aburrimiento y el abandono del mundo virtual pueden ser algunas de las maneras en las que se concrete esta decepción en las relaciones personales.

En tercer lugar, la inmediatez de la construcción de los contextos de relación social y de lo que en ellos hacen los participantes hace imprescindible para la investigación en el medio electrónico la participación y la observación participante por parte del científico social. Es preciso pensar bien la naturaleza de esta participación e idear las estrategias para trascender el medio electrónico hacia los diferentes contextos de acción y de interacción de los participantes.

Bibliografía:

CAMPBELL, C. (1994). *The romantic ethic and the spirit of modern consumerism*. Oxford: Blackwell Published. <http://scolar.vsc.edu:8003/VSCCAT/ABP-1267>

CRANG, M.; CRANG, PH.; MAY, J. (ed.) (1999). *Virtual geographies. Bodies, space and relations*. Londres: Routledge.

DERTOUZOS, M.L. (1997). *Qué será, cómo cambiará nuestras vidas el nuevo mundo de la informática*. Barcelona: Planeta.

DIBBELL, J. (1998). *Tiny life. Crime and passion in a virtual world*. Nueva York: Henry Holt and Company Inc.

DOEL, M.A.; CLARKE, D.B. "Virtual worlds. Simulation, s(ed)uction and simulacra". En: M. CRANG; PH. CRANG; J. MAY. *Virtual geographies. Bodies, space and relations*. Londres: Routledge.

DONATH JUDITH S. (1999). "Identity and deception in the virtual community". En: *Communities in cyberspace*, prepared for P. KOLLOCK and M. SMITH. Londres: Routledge. <http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>

GACKENBACH, J. (ed.) (1998). *Psychology and the Internet. Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications*. Londres: Academic Press.

HAKKEN, D. (1999). *Cyborgs@cyberspace? An ethnographer looks to the Future*. Londres: Routledge.

HEIM, M. (1993). *The metaphysics of virtual reality*. Nueva York: Oxford University Press.

HOLMES, D. (ed.) (1997). *Virtual politics. Identity & community in cyberspace*. Londres: Sage Publications.

HUMPHREY, N. (1995). *La mirada interior*. Madrid: Alianza. <http://www.humphrey.org.uk/>

JONES, ST. (ed.) (1997). *Virtual culture: Identity and communication in cybersociety*. Londres: Sage Publications. <http://www.otal.umd.edu/~rccs/books/jones.html>
<http://www.unet.univie.ac.at/~a8704622/diss/biblio/jones1.html>

LEVINE, D. (1998). *The joy of cybersex: A guide for creative lovers*. Ballantine Books.

MARTÍNEZ, I.; BONILLA, A. (2000). *Sistema sexo/género, identidades y construcción de la subjetividad*. Valencia: Universidad de Valencia.

PORTER, D. (ed.) (1996). *Internet culture*. Londres: Routledge Inc.



REID, E.M. Electropolis: *Communication and community on Internet Relay Chat* [En línia]
<http://people.we.mediaone.net/elizrs/electropolis.html> <http://www.aluluei.com/>

SHIELDS, R. (ed.) (1996). *Cultures of Internet. Virtual spaces, real histories, living bodies*. Londres: Sage Publications.

SLEVIN, J. (2000). *The Internet and society* Cambridge: Polity Press.
<http://www.xs4all.nl/~giotto/slevin.html>

TURKLE, S. (1997). *Seeing through computers: Education in a culture of simulation*. [En línia]
<http://www.prospect.org/archives/31/31turkfs.html>

TURKLE, S. (1996). *Virtuality and its discontents: Searching for community in cyberspace*. [En línia]
<http://www.prospect.org/archives/24/24turk.html>

TURKLE, S. (1994). *Who am we?* http://www.wired.com/wired/archive/4.01/turkle.html?topic=&topic_set

VAYREDA, A.; ARDÈVOL, E.; MIRALLES, L.; AIBAR, E.; NÚÑEZ, F.; GÀLVEZ, A. (2000). *La sociabilitat al Campus Virtual. Una aproximació a l'estudi de les comunicacions, interaccions i relacions dels estudiants de la UOC*. Informe del projecte de investigació del Grup de Investigació sobre Comunitats Virtuals de la UOC. No publicat.

WALLACE, P. (2001). *La psicologia de Internet* Barcelona: Paidós.

WOLTON, D. (2000). *Sobrevivir a Internet*. Barcelona: Gedisa.

Cita recomendada:

NÚÑEZ MOSTEO, Francesc (2001). "Internet, fàbrica de somnis. Claves per a la comprensió de la participació en foros i chats". *Digithum*, n.º 3 [artícleu en línia].
DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/d.v0i3.591>