

El imaginario urbano en la planificación urbana colaborativa. Análisis netnográfico del ambiente virtual

The urban imaginary in urban collaborative planning. Netnographic analyze in the virtual environment

Recibido: diciembre 2023

Aceptado: junio 2024

Rafael Alejandro Tavares Martínez¹

Gabriela Carmona Ochoa²

Resumen

En este trabajo se analiza el impacto que tiene el imaginario urbano en la planificación colaborativa, desde el punto de vista social de los actores involucrados en el barrio y como son sus características en el ambiente físico y el ambiente virtual, utilizando la Netnografía como herramienta principal. Se propone como metodología el analizar las características de los actores, las redes que conformar y además el contenido en redes sociales establecidas, así como también una comparativa de estos dos ambientes. En los resultados y discusión se observa como el ambiente físico y virtual tienen grandes diferencias, pero al mismo tiempo son complementarios uno de otro. Así mismo se analizan redes físicas y virtuales y nos arrojan datos y comportamientos entre nodos y vínculos que nos explican cómo se genera el imaginario urbano desde el punto de vista de los 3 mundos de Penrose, y como potencializa la planificación urbana colaborativa.

Palabras Clave:

imaginarios urbanos; planificación urbana; redes; actores sociales

Abstract

This paper analyzes the impact that the urban imaginary has on collaborative planning, from the social point of view of the actors involved in the neighborhood and how their characteristics are in the physical environment and the virtual environment, using Netnography as the main tool. It is proposed as a methodology to analyze the characteristics of the actors, the networks to be formed and the content in established social networks, as well as a comparison of these two environments. In the results and discussion, it is observed how the physical and virtual environments have great differences but at the same time they are complementary to each other. Likewise, physical and virtual networks are analyzed, and they provide us with data and behaviors between nodes and links that explain how the urban imaginary is generated from the point of view of the 3 worlds of Penrose, and how collaborative urban planning potentiates.

Keywords:

urban imaginary; urban policy; networks; social actors

¹ Nacionalidad: mexicano; Adscripción: Universidad de Coahuila; Doctorado en Asuntos Urbanos; email: rafael2040@gmail.com; ORCID: <https://doi.org/10.14718/RevArq.2019.21.2.2258>

² Nacionalidad: mexicana; Adscripción: Universidad de Coahuila; Doctorado en Ciudad, Territorio y Sustentabilidad (CUAAD/UDEG); miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel I; email: g_carmona@uadec.edu.mx; ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9806-2960>

Introducción

Hoy en día la planificación urbana ha ido integrando sinergias de colaboración entre diferentes partes de la sociedad, pero aun así no es suficiente el esfuerzo, ya que estas sinergias muy pocas veces incluyen a la propia comunidad donde se realizarán dichas intervenciones. Sabemos que muchas de las interacciones sociales se llevan a cabo en espacios físicos como las plazas, los parques, los centros comunitarios, entre otros; el autor Cremaschi (1994) comenta que para él, surgen tres grandes desafíos para la planificación urbana: primero la necesidad de regresar a el diseño urbano a una escala reducida, como segundo punto el desarrollo de las actividades humanas como desarrollo del espacio y por último desarrollar la planificación interactiva y estratégica; hacemos hincapié en lo que menciona el autor, sobre cómo las actividades humanas desarrollan el espacio urbano y fortalecen las dinámicas sociales. Sin embargo es importante señalar que en el mundo moderno, la sociedad de la información (Castells, 2004), con las tecnologías y el desarrollo de las redes sociales virtuales también forman parte de los grandes retos de la planificación urbana hacia una colaboración entre comunidad y actores que desarrollan y promueven las intervenciones urbanas; pues el uso cotidiano de tecnologías digitales que están al alcance de todos, ha logrado que al mismo tiempo se lleven a cabo interacciones sociales en espacios virtuales.

Las redes sociales virtuales son un ejemplo de estos nuevos espacios de convivencia, en las cuales y conforme pasa el tiempo, participan y comparten más personas, dejando consciente o inconscientemente más información de la que se había acumulado antes en toda la historia de la humanidad, por lo cual entendemos que es importante conocer las características de la red social virtual, conocer la información que deja cada individuo o grupo de personas y cómo influyen estas interacciones que se desarrollan en un entorno virtual en el imaginario urbano. En este mismo sentido, Liliana López Levi (2006) opina que están surgiendo nuevos paradigmas: "... un nuevo reto que consiste en explorar las nuevas configuraciones territoriales y los cambios en la conceptualización del espacio. Lo anterior en el marco de un mundo posmoderno, donde los espacios derivan de una compleja dinámica social, en la cual se dificulta cada vez más la posibilidad de trazar fronteras entre la realidad y las ficciones" (López Levi, 2006: 536).

El mundo virtual es parte ya de nuestro estilo de vida, de lo familiar, lo laboral o personal, abriendo nuevos paradigmas y dilemas de los que aún no tenemos conciencia. En las comunidades, dichos paradigmas son generados en las pláticas entre persona, con la junta de vecinos, o generados por los comentarios de los vecinos en un grupo de Facebook; sabemos **que**, en la vida moderna, lo virtual tiene impacto en lo físico. Existen pocos estudios que hagan referencia a las redes sociales virtuales y su impacto en la planificación urbana colaborativa a través del análisis del imaginario urbano. Por lo que este estudio pretende ayudar en la profundización del tema en esta línea de investigación y desarrollar pautas y criterios para una mejora en la planificación urbana colaborativa, nuestro estudio se realizó en comunidades de ciudades latinoamericanas, teniendo como caso de estudio comunidades de la ciudad de Monterrey Nuevo León.

Planificación urbana colaborativa

La ciudad constantemente es modificada por las intervenciones urbanas y por las actividades humanas que se realizan en los espacios físicos. Dichas intervenciones son propuestas a través de una planificación urbana, **que**, si bien no se usa de la mejor manera, crea pautas de diseño e implementación en los proyectos de necesidad urbana y humana. Por lo tanto, es conveniente tomar en cuenta a una variedad de actores para el desarrollo de una planificación urbana efectiva. A esa planeación se le denomina "planificación urbana colaborativa". Comenta los autores Rodríguez, Giménez & González (2013) respecto a la planificación colaborativa también llamada "comunicativa" y junto con los autores Habernas (1981) y Forester (1993) que se debe de cumplir con una serie de condiciones para ser comunicativo las cuales son:

- Todos los actores deben estar involucrados.
- Los actores deben estar ponderados como competentes.
- La comunicación no debe implicar dominación de ninguna de las partes.
- Los participantes deben poner de lado todo motivo que no sea búsqueda del acuerdo.

Por lo tanto, la planificación urbana colaborativa es desarrollada de mejor manera en presencia de actores que tengan un nivel de poder medio o alto y que en la comunidad en general

haya una mediana o buena interacción entre ella (Tavares, 2019). Los actores y redes sociales, físicas o virtuales, construyen o promueven un imaginario urbano que a su vez es moldeado por la información emitida o recibida en ambas redes. De esta manera, podemos inferir que la colaboración es resultado del imaginario urbano que, a su vez, es alimentado de la información de las redes sociales físicas y las redes sociales virtuales.

El imaginario urbano como concepto

Es necesario mostrar un panorama general dentro de los estudios urbanos la parte subjetiva del mismo, pues es en esta parte intangible y que tiene que ver sobre todo con los habitantes de las ciudades, en donde las personas se relacionan con la ciudad. Se hace necesario conocer los componentes básicos dentro de un estudio urbano y hacer una exploración de la espacialidad de la ciudad, pero desde un sentido inmaterial; es decir hacer una incursión del concepto de imaginario en lo urbano; es decir conocer: "... las producciones mentales o materializadas en obras basada en imágenes visuales, (pinturas, dibujos, fotografías, etc.) en formas de habla (metáfora, símbolos narraciones) que forman conjuntos coherentes y dinámicos en los que se destaca una función simbólica expresada en la conjunción de sentidos propios y figurados." (Wunenbuger; 2003: 10)

Cornelius Castoriadis (1983) dice que el imaginario refleja la parte más compleja de la sociedad, pues encontramos muchos elementos que en ocasiones no siguen una lógica; explica que las representaciones tienen como base el imaginario colectivo. Gerardo Vázquez (2010) por su parte explica que los imaginarios se construirán a partir de todas y cada una de las manifestaciones o prácticas sociales, los discursos, las retóricas, el arte, la literatura, las imágenes, etc, que se producen en una sociedad y que una de las principales características del imaginario es su colectividad y su plasticidad, pues un imaginario tiene la posibilidad de irse modificando al ir teniendo contacto con nuevos actores. Narváez (2010) enfatiza también la importancia de hacer estudios de la ciudad no sólo desde lo material sino también en hacer análisis de lo imaginario; dando importancia a la relación de ambas realidades, lo material y lo inmaterial, como elementos que producen la ciudad.

"el imaginario es como un fondo colectivo, que alinea a las conciencias en una sola dirección, como las limaduras de hierro con las que se puede ver el invisible campo magnético. Al ser compartido, el imaginario se vuelve aún más invisible, pues lo que se intuye como producto de la subjetividad íntima y la consideración personal: el significado de las cosas y los hechos, la sustancia que yace tras las formas concretas, exteriores; se vuelve objetivo en sí mismo en la coincidencia entre las miradas de unos y otros" (Narváez, 2012: 21).

Por otra **parte**, el autor Guzmán-Ramírez (2016) explica que "A partir de los imaginarios constituidos por imágenes, informaciones, experiencias, simbolismos y fantasías se reconstruyen visiones del mundo con efectos y propósitos de la acción cotidiana expresados en el hábitat."

Redes sociales virtuales

Manuel Castells (2004) explica que la sociedad de la información en la que estamos viviendo **ha** llevado a generar toda una revolución cultural; advierte que un nuevo paradigma tecnológico está surgiendo y en el cual están inmersos todos los procesos: sociedad, política, guerra, educación, economía, etc. En esta investigación el tema de interés es conocer la sociedad de la información, pero, específicamente a las redes sociales virtuales y cómo éstas afectan e influyen en el imaginario urbano. En nuestro estudio era importante conocer si los internautas o personas que participan en las redes sociales virtuales están físicamente en la comunidad o su participación en los medios virtuales es a distancia de esta.

"La aparición de la informática fue, sin embargo, lo que asestó el golpe mortal a la "naturalidad" del entendimiento comunal: la emancipación del flujo de información respecto al transporte de los cuerpos. Una vez que la información pudo viajar con independencia de sus portadores y a una velocidad muy superior a la de los más avanzados medios de transporte (como el tipo de sociedad en la que la mayoría vivimos hoy en día) ya no podía trazarse, y mucho menos sostenerse, la frontera entre el "interior" y el "exterior" de la comunidad." (Bauman; 2003: 18)

Las redes sociales virtuales tienen, al igual que las redes sociales físicas, características sociales, demográficas, símbolos y parámetros de influencia determinada por medio de nodos

y vínculos. Otro de los aspectos a conocer tiene que ver con la información, por ejemplo, conocer que tan fluida y abierta es la información en las redes sociales virtuales y si es de fácil acceso y consulta para los internautas; en el mismo enfoque, el neurólogo Small (2009) comenta que “La tecnología digital, además de influir en como pensamos, nos está cambiando la forma de sentir y comportarnos, y el modo de funcionar de nuestro cerebro”.(Small; 2009:16) Es en esta parte donde el imaginario urbano tiene su aportación, en la suma de la información y como construye ideas mentales en los internautas. “En tal caso es posible suponer que existe una correlación significativa entre el comportamiento y la expresión en las redes sociales virtuales que usan los internautas de una ciudad, con los imaginarios urbanos que nutren a la misma” (Carmona:2015;22) Al respecto Narváez (2015) también comenta la idea que fue desarrollada por Popper y Eccles y tiene que ver con la percepción de la realidad en tres mundos diferentes:

“Todo el mundo material, incluido el cerebro humano, se halla en el Mundo 1 de materia-energía. El Mundo 2 es el mundo de todas las experiencias conscientes y el Mundo 3 es el mundo de la cultura, que incluye especialmente el lenguaje... La emergencia y desarrollo de la conciencia de sí (Mundo 2) mediante la interacción continuada con el Mundo 3 es un proceso completamente misterioso” (Eccles, 1999: 283).

El mundo 1 de la materia-energía, el mundo 2 de la conciencia y el mundo 3 del comportamiento. Estos mundos están conectados por un “puente biológico” entre la realidad material y la conciencia concebida como no material. Siguiendo con esta idea del dualismo, se encuentran los tres mundos de Penrose, el mundo platónico, el mundo físico y el mundo mental. Lo que implica lo anterior es que el imaginario urbano es la suma de estos tres mundos y dos de ellos son conciencia y comportamiento, es decir, nada tangible, sino abstracto y totalmente sujeto a la interpretación, ya sea social, personal, o con algún filtro o prejuicio preconcebido. El autor comenta que “lo imaginario, apartado del mundo físico, es concebido como una realidad metafísica que se rige por sus propias formas de accionar, que naturalmente se instituyen diferentes de las del mundo 1.” (Narváez; 2015:32). En este sentido Carmona (2015) expresa lo siguiente:

“Cuando ubico a Internet en la misma

situación que a una ciudad, entre los tres mundos que determinan Eccles y Popper, observé que el territorio es ahora lo que llamamos ciberespacio, en donde el espacio-tiempo es diferente a lo que percibimos en una ciudad del mundo real. Por otra parte, observo que al igual que en la ciudad del mundo real, las redes sociales virtuales que se generan en la web también pueden ser el eje conector entre los imaginarios urbanos y los objetos y que de igual manera influyen en los imaginarios urbanos y los transforman. Esto quiere decir que el medio y la forma de interacción de las personas transforman el imaginario urbano.” (Carmona; 2015:22).

La netnografía como método para el análisis de los imaginarios urbanos

La investigación etnográfica, es una herramienta de exploración que es utilizada principalmente en las áreas de la antropología y la sociología, la cual mediante la observación y descripción de lo que la gente hace, comportamiento, interacciones, creencia, valores, motivaciones en situaciones o circunstancias específicas logra obtener el análisis de la forma de vida de un grupo de personas.

“Los métodos etnográficos suponen además de un acercamiento epistemológicamente cauteloso, una planificación previa que garantice que su utilización ha de hacerse conservando la mayor objetividad que sea posible, dadas las condiciones de la observación y la naturaleza del problema de investigación. Esto es de mucha importancia, ya que la objetividad en los métodos y herramientas utilizadas durante el trabajo es un control indispensable para garantizar un mínimo aceptable de **conformalidad**, credibilidad y transferibilidad de los resultados obtenidos; lo que posteriormente sería importante si se emprenden estudios de más alcance basados en el análisis comparado de experiencias similares acontecidas en otros contextos o realizadas por otros investigadores sobre el mismo sitio en el que se trabaja” (Narváez; 2011: 36-34-35)

Además, permite conocer la experiencia cultural de las personas que integran la comunidad; conocer que sucede, cuando interactúan y como utilizan ese conocimiento cultural, cual es el significado que le otorgan y sus comportamientos. Balcazár (2006) describe que la etnografía hace una detallada descripción de la cultura, es posible hacer un análisis detallado de

las relaciones sociales del grupo, por **ejemplo**, sus costumbres o cómo utilizan un espacio público: “La etnografía se sitúa en un ámbito concreto de la realidad y el etnógrafo pone toda su energía en descubrir qué ocurre en ese espacio.” (Balcazar; 2006: 95) el autor especifica también sobre la forma de hacer la observación en el lugar en donde suceden las cosas. Es importante señalar que en esta investigación el espacio en que se aplico tiene características muy particulares: es un espacio virtual, lo que permitió utilizar para esta exploración una metodología en particular; se decidió que el método conocido como etnografía digital, tecnografía o netnografía era el más conveniente.

Se eligió a la Netnografía como herramienta en el análisis para el entorno digital que seleccionamos y la cual ayudó a entender las características de dicha red social virtual. En este entorno pudimos conocer elementos importantes como: quien lo usa, para que lo usa, son personas que físicamente viven en la comunidad o son ajenas a esta; qué símbolos utilizan al hablar de su grupo o comunidad virtual, influyen o son influenciados. Con esto poder determinar si la planificación urbana colaborativa es el resultado de un imaginario urbano colectivo de participación y activismo tanto en las redes presentes físicamente en la comunidad o si también existe una participación en las redes sociales virtuales.

Dentro de una Netnografía se realizan los siguientes pasos:

- Observación: Hacer un análisis del comportamiento de los usuarios del internet.
- Agregar: Detectar usuarios o comunidades clave en las redes virtuales.
- Características de las plataformas: Seleccionar las plataformas en las que se llevará a cabo el estudio.
- Atracción: Llevar a cabo el análisis de contenido de las conversaciones o comentarios.

Krisztina Dörnyei y Ariel Mitev (2009) investigadoras húngaras, explican que al igual que la etnografía, la Netnografía es un método muy flexible y que puede adaptarse fácilmente a una variedad de situaciones; también se utiliza la observación participante y el análisis de contenido de las imágenes como parte importante para la realización de una exploración, descripción, y análisis más profundo de los actores de la comunidad. Primero se deberá

calcular la muestra y estratificación para los casos de estudio, en la red o redes sociales virtuales seleccionadas. Ya con el número mínimo de muestra, se buscarán personas en comunidades virtuales referentes a cada caso de estudio y se observarán sus comentarios, imágenes que publiquen y aspectos de carácter simbólico que puedan compartir en la red.

Metodología

Los actores sociales en la planificación urbana colaborativa

En este proceso se pretende analizar el fenómeno del sentido de comunidad a nivel urbano, desde un enfoque de la planificación urbana colaborativa en grupos socialmente vulnerables como los que se encuentran en las colonias seleccionadas en la ciudad de Monterrey, Nuevo León, México y así poder determinar si la existencia e intervención de un actor social beneficia o perjudica el sentido de comunidad de la zona estudiada. Actualmente existen muchos polígonos de pobreza y vulnerabilidad social en dicha ciudad y en los cuales se podría identificar a estos actores y su relevancia en el sentido de comunidad y la planificación urbana colaborativa. Al identificarlos ayudaría a gobiernos, instituciones no gubernamentales o iniciativas privadas a tener mayores herramientas y datos para realizar con éxito proyectos sociales urbanos y el desarrollo de actividades humanas en forma más eficaz y puntual. El análisis consiste en determinar las características de un actor social; también es importante definir si existen o no actores sociales de la comunidad; esto sería de gran ayuda, así podemos confirmar o negar si un grupo socialmente vulnerable satisface sus necesidades dentro de su comunidad de una mejor manera con o sin actores sociales presentes.

Además, el estudio muestra las características de la comunidad desde el aspecto físico y contrastarlo con el aspecto virtual de la misma comunidad. Esto dará datos para entender que actualmente el ambiente virtual tiene características y dinámicas propias que pueden diferir de lo que sucede en el ambiente físico. Dos ambientes percibidos de manera diferente de un mismo grupo de personas, reunida física y virtualmente. Dicho proceso metodológico está conformado por:

- Análisis de caso de estudio
- Análisis de contenido
- Mapeo de actores en redes virtuales
- Comparativa de redes físicas y virtuales
- Características de redes físicas y virtuales según los 3 mundos

Casos de estudio

Tomando como base el municipio de Monterrey, se ha seleccionado un caso de estudio para lograr hacer un estudio comparativo ser capaces de determinar las diferencias entre las redes sociales físicas y las redes sociales virtuales. El caso de estudio es la colonia talleres, polígono 66 del libro de mapas de pobreza y rezago social, que se localiza en el centro de la ciudad de Monterrey y fue elegido a partir de un radio de caminabilidad del centroide de la mancha urbana de Monterrey.

La colonia Talleres es una colonia o barrio del municipio Monterrey, en Nuevo León, fundada en el año 1934 y abarca un área cercana a 66 hectáreas. En esta colonia viven 4,080 personas en aproximadamente 1,250 hogares; se han registrado 617 personas por km², con una edad promedio de 37 años y una escolaridad promedio de 10 años cursados según estimaciones de **Market Data México** (2020) en el año 2020. De las personas que habitan en Talleres, 800 son menores de 14 años y 1,000 tienen entre 15 y 29 años. Cuando se analizan los rangos etarios más altos, se contabilizan 2,000 personas con edades de entre 30 y 59 años, y 810 individuos de más de 60 años.

Resultados

Análisis en red social física colonia talleres

De la colonia talleres se buscó en Internet las diferentes redes sociales virtuales que en las cuales participan los habitantes de esta localidad a partir de enero a diciembre del 2020. Se encontraron diversas comunidades en la red social Facebook; muchas de estas redes sociales virtuales son utilizadas para promocionar servicios o venta de productos, algunas otras para comentar actividades o situaciones dentro de la comunidad, pero se lograron identificar en Facebook las que realmente se comportaban como una comunidad y están formadas por personas que vivían o habían vivido en dichas

colonia; para iniciar la investigación dentro de estas redes se requirió permiso del administrador para entrar al grupo, los participantes eran sólo miembros de la comunidad y dentro de la red social virtual no se permitían las publicaciones de ventas o servicios sino sólo se trataban temas más personales y propias del barrio. el grupo de Facebook se analizó y cuantificó a los miembros que publicaban o hacían “post”, las personas que “comentaban” dichas publicaciones y la cantidad de likes a estas publicaciones. **Además**, se clasificaron por mes. De esta información se obtuvieron datos estadísticos descriptivos básicos, con los cuales se pudo determinar los meses de mayor publicación y de mayores comentarios; de los meses que presentaron mayor publicaciones y comentarios se realizó un análisis de contenido de las imágenes publicadas por los miembros cada colonia. En seguida con los datos de “actores” (personas que publicaron) y “lectores” (personas que comentaban), likes y cantidad de comentarios recibidos, se hizo un análisis de mapeo de actores, para generar una red de actores y lectores, igualmente por cada colonia. A continuación presentamos la información obtenida de dicho estudio.

En la Tabla 1 (siguiente página), la primera de actores sociales del caso estudio Edison podemos observar que existen 12 actores entrevistados y estos nos dieron datos de 6 actores más. En total fueron 18 actores de los cuales 6 son de instituciones gubernamentales (IG), 1 es de iniciativa privada (IP), 2 son de organizaciones no gubernamentales (ONG), 2 son de instituciones religiosas (R), estos 11 son actores tradicionales, y 7 son actores sociales (L) (actores emergentes). Esto quiere decir que los actores sociales de este caso de estudio son variados según su grupo de pertenencia, aunque los dos grupos más grandes son los de (G) y (L). Además, existen dos ONG que trabajan en toda el AMMty y están presentes en el caso de estudio, una de ellas, reforestación extrema, que ayuda a sembrar árboles con su grupo de trabajo y la comunidad para mejorar las áreas verdes o banquetas, y la otra, fundación GRUMA que es de la empresa con el mismo nombre y apoya con becas educativas a estudiantes con necesidades económicas y que tienen ganas de seguir estudiando. Con esa información de análisis en una gráfica con Niveles de poder alto medio y bajo versus si los actores están a favor, en contra o son indiferentes al proceso.

Tabla 1. Tabla grupo de pertenencia y funciones

ACTOR SOCIAL		GRUPO					FUNCIONES
#	Nombre						
1	Actor 1	IG	IP	ONG	R	L	Juez de barrio
2	Actor 2	IG	IP	ONG	R	L	Abogada que ayuda a migrantes
3	Actor 3	IG	IP	ONG	R	L	Líder de la CTM
4	Actor 4	IG	IP	ONG	R	L	Líder de la CROC
5	Actor 5	IG	IP	ONG	R	L	Padre de la iglesia San Antonio de Padua
6	Actor 6	IG	IP	ONG	R	L	Líder de la colonia 10 de marzo
7	Actor 7	IG	IP	ONG	R	L	Directora de escuela
8	Actor 8	IG	IP	ONG	R	L	Encargado del gimnasio municipal Talleres
9	Actor 9	IG	IP	ONG	R	L	Encargada del centro de salud Talleres
10	Actor 10	IG	IP	ONG	R	L	Líder del proyecto social en OXXO
11	Actor 11	IG	IP	ONG	R	L	Pastor en iglesia cristiana
12	Actor 12	IG	IP	ONG	R	L	Fundación que da becas escolares
13	Actor 13	IG	IP	ONG	R	L	Expandillero que da platicas a pandillas
14	Actor 14	IG	IP	ONG	R	L	Encargada de la biblioteca Talleres
15	Actor 15	IG	IP	ONG	R	L	Maestra de escuela primaria Juan Guzmán
16	Actor 16	IG	IP	ONG	R	L	Encargada de la papelería
17	Actor 17	IG	IP	ONG	R	L	Vecina en la colonia Progreso
18	Actor 18	IG	IP	ONG	R	L	Arborización de zonas de la ciudad

Notas generales:

- 1) Los actores sociales del 1 al 12 fueron clasificados según entrevista personal.
- 2) Los actores del 12 al 18 fueron clasificados según datos propocionados por los actores sociales entrevistados.

Fuente: Tavares-Martinez, 2019

En la Tabla 2 se muestra a la cantidad que nodos que se usan en el mapeo de red del caso estudio Édison. Se observa que existen 380 nodos de comunidad general y 97 nodos de vecinos mencionados, estos obtenidos de la encuesta. También se observa que existen 12 nodos de líderes comunitarios y 6 líderes comunitarios mencionados, estos obtenidos de las entrevistas. En total tenemos 495 nodos para el mapeo de actores los cuales generarán vínculos entre ellos.

Dentro del análisis de redes podemos recordar al autor **Diaz Veiga (1987)** que hace una clasificación de redes sociales según algunos parámetros. Las características estructurales como tamaño, composición, densidad y dispersión y, las características interaccionales como multiplicidad,

contenido transaccional, direccionalidad, duración, intensidad, frecuencia y características de apoyo social. Con lo anterior de base, se propone en esta investigación analizar las redes a partir de datos relevantes y que se tiene a partir de las encuestas, entrevistas y clasificación de actores.

Con lo siguiente, teniendo la información de los nodos (comunidad y líderes) e información de los vínculos (relación entre comunidad y líderes) se pueden tener las siguientes diferenciaciones en las redes propuestas en la investigación:

- Por genero
- Por grupo de pertenencia
- Po niveles de poder
- Por relación predominante
- Por influencia en la comunidad

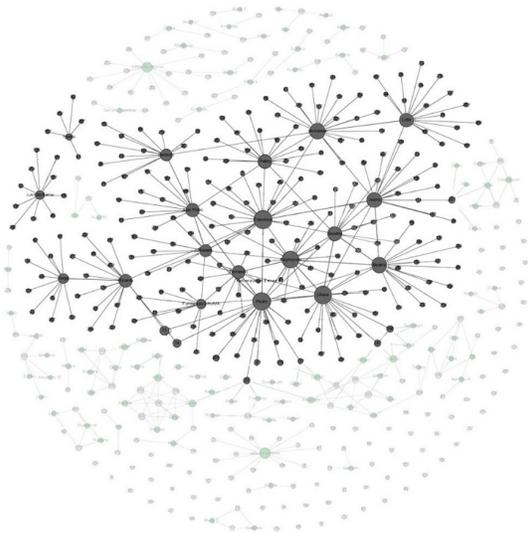
Tabla 2. Tabla de tipos de nodo

TIPO DE NODO	INSTRUMENTO DE OBTENCION	CANTIDAD	FUNCIONES
Comunidad en general	Encuesta	380	Residentes en las colonias de estudio
Vecinos mencionados	Encuesta	97	Vecinos conocidos por la comunidad
Actores sociales	Entrevista	12	Lideres conocidos por la comunidad
Actor 1	Entrevista	1	Juez de barrio
Actor 2	Entrevista	1	Abogada que ayuda a migrantes
Actor 3	Entrevista	1	Líder de la CTM
Actor 4	Entrevista	1	Líder de la CROC
Actor 5	Entrevista	1	Padre de la iglesia San Antonio de Padua
Actor 6	Entrevista	1	Líder de la colonia 10 de marzo
Actor 7	Entrevista	1	Directora de escuela
Actor 8	Entrevista	1	Encargado del gimnasio municipal Talleres
Actor 9	Entrevista	1	Encargada del centro de salud Talleres
Actor 10	Entrevista	1	Líder del proyecto social en OXXO
Actor 11	Entrevista	1	Pastor en iglesia cristiana
Actor 12	Entrevista	1	Fundación que da becas escolares
Actores sociales mencionados	Entrevista	6	Lideres conocidos por lideres entrevistados
Actor 13	Entrevista	1	Expandillero que da platicas a pandillas
Actor 14	Entrevista	1	Encargada de la biblioteca Talleres
Actor 15	Entrevista	1	Maestra de escuela primaria Juan Guzmán
Actor 16	Entrevista	1	Encargada de la papelería
Actor 17	Entrevista	1	Vecina en la colonia Progreso
Actor 18	Entrevista	1	Arborización de zonas de la ciudad
		495	Total

Fuente: Tavares-Martinez, 2019

A continuación, en la Figura 1 se puede observar el agrupamiento de nodos y vinculo en el mapeo de actores, en color oscuro el cluster de la red, mostrando distintos tamaños de nodos según su influencia o poder.

Figura 1. Red clasificada por clúster



Fuente: Tavares-Martinez, 2019

Análisis en red social virtual colonia talleres

Los actores que más post hicieron durante el año analizado, el 2020 fueron:

Tabla 3. Actores y post en la red social virtual talleres durante el 2020

Nombre	# de Post	Porcentaje total
JCRO	84	26.50%
LO.	81	25.60%
KM	14	4.40%
AEC	8	2.50%
CLR	7	2.20%
O.A	7	2.20%
P.R.G.	7	2.20%
J.Q.N.	6	1.90%
L.D.R	5	1.60%
El resto	1 a 4	30.9

Fuente: Elaboración propia, 2021

En la Tabla 3 podemos observar que dos de los actores de la red, suman 165 publicaciones, el 52.1% del total de la red “talleres”, mientras que el siguiente actor con más publicación baja su número a solo 14, o cual representa solo el 4.4% del total. Se muestra también los demás actores que publicaron más de 5 veces en el año. Dejando solo a los actores que publicaron 4 o menos, suman el 30.4% de las publicaciones del año. Casi la 3ra parte de la red solo publica 4 o menos veces.

Tabla 4. Numero de post por mes en la red social virtual talleres durante el 2020

Mes	# de Post	Porcentaje total
Enero	24	7.6%
Febrero	22	6.8%
Marzo	21	6.6%
Abril	30	9.5%
Mayo	29	9.1%
Junio	35	11.0%
Julio	22	6.9%
Agosto	25	7.9%
Septiembre	26	8.2%
Octubre	17	5.4%
Noviembre	24	7.6%
Diciembre	42	13.2%

Fuente: Elaboración propia, 2021

En la Tabla 4 podemos observar el número de publicaciones realizadas en total por mes. Se observa que el mes con mayor número es diciembre, debido a las fechas de navidad y año nuevo, que generan más publicaciones con el 13.2% del total. El siguiente mes con más publicaciones es el de junio con el 11% del total, que tiene que ver con el inicio de vacaciones a nivel educativo, mientras que el mes con menos publicaciones es el de octubre con 5.4%. En general podemos observar que los meses con días festivos o semanas inhábiles a nivel educativo como abril y junio tiene un numero promedio o elevado de publicaciones.

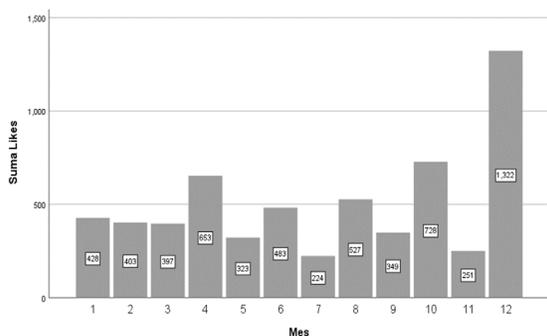
Tabla 5. Lectores con más comentarios en la red social virtual talleres durante el 2020

Nombre	Comentarios	Porcentaje total
A.O.	18	6.23%
LAM.	12	4.15%
LA	9	3.11%
O.AR	7	2.08%
AS	6	2.08%
JO.	6	2.08%
JC.	6	2.08%
SG	6	2.08%
B.D.	5	1.73%
DA	5	1.73%
D.P.C	5	1.73%
JA	5	1.73%
M.G.	5	1.73%
O.M.	5	1.73%
El resto	1 a 4	65.40%

Fuente: Elaboración propia, 2021

En la Tabla 5 podemos observar que de 289 personas “lectores”, 14 de ellas son las que comentaron 5 veces o más en publicaciones realizadas por los “actores” de la red social virtual. El lector con más comentarios tuvo un 6.23% del total con 18 comentarios, el siguiente el 4.15% con 12 comentarios, el siguiente el 3.11% con 9 comentario y así van descendiendo. El resto de los lectores con 4 o menos comentarios suman el 65.40% del total. **Además**, se observa que la mayoría de los lectores con 5 o más publicaciones son mujeres en la red social virtual talleres, 13 de 14 con el 93%.

Figura 2. Total de likes por mes en la red social virtual talleres durante el 2020



Fuente: Elaboración propia, 2021

En la Figura 2 podemos observar la cantidad de likes que obtuvieron las publicaciones por mes durante el 2020. Lo meses que superaron los 500 likes son abril, agosto, octubre y diciembre, este último con 1322 likes en total durante todo el mes. De igual manera en la Tabla 6 podemos resaltar los meses que obtuvieron más publicaciones y al mismo tiempo más likes, Si relacionamos el mes con más publicaciones y el mes con más likes, resultado que en los dos casos es diciembre. Asumiendo que es por la época de fiestas. Igualmente, abril está en los meses con más publicaciones y más likes. Por lo tanto, en los meses donde de obtuvieron más publicaciones y likes fueron en mayo, septiembre y diciembre. En esos meses se realizará el análisis de contenido presentado a continuación.

Tabla 6. Total de post y likes por mes en la red social virtual talleres durante el 2020

Mes	# de Post	Likes
Enero	24	428
Febrero	22	403
Marzo	21	397
Abril	30	653
Mayo	29	323
Junio	35	483
Julio	22	224
Agosto	25	527
Septiembre	26	349
Octubre	17	728
Noviembre	24	251
Diciembre	42	1322

Fuente: Elaboración propia, 2021

Análisis de contenido de las imágenes de la comunidad virtual: Colonia Talleres

Se realizó el análisis de contenido de las imágenes que la comunidad virtual publicó en la red social virtual Facebook durante los meses de mayo, septiembre y diciembre de 2020 porque se detectó que fueron en estos meses donde la comunidad realizó mayor publicación de imágenes. Durante los meses antes mencionados se encontró lo siguiente en las imágenes que publicaron los miembros de la comunidad; publicaron 109 imágenes en las que aparecieron mujeres, en 95

imágenes en las que aparecieron hombres, un total de 77 veces aparecen imágenes de niños de ambos sexos, en 36 ocasiones se publicaron imágenes con comida, aparecen 30 imágenes para venta de objetos varios; 22 imágenes fueron realizadas al exterior, es decir en las calles de la colonia, en 17 ocasiones se publicaron bebidas alcohólicas, en 14 ocasiones se publicaron imágenes de apoyo a un equipo de futbol soccer, en 13 ocasiones se publicaron fotografía con referencias religiosas; 8 veces se publicó la imagen con la ubicación de la Colonia Talleres; 3 imágenes de superhéroes y 2 fotografías de mascotas.

Figura 3. Análisis de contenido red social virtual Col. Talleres



Fuente: Elaboración propia, 2021

Después de realizar el análisis de contenido de las imágenes publicadas en esta comunidad dentro de la red social virtual, en la Figura 3 nos damos cuenta que es importante reconocer a las personas que forman la comunidad, porque la mayoría de las publicaciones aparecen claramente eventos sociales en donde se pueden distinguir los miembros de la comunidad; es notable la cantidad de fotografías en la que aparecen niños, a pesar del problema de inseguridad que existe en la actualidad en el país y en la misma colonia, pues esta colonia también es considerada como un lugar, aun así la comunidad publica fotografías de sus hijos sin temor; la comida es importante dentro de la comunidad se toma como un elemento que reúne a las personas, es un cohesionador social. Las publicaciones en donde aparecen bebidas alcohólicas son publicadas, al igual que la comida, como un elemento importante dentro de los eventos sociales; son evidentes las fotografías realizadas durante una fiesta patronal es decir que para comunidad la religión es un elemento que fortalece la unión entre ellos. La Colonia Talleres

como se mencionó anteriormente es considerado como un lugar peligroso de transitar, es un lugar que está muy cercano a zonas altamente peligrosas de la ciudad, pero esto no se ve reflejado dentro la comunidad virtual de la colonia. Otro elemento que aparece en las imágenes es el apoyo al club de futbol soccer preferido, sabemos la importancia que tiene el tema deportivo porque existen en la ciudad dos clubes de futbol soccer dentro de la misma liga y que son grandes rivales. La Colonia Talleres fue fundada por familias trabajadoras dentro del ramo ferrocarrilero, pero es otro elemento que no se refleja en imágenes, la relación de los actuales habitantes de la colonia con el ramo ferrocarrilero no es importante.

Análisis de redes de actores y lectores Talleres

Dentro del análisis de redes, usamos el programa GEPHI para crear el mapeo de nodos y vinculos. En este tipo de diagramas primero debemos identificar quienes seran los nodos. Al respecto tenemos el siguiente esquema donde se muestra que en la red talleres se tomo de muestra 359 personas. 70 de ellas son “actores, personas que publicaron; 289 “lectores”, personas que comentaron publicaciones. En concreto podian existir mas “lectores” pero solo se tomaron maximo 4 lectores publicacion, que los que facebook muestra como determinados antes de “visualizar” el resto de comentarios.

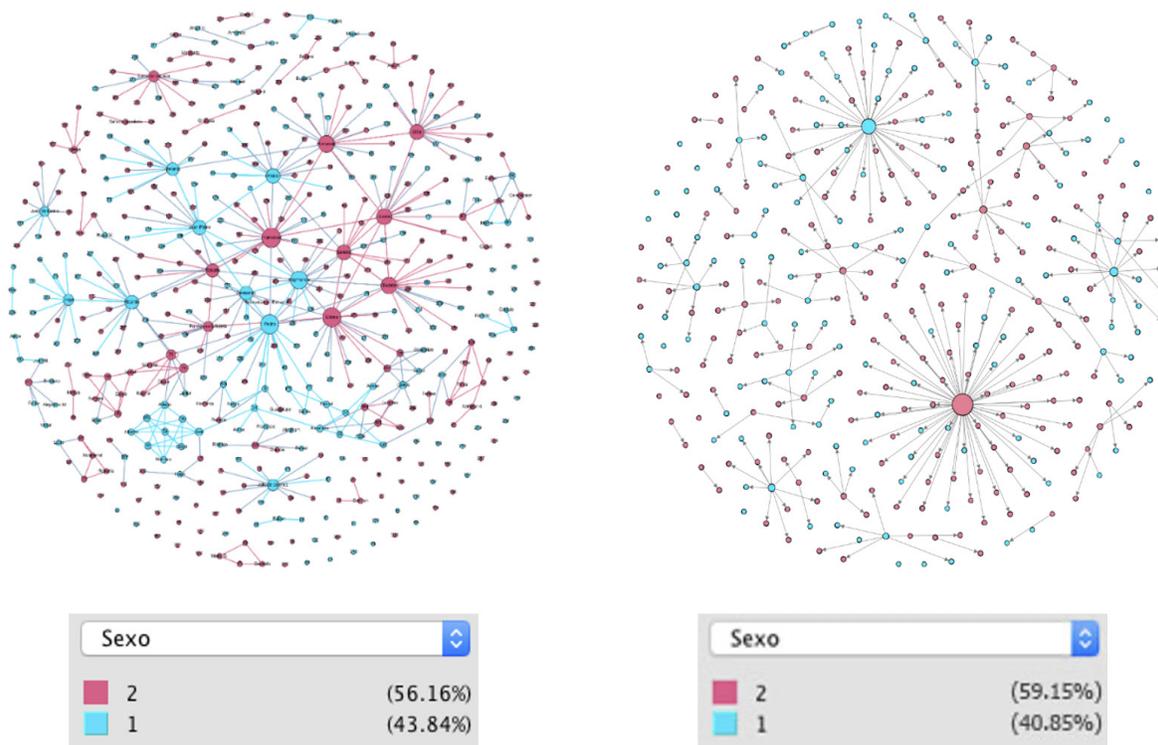
Ademas, en la Tabla 7 diferenciamos los actores que hicieron 5 o mas publicaciones que fueron 9 y los actores que hicieron 4 o menos publicaciones que fueron 61. De igual manera, los lectores que hicieron 5 o mas comentarios son 14, mientras que los que hicieron 4 o menos comentarios son 275.

Tabla 7. Tipos de nodo en red social virtual talleres

Tipo de Nodo	Cantidad	Funciones
Actores con mas de 5 publicaciones	9	Influencia en la comunidad
Actores con 4 o menos publicaciones	61	Poca influencia en la comunidad
Lectores con 5 o mas comentarios	14	Participación en la comunidad
Lectores con 4 o menos comentarios	275	Poca participación en la comunidad
	359	Total

Fuente: Elaboración propia, 2021

Figura 4. Red clasificada por sexo en red social física y virtual talleres

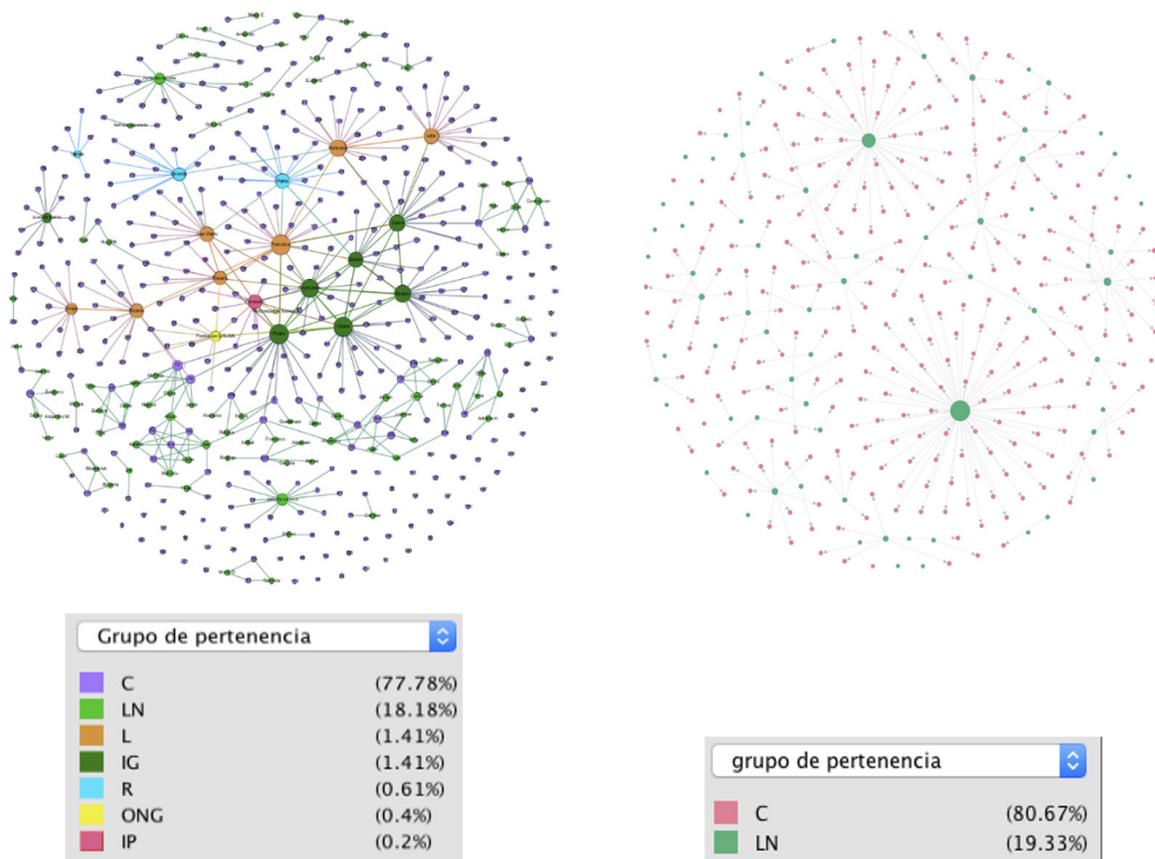


Fuente: Tavares-Martinez, 2019

En la Figura 4 se muestran las redes sociales física (a la izquierda) y virtual (a la derecha) clasificada por sexo en el caso de estudio talleres. Observamos como en las dos redes, física y virtual, las mujeres son mayoría. En el primer caso, la red social física, las mujeres representan el 56.16% de la red. Además 10 de los nodos más grandes (actores con influencia) son mujeres, incluso el nodo más grande, el de mayor influencia es mujer. En la red social virtual, el 59.15% son mujeres, y los únicos nodos con influencia son 2, de los cuales el más grande es mujer.

Podemos concluir que más de la mitad de los nodos con influencia (actores) son mujeres en los dos casos, ya sea la red en físico o virtual. Es decir, la interacción de las mujeres en la comunidad de manera presencial y física es igual de determinante que en la comunidad virtual como lo es en este caso el facebook.

Figura 5. Red clasificada por grupo de pertenencia en red social física y virtual talleres

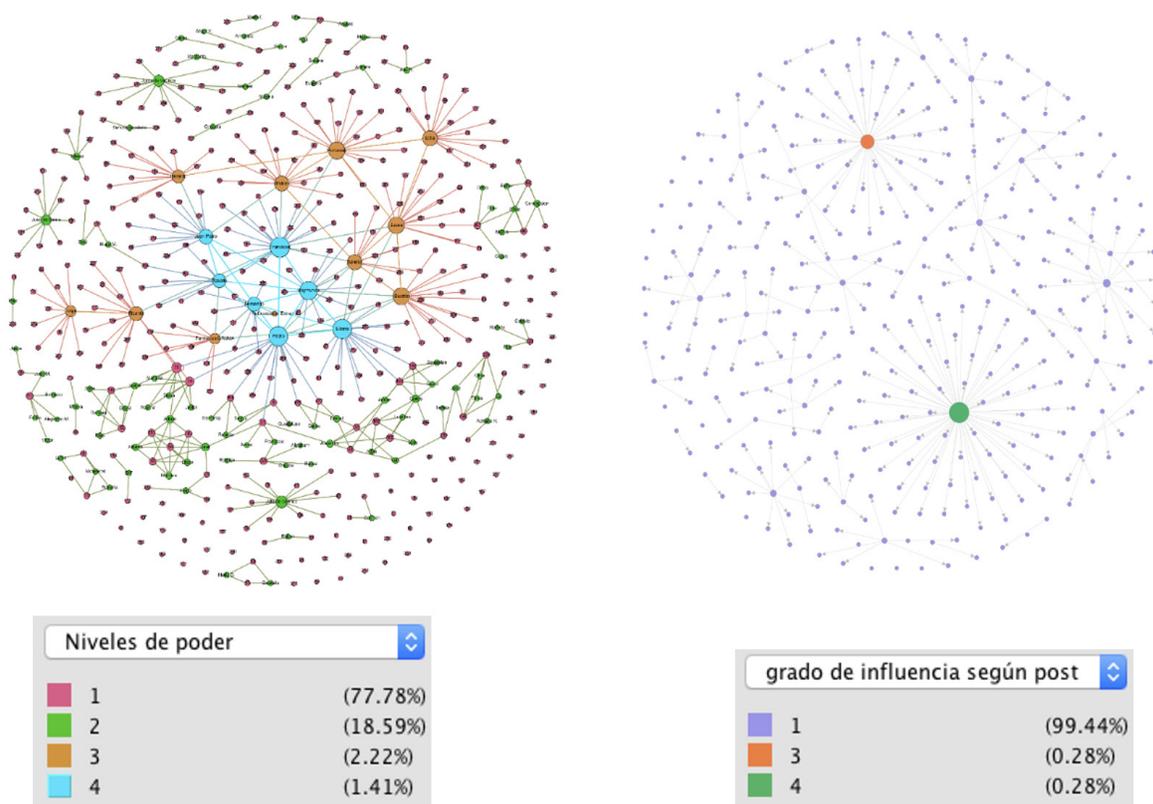


Fuente: Tavares-Martinez, 2019

En la Figura 5 se muestran las redes sociales física (a la izquierda) y virtual (a la derecha) clasificada por grupo de pertenencia en el caso de estudio talleres. Observamos como en la red social física existen muchos actores y muchos grupos de pertenencia, teniendo como predominante el de LN (Lideres nombrados) con 18.18%, seguido de L (Lideres) con 1.41% e IG (Instituciones gubernamentales) con 1.41%. El mayor grupo de pertenencia es el C (comunidad en general) con el 77.78% de la red. En la red social virtual observaciones como el grupo de pertenencia C (comunidad en general) cuenta con el 80.67% mientras que LN (Lideres nombrados) cuenta con el 19.33%. Esto actores de la red virtual no pertenecen a grupos de instituciones gubernamentales, no gubernamentales o iniciativa privada, solo son residentes que publican sus actividades y estan en contacto con su comunidad sin algun fin especifico como social o politico.

Podemos concluir que en la red social física mas de la mitad de los nodos L (actores) no pertenecen a un grupo de gobierno, asociacion o empresa, es decir, son actores propios de la comunidad. De ahí, los actores mas representados son los de las instituciones gubernamentales. En al red social virtual sucede algo similar, los nodos L (actores) que son los que tienen influencia en la red o comunidad, los dos importantes, no pertenecen a un grupo de gobierno, asociacion o empresa, es decir son actores propios de la comunidad. Por tanto se puede observar que los actores pertenecientes a gobierno o asociaciones no tienen mayor presencia que los propios actores de la comunidad, ya se en red física o virtual, esto tiene que ver con la cotidianidad.

Figura 6. Red clasificada por niveles de poder en red social física y virtual talleres



Fuente: Tavares-Martinez, 2019

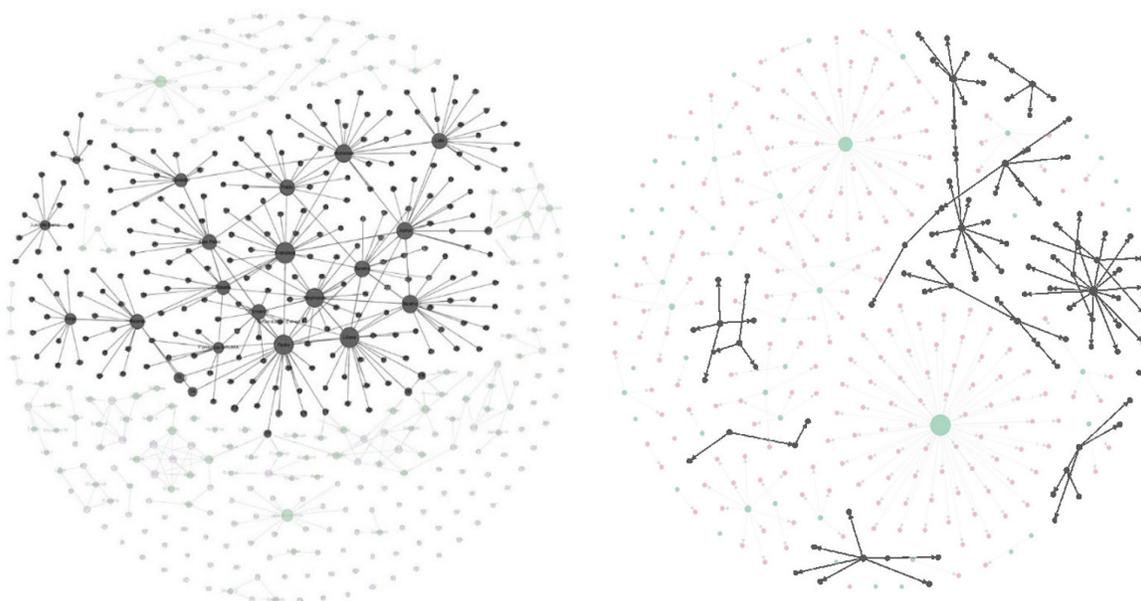
En la Figura 6 se muestran las redes sociales física (a la izquierda) y virtual (a la derecha) clasificada por niveles de poder o grado de influencia. En la red social física se logro mapear 4 niveles de poder o grados de influencia. El nivel 1 es la comunidad en general con influencia casi nula con el 77.78%. En el segundo nivel de influencia lo tiene el 18.59% de la red. El nivel 3 ya con actores con influencia media con el 2.2% de la red. Mientras que con nivel 4 de influencia solo lo tienen 7 actores, el 1.41% de la red. Estos actores influyen de manera masiva en la comunidad en general y en los otros actores.

En la red social virtual se logro mapear 3 niveles, el nivel 1, 3 y 4, ya que no existieron actores con nivel 2 (moderado). Además, un dato a resaltar es que como se ha comentado antes, solo hay dos grandes actores. Uno de ellos con el nivel 3 con el 0.28% de participación en la red, mientras que el otro con el nivel 4, con el 0.28% de participación en la red.

Quiere decir que estos dos actores tienen el grado de influencia de nivel medio y alto respectivamente, mientras que el resto de la red, tiene influencia nula con el 99.44%

Por tanto se puede observar que en la red virtual existen muy pocos actores, pero con niveles muy altos de influencia en la red social, a diferencia de la red social física que si existen muchos más actores y puede haber más conflicto entre ellos por existir más puntos de vista.

Figura 7. Red clasificada por clúster en red social física y virtual talleres



Fuente: Tavares-Martinez, 2019

En la Figura 7 se muestran las redes sociales física (a la izquierda) y virtual (a la derecha) mostrando el cluster de la red. En la parte izquierda, la red social física muestra un cluster de mayor tamaño, en cantidad de nodos y tamaño de nodos. En la red social virtual podemos observar que la red es mucho menor en cantidad de nodos conectados y el tamaño de dichos nodos. Esto quiere decir que aun cuando en las redes virtuales pudiera existir menos obstáculos para vinculación entre nodos, las propias personas no son tan sociables como uno pensaría. Es más, los nodos de mayor tamaño en la red social virtual no se comunican entre sí, y además, solo se comunican con las mismas personas, no permitiendo expandir la red. Los nodos que expanden dicha red son nodos de menor tamaño (menor influencia) pero que sí son más sociables.

Por tanto, recordando que los nodos de mayor tamaño son los que más publicaron, podemos observar que publicar mucho no es sinónimo de interacción. Es decir, publican mucho pero no interactúan mucho, es más, casi no lo hacen. Solo reciben comentarios de las mismas personas, que podríamos deducir que son personas de un núcleo familiar o núcleo de amistades cerrado, y eso se refleja en la red.

En la red social física, la interacción al suceder en los espacios públicos provoca por naturaleza una convivencia “menos selectiva” y que es más espontánea, el convivir con las personas que están al mismo tiempo en un espacio público, eso provoca conocer o interactuar con más personas. Mientras que en la red social virtual se es más selectivo de que publicaciones ver y luego que comentarios hacer o no, al cabo no se están observando de manera directa. Eso es una gran diferencia en estas dos redes. Por tanto, la red virtual aunque pensáramos que llega uno a más personas o a personas fuera de mi círculo, es lo contrario.

Conclusiones

Lo virtual como mundo

Con esta investigación se pudo determinar las características físicas y virtuales de las redes sociales en el caso de estudio. Dichas características tienen diferencias y que por tanto potencializan o disminuyen la planificación colaborativa. Se observó que en la red física existe una mayor importancia de comentar y resolver los problemas que afectan de manera directa a la comunidad, como la inseguridad, la falta de iluminación, educación, basura en calles, entre otros. Mientras que en la red virtual se comentan temas más cotidianos, que gustan para obtener comentarios, likes u otros. Esto más que tocar temas de problemáticas sociales y buscar soluciones en común, son temas más superficiales y se deja de lado lo que se toma como importante en la comunidad física.

Debido a esto, se puede entender que el propósito u objetivo de cada red es distinto, la física para encontrar la manera de vivir mejor en el espacio físico, la virtual para encontrar la manera de “caerse mejor” sin tocar de fondo los temas de importancia para una planificación colaborativa.

Dentro de las características de un actor social en una red física podemos observar lo siguiente:

- Considera a su comunidad con prestigio en la zona
- Considera los obstáculos y debilidades de la comunidad como áreas en las que trabajar conjuntamente entre vecinos y demás actores a la par de otros grupos de pertenencia
- Lleva viviendo más de quince años en su comunidad
- Tiene una participación en su comunidad
- Se reúne frecuentemente con miembros de su comunidad
- Usa el Facebook, WhatsApp y reuniones en espacios públicos como medios de comunicación para relacionarse con su comunidad
- Conoce a las personas más influyentes de su comunidad
- Se une a acciones comunitarias fuera y dentro de su comunidad
- Está al tanto de las mejoras urbanas en su entorno
- Busca ser tomado en cuenta para proponer mejoras en su comunidad

De igual forma, lo anterior nos demuestra que los posibles elementos de una red social física son los siguientes:

- Como nodos:
 - Los actores sociales como principales elementos de la red
 - Los residentes y trabajadores de la zona como comunidad en general
 - Los vecinos con acción participativa y que son nombrados por otros vecinos
 - Los representantes en la comunidad de los diversos grupos de pertenencia (IG, IP, ONG, y R)
 - La relación predominante entre los distintos nodos (a favor, indiferente o en contra)
- Como vínculos:
 - Los lazos entre los distintos nodos dentro de la red
 - La magnitud de estos lazos
 - La influencia de los líderes a través de los vínculos formados por los medios de información.

Dentro de las características de un actor social en una red virtual podemos observar lo siguiente:

- Está más preocupado por el contenido que compartirá en línea que por la verdadera interacción social
- Comunica más generalidades personales, en vez de unificar ideas para una colaboración de vecinos
- Tiene más seguidores que comentarios o aportaciones a la comunidad
- No conoce lo suficiente a las personas de su comunidad
- Más que proponer soluciones, le preocupa como comparte su contenido y tenga más likes
- No le da seguimiento a los temas u observaciones que como comunidad mencionan mejorar

De igual forma, lo anterior nos demuestra que los posibles elementos de una red social virtual son los siguientes:

- Como nodos:
 - Los actores sociales como principales elementos de la red
 - Los vecinos que están en la red social como comunidad en general
 - Los vecinos con muchos likes, aunque no sea de información relevante para generar comunidad
 - Los vecinos con muchos posts y que les responden a esos comentarios
- Como vínculos:
 - Los likes

- Los posts
- Los comentarios a los posts o likes

Con lo anterior podemos llegar a la conclusión de que los mundos de Penrose, el Mundo 1 de materia y energía, el Mundo 2 de experiencia y consciencia, y el Mundo 3 de la cultura y el lenguaje, son percibidos y conformados de manera distinta en las redes física y virtuales. Dentro del caso de estudio del centro de monterrey, podemos concluir lo siguiente:

 - En el ambiente físico
 - En el mundo 1, materia y energía, se tienen las calles, banquetas, plazas, parques, casas, luminarias, personas entre otros.
 - En el mundo 2, experiencia y consciencia, se tiene el convivir, dialogar, reunirse, platicar en persona, los gestos y postura, visualizar los estados de ánimo y la consciencia colectiva.
 - En el mundo 3, la cultura y el lenguaje, se tiene el habla, las señas, los gestos, las posturas, la vestimenta, la manera de reunirse entre otros.
 - En el ambiente virtual
 - En el mundo 1, materia y energía, se tienen el celular, la computadora, la red social o App, la casa, el cuarto, oficina y amigos aceptados en las redes.
 - En el mundo 2, experiencia y consciencia,

se leen comentarios, no se puede corroborar texto con el gesto, simpatía por los likes, no se conoce de frente a la persona y existe consciencia individual.

- En el mundo 3, la cultura y el lenguaje, se tienen los likes, posts, comentarios, memes, emoticons y la apariencia visual a través de la pantalla.

Podemos concluir que existen características diferenciadas entre el ambiente físico y el ambiente virtual en el caso de estudio; es decir, la manera en que se convive reúne y dialoga en estos dos ambientes es distinta y por tanto los resultados que se obtienen son distintos. Por una parte, para la planificación colaborativa se necesita una presencia física para lograr transmitir el contenido de manera más eficiente y directa. También se requiere del uso del ambiente físico para convocar a los principales actores en lugares neutrales y se tengan dinámicas sociales para la búsqueda de la colaboración y dialogo en beneficio de los temas de la comunidad. Sin embargo, el ambiente virtual transmite de manera más rápida aquellos contenidos más generales, y se puede obtener datos más rápido de quienes están o no están de acuerdo en la comunidad con el tema o solución planteada. 

Referencias bibliográficas

LIBRO

- Balcazar, P. (2006). *Investigacion cualitativa*. Mexico: Universidad autonoma del estado de mexico.
- Bauman, Z. (2003). *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil*. Madrid: Ed. Siglo XXI.
- Carmona, G. (2015) *Ciudad imaginaria y sociedad virtual. Las redes sociales virtuales como medio para el analisis de los imaginarios urbanos*. Guadalajara: Editorial UdeG, UAdeC.
- Castells, M. (2004). *La era de la informacion. El poder de la identidad*. Vol. II. Mexico: Siglo XXI.
- Castoriadis, C. (1983). *La institucion imaginaria de la sociedad*, Volumen I. Barcelona: Tusquets.
- Cremaschi, M. (1994). *Esperienze comune e progetto urbano*. Milan: Editorial Angeli.
- Diaz-Veiga, P. (1987). *Evaluacion del apoyo social*. Madrid: Piramide
- Forester, J. (1993). *Critical theory, public plicy and planning practice. Toward a critical pragmatism*. Albany: State University of New York Press.
- Eccles, J. (1999). *El misterio de la psique humana*. en: Lorimer, David (ed.). *El espíritu de la ciencia*. Barcelona, Kairós.
- López, L. (2006). *Geografía y ciberespacio. Tratado de Geografía Humana*. Dir. Daniel Hiernaux, Alicia Lindón. Ed. Anthropos. México.
- Habermas, J. (1984). *The theory of communicative action. Volume one. Reason and the rationalization of society*. Boston: Beacon Press.
- Narváez, A. (2010). *La morfogenesis de la ciudad. Elementos para una teoría de los imaginarios urbanos*. Mexico: Plaza y Valdes Editores.

- Narváez, A. (2011). Etnografía para la investigación en arquitectura y urbanismo. Monterrey: UANL.
- Narváez, A. (2015). Lo imaginario y sus morfógenos. Monterrey: UANL y Tilde Editores
- Small, G., Vorgan, G. (2008). “El cerebro digital” Cómo las nuevas tecnologías están cambiando nuestra mente. Barcelona: Urano.
- Tavares-Martinez, R. (2022). Planificación urbana colaborativa en comunidades socialmente vulnerables. Analisis de redes y actores sociales. Saltillo: Universidad Autonoma de Coahuila.
- Wunenburger, J.J. (2003). Antropología del Imaginario. Buenos Aires: Ed. Sol.
- Vázquez, G. (2010.) Apuntes del seminario imaginarios y virtualización. Monterrey: Universidad Autónoma de Nuevo León.

REVISTAS

- Dörnyei, K. y Mitey, A. (2010). Netnográfia avagy on-line karosszék –etnográfia a marketingkutatásban. *Vezetéstudomány* (Budapest), Vol. 41, 55-68. Budapest. Obtenido de: https://www.researchgate.net/publication/295563273_Netnografia_avagy_on-line_karosszek-etnografia_a_marketingkutatásban_Netnography_or_Online_armchair_etnography_in_the_marketing_research
- Guzman, A. (2016). Los imaginarios urbanos y su utilización como herramienta de análisis de los elementos del paisaje. *Revista Legado de arquitectura y diseño*, Num. 20. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/journal/4779/477950133011/477950133011.pdf>
- Rodríguez-Vásquez, J., Giménez-Mercado, C., & González-Téllez, S. (2013). De la planificación urbana normativa a la planificación comunicativa. El caso del Plan de desarrollo urbano local del municipio El Haltillo, Caracas-Venezuela. *Quivera. Revista de estudios territoriales.*, 9-36. Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/401/40128395002.pdf>

DOCUMENTOS

- MarketDataMéxico. (2020) obtenidos de: <https://www.marketdatamexico.com/es/static/home>