



Internet, fàbrica de somnis. Claus per a la comprensió de la participació en fòrums i xats



Francesc Núñez Mosteo

Professor dels Estudis d'Humanitats i Filologia de la UOC - Grup GIRCOM
fnunez@uoc.edu

Resum: Els fenòmens socials sempre són complexos i per a comprendre'ls es requereixen diverses perspectives. Aquest article, que té l'origen en una investigació del grup GIRCOM, mira d'esbrinar algunes de les raons que poden ajudar a entendre l'èxit de les formes de comunicació electrònica més esteses. Les característiques d'aquest mitjà de comunicació i l'expertesa —socialment desenvolupada— dels individus per a fer uns determinats usos de la imaginació, ens permeten una caracterització del medi electrònic com a fàbrica de somnis. L'aparent indefinició d'alguns dels contextos de relació social i la invisibilitat (també aparent) dels eixos de vertebració social permeten que molts usuaris facin un ús d'Internet (fòrums, xats, MUD o correu electrònic) com a taller d'experimentació de relacions o d'identitats. Evidències empíriques d'investigacions passades i presents permeten proposar —i confirmar— aquest enfocament d'Internet, i donen peu a algunes reflexions sobre el tema.

1. Introducció. Què porta a relacionar-se a Internet?

Què es pot fer a Internet? A Internet es poden fer, i de fet es fan, moltes coses. Algunes d'aquestes coses són aquelles per a les quals s'ha anat creant la Xarxa, però d'altres, en canvi, eren impensables en el moment en què es va implantar. Cada vegada ens sorprèn i ens sorprendrà més com es va concretant cada nova possibilitat. La variabilitat de resposta dels usuaris davant de les grans pressions que vénen de la indústria és més gran del que sovint se sol pensar, i els àvids consumidors mai no deixen de reinterpretar i recrear, en la pràctica quotidiana, el sentit i el valor dels objectes i productes que estan a la seva disposició.

Si fins ara podem considerar Internet un curiós fenomen minoritari, la seva ampliació i extensió sembla inqüestionable i, per tant, cada cop es fa més difícil predir què serà finalment i què passarà al final a la Xarxa, si exceptuem d'entre les prediccions el seu constant canvi i evolució. Si els usos i les apropiacions d'Internet per part de la gent, al marge dels usos comercials i institucionals, han estat fins ara molt variats, a mesura que el gros d'usuaris es vagi incrementant, la variació serà molt més gran.

La força amb què les tecnologies d'Internet es van introduint en diferents àmbits socials, juntament amb el fenomen —i la ideologia— de la globalització, ens poden dur a pensar que ens trobem davant d'una revolució tecnològica que afecta o afectarà de la mateixa manera allà on es vagi imposant. Però, si bé és certa la força uniformitzadora i integradora que han tingut algunes de les anomenades revolucions tecnològiques, també és cert que els contextos socials no són uniformes i que les pràctiques de producció de sentit varien d'un context a un altre. Així, doncs, no podem parlar d'Internet com d'un mitjà uniforme, com d'un món virtual que se sobreposa i esborra els mons reals des d'on els usuaris porten a terme les seves navegacions.





d'algunes pràctiques comunicatives que tenen lloc a Internet i que mirem de trobar alguna resposta que ens permeti reduir la complexitat del fenomen. Des del primer moment, la comunicació electrònica ha eixamplat les possibilitats comunicatives dels individus i la seva capacitat reflexiva, encara que també al principi —i encara ara— es temés per les conseqüències d'aïllament social o per suposats efectes addictius.

Entre aquestes noves formes de comunicació, em centraré en els fòrums i els xats per intentar esbrinar algunes de les causes que ens poden ajudar a comprendre'n l'èxit, i que també es poden fer extensives, en part, per a explicar l'èxit del correu personal o dels MUD, per posar un parell d'exemples més. Escriuré, només, sobre fòrums i xats perquè aquesta reflexió és el resultat de dues investigacions dutes a terme pel grup GIRCUM (Grup Interdisciplinari de Recerca en Comunitats Virtuals de la UOC), una ja acabada (2000) i l'altra encara en curs. Com a sociòleg, però també com a usuari, vull saber el que passa a la Xarxa. Concretament m'interessa saber el significat que tenen les interaccions socials per als individus, esbrinar alguns dels motius que fan que les persones utilitzin Internet o descobrir el significat que té en les seves vides allò que fan i com ho integren en la quotidianitat del món real, del qual Internet, sens dubte, forma o formarà part finalment.

2. Internet com a fàbrica de somnis

Miraré d'aclarir algunes de les característiques que poden ser comunes, i socialment compartides per molts dels usuaris que, des de mons socials ben diferents, participen en un fòrum o en un xat. La investigació sobre un fòrum virtual de la UOC em va permetre configurar i començar a confirmar algunes d'aquestes característiques; l'observació com a participant en molts xats em permet refermar l'explicació.

No es tracta de trobar l'explicació d'allò que porta els individus a participar en els fòrums i en els xats i que dóna sentit a la seva participació i a la inversió de temps i a l'esforç que això comporta, sinó que, com en tota recerca social, es tracta d'aportar una explicació, parcial, provisional i compatible amb moltes altres, que ens permeti entendre de manera suggeridora què succeeix en aquests espais d'Internet i que també faciliti explicar algunes de les motivacions que fan atractiva la participació en un fòrum o en un xat tot i consistir en una acció molt més complexa que, per exemple, mirar la televisió i exigir una dedicació de temps en exclusiva que no requereix, per exemple, escoltar música.

No cal dir que cada individu pot tenir un grapat de raons ben particulars i concretes per a justificar la seva participació en un fòrum o en un xat, i totes aquestes raons, explicitades o no, són una bona explicació d'aquesta participació. En la investigació sobre el fòrum d'Humanitats i Filologia de la UOC que va dur a terme el grup GIRCUM, els participants entrevistats ens van donar una bona quantitat de raons. Després de més d'un any d'observació i de l'anàlisi de tots els missatges que van aparèixer al fòrum durant un semestre, en vam poder deduir unes quantes més, no sempre manifestades obertament pels participants.



Espai de xat

Entre el gran nombre de motius personals, el que es podia generalitzar més era la voluntat de passar-s'ho bé, de divertir-se o, tal com ells ho expressaven, que hi hagués vidilla al fòrum. Amb això volien dir que hi hagués un nivell de participació i de qualitat de les intervencions que convidés a la relació social i a la interacció, que en definitiva era l'objectiu de l'espai i dels participants. De fet, quan als xats pregunto què és el que porta a participar-hi, a ser allà, la resposta sol ser que el que es vol és passar-s'ho bé, relacionar-se i trobar-hi amics i amigues.

Ara bé, tant als fòrums com als xats hi ha un element que hi confereix un poder d'atracció considerable: la possibilitat de somiar. La imaginació, l'espera imaginativa, la simulació, l'expectativa sempre oberta i constantment renovada del que hi pot passar, la possibilitat de presentar-se i aparèixer-hi com un vol o voldria



ser atorguen a aquests espais la força de seducció d'una fàbrica de somnis a mida. També, és clar, hi ha el perill de la decepció, de l'engany o de la falta de reconeixement.

A més de la complexitat de raons i emocions que porten a participar activament en un fòrum i a enviar-hi un missatge, tenim tota la capacitat imaginativa que s'obre en l'espera de la resposta d'un altre participant i que de fet enceta una interacció de resultats imprevisibles, encara que sí imaginables i, per tant, capaços de suscitar un bon nombre de sentiments. Passa igual quan s'entra en un xat, on hi ha la possibilitat d'anar presentant-se altra vegada a un mateix a cada moment —i a cada nova interacció— a voluntat, construint-se des de la soledat de la pantalla i entrant en uns contextos on manquen la major part dels signes d'identificació social i personal, però on els contactes amb altres suposades persones, fàcils i gairebé immediats, permeten presentar les noves identitats.

3. Imaginar la satisfacció

Qualsevol que hagi participat en un fòrum, i encara més en un xat, deu haver comprovat com la relació i interacció mediada mitjançant l'ordinador (de les característiques definidores i diferenciadores de la qual no tractarem ara), a més de tenir bona part de les característiques pròpies de qualsevol interacció social, potencia la capacitat imaginativa dels actors, ja que no defineix de manera immediata les identitats ni els contextos socioculturals dels interlocutors. Com que aquests contextos són necessaris per a la relació social, són ràpidament imaginats i recreats. L'anticipació imaginativa i idealització de l'individu o individus amb els quals s'interactua, l'anticipació del curs de la relació o la possibilitat de presentar una imatge diferent d'un mateix susciten tot un seguit de sentiments, més o menys induïts a voluntat pel fet que "dirigim" la nostra capacitat imaginativa i creativa, que ens emocionen i ens colpeixen amb la mateixa intensitat que els sentiments produïts en la interacció cara a cara. No em refereixo a un procés gaire diferent del que es dona en qualsevol interacció humana, on la presentació d'un mateix és sempre artificiosa i resultat d'un treball previ, on la imaginació té un paper important. La principal diferència que fa que la possibilitat de la construcció imaginativa, i de tots els seus efectes, sigui molt més gran a Internet és la manca del context inicial de la relació i de tot el coneixement que aporta el cos.

El mecanisme de què parlo és el mateix que permet explicar a C. Campbell (1994) la insaciable satisfacció que ens produeix el consum. L'atracció de les mercaderies als aparadors no ve del coneixement que es pot tenir de saber que aquella mercaderia satisfarà una necessitat, sinó de la capacitat d'imaginar tota la satisfacció que ens produiria posseir-la; per això tantes vegades per a passar-s'ho bé n'hi ha prou d'anar a mirar aparadors, pujar al cotxe que podria ser teu o visitar la casa dels teus somnis. L'individu modern ha après a fer servir un dels poders de la imaginació: la seva capacitat de suscitar emocions tan fortes —i del mateix tipus— com les viscudes "realment". El fantasiare modern (daydreamer) ha fet que el consum sigui una de les seves activitats principals i més satisfactòries, perquè ha trobat en aquesta activitat una font inesgotable d'emocions i plaers. Els processos de satisfacció són ben semblants als de les sotragades emocionals que ens pot causar veure una pel·lícula o llegir una novel·la.



Realitats o ficcions?



No és en va que l'activitat del consum, i especialment del consum de mercaderies culturals, ha ocupat importants espais de la vida humana que han passat a ser gestionats de manera ben diferent respecte a com es feia fa un segle, o bé a centrar, com en el cas de la gent jove, molts dels processos de configuració de les identitats socials. Encara no és clar quin serà el lloc d'Internet en la vida de la gent ni com s'aniran incorporant els seus espais de manera significativa en la vida de cadascú, però sí que comença a albirar-se que, a més de reproduir en les seves xarxes el món social, se'ns ofereix com un atractiu i variat objecte de consum (i per al consum) del qual ens apropiarem de maneres ben inesperades.

En estreta relació amb el que acabo de dir, ens podem representar Internet com una mena de taller o fàbrica de somnis, la qual cosa ens ajuda a concretar l'experiència d'un medi encara desconegut. L'experiència del somni ens és a tots ben familiar. Encara que no sigui fàcil definir-ne la naturalesa, l'origen i la funció biològica, ens podem acostar als somnis com si fossin una mena de taller d'experimentació, un mitjà d'ampliar l'experiència personal. Els somnis, de la mateixa manera que el joc en els nens, permeten experimentar amb els propis sentiments sense patir les conseqüències que tindrien en el món real els mateixos esdeveniments viscuts en el somni (Humphrey, 1995, pàg.118).



Fantasies - daydream

Aquest paper de taller d'experimentació que pot ser atribuït als somnis, també el podem atribuir a Internet (a un fòrum i especialment a un xat). L'analogia és atractiva si, a més a més, tenim en compte que bona part de les experiències humanes socialment importants, i els sentiments que ens produeixen, no depenen tant de la naturalesa objectiva de l'estímul com del que nosaltres, subjectivament, en fem, cosa que és determinada pel context que hi assignem (Humphrey, 1995, pàg. 119). No és el moment d'entrar en el detall de les característiques de la CMO per a adonar-nos de com facilita el procés de contextualitzar i atorgar significat a la persona amb la qual entrem en contacte i a la relació/interacció que iniciem.

4. Ús imaginatiu dels ordinadors

És clar que algunes de les característiques del medi electrònic reforcen aquesta possibilitat experimentadora i creadora. L'ús que en aquest sentit se'n fa i el significat que, com veurem, es confereix a moltes de les accions que tenen lloc a la Xarxa ho confirmen. Si el joc o el somni permet recrear circumstàncies socials i que hi puguem participar sense el perill de patir conseqüències negatives, la interacció electrònica, a més d'una interacció real amb altres individus, permet una relació amb control de la implicació. Encara més, si les societats urbanes contemporànies han portat a una purificació de les identitats, defugint el patiment que



comporta la interacció i la barreja amb els altres diferents, Internet permet recuperar les relacions heterogènies, experimentar-hi i obtenir moltes de les satisfaccions que produeixen, sense els perills que aquestes relacions tenen quan es donen cara a cara i, pel mateix motiu, sense els compromisos que impliquen.

S. Turkle (1997, 1996) apunta la possibilitat d'un ús imaginatiu i terapèutic dels ordinadors: nous espais per a fugir del determinisme social, per a crear realitats menys limitades que les pròpies, per a donar lliure moviment a les nostres fantasies intel·lectuals o eròtiques o per a aconseguir, en definitiva, una mena de moratòria al món real. En aquest sentit, la imatge de la fàbrica de somnis, del taller d'experimentació, ens sembla adequada. A Internet tothom té l'oportunitat d'experimentar amb diferents facetes de la seva personalitat, o amb tipus de relacions diferents d'aquells a què està acostumat, i traslladar aquesta experiència a la vida quotidiana. Les persones estigmatitzades, per exemple, poden assajar les situacions que desitjarien a la vida real però que socialment tenen barrades.



Qui hi ha

Sens dubte Internet ofereix un àmbit de simulació al qual l'individu modern està força acostumat perquè, com hem dit, les formes modernes de consum, o la televisió, el cinema o els grans parcs temàtics (Eurodisney, Port Aventura), ens han treballat i potenciat la capacitat imaginativa que permet que ens proveïm de les emocions que acompanyen les experiències "virtuals", en el sentit que estan fortament controlades tot i tractar-se de veritable interacció social. El control, però, que caracteritza el medi electrònic no treu gens ni mica de realitat a les experiències que tenim. Simplement passa que la naturalesa del medi, de moment, afavoreix un tipus de relacions —en part diferents— de les que tenim cara a cara.



Qui hi ha

La possibilitat que les relacions electròniques siguin molt intenses en poc temps —en dues hores de conversa electrònica en un xat amb alguna persona es pot arribar a un nivell d'intimitat molt improbable en la interacció cara a cara— les fa molt atractives, encara que tenen la contrapartida que es poden esvair amb la mateixa rapidesa. No tan sols falta (o és feble) el context social que confereix la identitat presentada i hi dóna suport, sinó que l'individu modern sap transitar amb habilitat pels diferents mons "simulats" que afronta diàriament. Amb això, insisteixo, no disminuïm la realitat d'aquest tipus de situacions, perquè al cap i a la fi l'individu finalment les acaba(rà) integrant en el seu món de sentit. Cal veure, en el cas de les relacions virtuals, de quina manera ho farà i com s'apropiarà de l'objecte electrònic com a objecte de consum (i per al consum).

5. Evidències empíriques

Pel que he pogut observar, la capacitat de reflexivitat que permet el medi és gran. Des de bon començament els individus són més o menys conscients de les possibilitats del medi, fins a l'extrem de fer-ne un ús intencional en les direccions apuntades. En una entrevista feta el juliol de 1999 a un dels participants del



fòrum d'Humanitats i Filologia, en un context on l'ús del mitjà era força nou, es posava clarament de manifest com la persona entrevistada, en aquest cas una dona, era plenament conscient de les possibilitats "terapèutiques" d'aquest tipus de comunicació, com també de les possibilitats de jugar a representar un personatge diferent del que representava en els contextos en els quals estava immersa al llarg del dia. Insisteixo que la multiplicitat de motius que porten a la participació en un fòrum o a entrar en un xat no sempre són explícits, però la mateixa naturalesa del mitjà, que permet el distanciament també permet ser força reflexiu amb l'ús i el tipus d'accions que s'hi duen a terme.

E - ...i t'ho dic, fixa-t'hi perquè, a mi m'ha semblat tenir la mateixa actitud, no?, alguna vegada de participar absolutament en soledat, de tenir, alguna època en la que realment estava utilitzant el fòrum per, per abocar una, un, un neguit personal del qual no esperava més resposta perquè ja era prou satisfactori poder enviar-ho, no? I és com explicar-li algo molt personal a un estrany, com, com pensant que no hi haurà conseqüències, no? Jo oblidat, em quedo sense l'angoixa i gràcies a Déu que no sol tenir conseqüències, no?

E -Sí, crec que en el fons, jo vaig escollir un personatge dintre del fòrum, no? Ah, i era, la, sí, el personatge de la quotidianitat. Crec que va ser una mena de, d'elecció, no? No massa, una mica intuïtiva però, per una elecció diguem-ne.

A -Quan dius que vas escollir un personatge què vols dir, exactament?

E -Perquè, en el fòrum doncs hi apareixen molts aspectes de nosaltres, però no tots, no? D'alguna manera escull una actitud davant del fòrum i per mi és la quotidianitat, com podríem parlar d'altres coses; no sé què em podria interessar, no? Doncs pel que llegeixo, perquè clar que últimament llegeixo només que coses especialitzades [riu] tindria poc joc, no? Però, sí podia haver escollit una altra actitud, per exemple parlar, de lectura, hi ha gent que ho fa, i jo, doncs no sé, em va fer més gràcia parlar de lo quotidià. Jo [incompreensible] perquè tenia això moltes ganes de divertir-me, d'alguna manera.

A -Tu creus que el, els demés també escullen un personatge?

E -D'alguna manera sí, perquè a la vida real els que conec són més, més variadets, no? I en el fòrum, no són d'una peça, també és veritat, però sí que d'alguna manera escullen una forma de participació.



Honestedat a Internet

També als xats, pel que he pogut comprovar, i perquè cada vegada més forma part de la imatge social que es va generant del mitjà, els participants són conscients que aquí es possible una llibertat —en allò que es diu i es manifesta— que és difícil en la interacció 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. Converses privades

La llibertat d'una conversa (privada) en un xat és la llibertat de parlar fora d'un context regulador, sense — d'entrada— cap referent que permeti l'orientació i la predicció d'allò a què la interacció pot donar lloc. A més, sempre es pot sortir del context que es va construint si no respon als interessos o expectatives que es van creant. D'entrada hi falta tota la corporalitat a la qual estem acostumats i en som lectors experts, i a més es fa pràcticament inútil i innecessària qualsevol funció fàtica del llenguatge. Els recursos expressius que permet el mitjà encara són pocs. El resultat és que els conceptes-paraula susciten directament tot l'imaginari (no discursiu) que, juntament amb les paraules, en una relació cara a cara, acompanyen i fan experienciable una relació 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





És difícil que en les converses en un xat, o quan s'estableix una relació personal per mitjà d'un fòrum, no apareguin preguntes o fragments de la conversa expressament dirigits a obtenir els elements contextuals que ens permeten fer una representació de l'altre, on la referència física (al lloc o a la persona que escriu/parla) és molt important.

<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?

Cap dels participants no desconeix la possibilitat de mentir, de simular. Però la mentida, en principi, no té un contingut moral ni la simulació té per objectiu ocultar la realitat. Es tracta, més aviat, de teixir el context, juntament amb la imatge que es vol donar d'un mateix, que permeti la relació social, però en un medi que requereix una elaboració immediata de totes les dades que es consideren rellevants i que, com en qualsevol altra interacció, presentem i construïm activament.

És clar i evident que les possibilitats de construir activament la imatge i circumstància en la qual es vol aparèixer són —aparentment i de bon començament— molt més grans que en la interacció cara a cara. Per això la imaginació (i la fantasia) tenen un paper directiu en algunes de les relacions en línia, especialment en els xats. El somni està disposat per a ser elaborat a gust del consumidor. Per a qui busca l'amor, per exemple, les probabilitats que es doni una trobada són grans.

L'imaginari —seria un error pensar el contrari— sempre té un paper destacat en tota relació social, tant dins de la Xarxa com fora. A diferència, però, del que passa en el medi electrònic, en la major part dels altres àmbits de la vida quotidiana les relacions socials, i la manera en què els actors socials les imaginen i les viuen, disposen de molts suports i canals institucionals per a sostenir-les i avalar-les. Les identitats són atorgades i mantingudes socialment. Per aquesta raó, les relacions en el medi electrònic són, d'una banda, més intenses, ja que els participants es troben en un medi aïllat i en el qual ells mateixos posen les regles, i, de l'altra, molt més volubles i fugisseres, perquè disposen de pocs suports socials i institucionals.

7. Conclusions

Per acabar vull destacar tres coses. En primer lloc, que les causes que hem dit que fan atractiva una relació electrònica tenen un origen social, i no psicològic, en la mesura que molts dels aspectes de la personalitat de l'individu modern que afavoreixen aquests comportaments tenen arrels en les estructures socials de la modernitat. Ens queda per veure com els individus actuaran i ompliran de sentit les seves accions en el nou mitjà i com se'l faran seu, com a objecte de consum, per a donar contingut a les seves pràctiques socials a la Xarxa i amb el medi electrònic.



En segon lloc, cal tenir present un efecte no desitjat, encara que previsible, de la falta de context i suport social de la relació electrònica: la decepció. Sense atorgar un sentit negatiu a la decepció, hem de preveure que, en la mateixa mesura —i proporcionalment— que l'ús imaginatiu del mitjà (per a suscitar emocions, per a exorcitzar el món social o per a experimentar personalitats), tindrà lloc la decepció, l'esfondrament de l'efectivitat d'allò construït, sempre que no sigui integrat d'alguna manera en l'àmbit de la vida quotidiana. L'avorriment i l'abandonament del món virtual pot ser una de les maneres en què es concreti aquesta decepció en les relacions personals.

En tercer lloc, la immediatesa de la construcció dels contextos de relació social i del que hi fan els participants fa imprescindible per a la investigació en el medi electrònic la participació i l'observació participant per part del científic social. Cal pensar bé la naturalesa d'aquesta participació i idear les estratègies per a transcendir el medi electrònic cap als diferents contextos d'acció i d'interacció dels participants.

Bibliografia:

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 línea] <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 Virtuales de la UOC. No publicado.

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

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

Citació recomanada:

NÚÑEZ MOSTEO, Francesc (2001). "Internet, fàbrica de somnis. Claus per a la comprensió de la participació en fòrums i xats". *Digithum*, núm. 3 [article en línia].
DOI: <http://dx.doi.org/10.7238/d.v0i3.591>