

**INTERNET Y CIUDADANÍA GLOBAL:
PROCESOS DE PRODUCCIÓN DE REPRESENTACIONES SOCIALES DE
CIUDADANÍA EN TIEMPOS DE GLOBALIZACIÓN**

Gildardo Martínez

NOTA DEL EDITOR

El presente artículo, que publicamos con el consentimiento del autor, se presentó como ponencia en el Coloquio Internacional “*Políticas de Ciudadanía y Sociedad Civil en Tiempos de Globalización*”, Caracas, 23-24 Mayo 2003. Organizado por el Programa Globalización, Cultura y Transformaciones Sociales, Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad Central de Venezuela. Actividad del subprograma de Becas para Investigadores residentes que el Programa sostiene con apoyo de la Fundación Rockefeller.

IDEAS INICIALES

La idea de ciudadanía ha estado ligada al surgimiento de individuos dotados de derechos en “relación con el gobierno de Estados territoriales soberanos” (Falk, 2002:232). Como una práctica, la ciudadanía ha logrado definir los derechos de los individuos frente a Estados y

grupos sociales. Derechos civiles, políticos y sociales han hecho también de la ciudadanía un objeto de discurso y como tal reflejo de una vida social con “(...) la existencia de luchas, victorias, heridas, dominaciones, servidumbres” (Foucault, 1973:11) en el contexto de un Estado-Nación. Con la idea de ciudadanía como objeto de discurso quiero mostrar la imagen de un “espacio de contestación” a la sociabilidad que emana del Estado (Leis,1996:46), en el sentido de que se revelan matices del poder, “formas de resistencia al poder” (Foucault, 1986:29) de diferentes actores sociales frente al Estado [1].

La práctica de la ciudadanía hace posible la producción de vivencias dotadas de significación y sentido compartido que proveen de certezas al mundo de vida de los ciudadanos. Al lado de este “(...) carácter casi trascendental el [mundo de vida] también tiene un lado empírico, ya que es resultado de la práctica comunicativa y define un acervo de tradiciones, identidades, experiencias y conocimientos que son transmitidos por la cultura y el lenguaje.” (Leis, 1996:47)

Ahora bien, en círculos intelectuales (Beck, 2002, Falk, 2002, Araya Dujisin, 2001, Messner, 2001, Leis, 1996) es común encontrar miradas que muestran como el lazo que vincula a la ciudadanía y a los Estados parece debilitarse y ya no está restringido a la voluntad de aquellos ni a constructos sociales como Estado-Nación, soberanía nacional, territorio, identidad nacional e historia. Muchos de estos parecen perder sentidos como referentes para la producción de un ejercicio ciudadano y de procesos identificatorios. Espacios desterritorializados logran constituirse en ejes de producción de ciudadanía posibilitando un carácter global a este constructo social.

CIUDADANOS EN TIEMPOS DE GLOBALIZACIÓN

La producción de prácticas discursivas en el contexto de los llamados “tiempos de globalización” (Mato, 1996) pone en intenso contacto las experiencias de vida de los ciudadanos. El “creciente desarrollo y complejidad de interrelaciones planetariamente abarcadoras” (Mato, 1996:13), es decir “redes económicas y culturales que operan en una

escala mundial y sobre una base mundial” (García Canclini, 1999:46) permite que ciertas ideas claves de actores locales y nacionales traspasen los límites territoriales de los Estados-Nación consiguiendo en otros actores inter y extra-locales reconocimiento y legitimación de sus necesidades y conflictos.

La formación de una comunidad global de ciudadanos en torno a problemáticas trascendentales de la vida humana comienza a adquirir forma. Derechos Humanos, Desarrollo, Discriminación, Guerra, Globalización, Medio Ambiente, dejan de ser objetos de preocupación exclusiva de Estados, instituciones oficiales y de medios de comunicación para ser temas a través de los cuales otros actores comparten información, disponen de recursos o coordinan acciones en torno a ellos.

La acción de un “ecosistema comunicativo” (Martín -Barbero, 2000:36) dinamizado por el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación, desarrolla nuevos modos de estar juntos y nuevas sensibilidades, pero también la interconexión de conflictos y causas equivalentes en espacios desterritorializados (Araya Dujisin: 2001: 90)

Grupos de ciudadanos de manera informal en foros electrónicos, y otros desde redes de organización formal, cual comunidad de ciudadanos comienzan a imaginar y sentir cosas juntos y perciben que pueden ser capaces de construir espacios para acciones colectivas translocales.

APROXIMACIONES A LAS COMUNIDADES VIRTUALES

La idea de comunidad en un contexto virtual puede entenderse como las agregaciones sociales mediadas por computadoras y redes de telecomunicaciones; cuando estas redes unen a las personas como a las máquinas se transforman en redes sociales, se convierten en redes sociales sostenidas por computadoras (Wellman y Gulia, 1999). Dichas agregaciones reticulares producen tal sentido de contacto social que son capaces de posibilitar la producción de un bien común (Rheingold, 1993; Smith, 1992). No obstante el nuevo

terreno de congregación, en estos “sistemas de comunicación” (Donath, 1999: 29) pueden encontrarse los elementos sociales, económicos, políticos y culturales que constituyen los distintos dominios de una comunidad (Van Vliet y Burguer, 1987, en Fernback y Thompson, 1995) [2]. Al respecto, Rheingold (1993) comenta:

Las personas en comunidades virtuales hacen casi todo lo que pueden realizar en la vida real, sólo que dejamos nuestros cuerpos. Usted no puede besar a nadie y nadie puede golpearlo en la nariz, pero muchas cosas suceden en el interior de estas fronteras. Para los millones de personas que han entrado en [las comunidades virtuales], la riqueza y vitalidad de las culturas de los ordenadores es atrayente e incluso adictiva.

Así, la interconectividad que resulta de la comunicación mediada por computadoras genera un espacio de interacción social que traspasa la cartografía clásica y los límites corporales, haciendo posible superar ciertas barreras físicas, sociales e incluso psicológicas y políticas [3]. Se produce, a decir de Lemos (1995), una especie de “territorio simbólico”, la ruptura del paradigma moderno entre cultura y técnica; las nuevas tecnologías favorecen la apropiación técnica de lo cotidiano y también la apropiación cotidiana de la técnica, de suerte que la formación de sentimientos de conexión a intereses comunes se produzcan.

La particular interacción entre humanidad y tecnología desarrolla lo que Oldenburg llama el *gran buen lugar*, el espacio que es importante para nosotros en la vida diaria después del hogar y el trabajo. En el *tercer lugar* [4], los individuos se reúnen y platican; son los lugares donde los miembros de una comunidad interactúan con otros y se dan cuenta de los intereses que tienen en común (Oldenburg, 1997). Si se separa de esta idea la noción de localidades particulares y se exploran las relaciones que ocurren entre los individuos, nos aproximamos a una de las cualidades especiales de las comunidades electrónicas: la dimensión experiencial (Bender, 1979, en Reich, 1997).

En orden a estas ideas, el espacio virtual en el que los sujetos navegan provee múltiples rutas de interzonalidad; es decir, cual megapolis de nacionalidad indeterminada, el conjunto de comunidades virtuales gesta una interzona de solidaridad mediada (Oguibe, 1996). Parafraseando a Alexander (1994, en Cansino y Ortiz, 1997:221), el sentimiento de solidaridad hacia sus miembros o el interés que los une, trasciende los compromisos particulares, las lealtades estrechas y los intereses sectarios. Cuando los individuos se conectan en foros o conferencias [5] deliberadas, que exploran espinosos contenidos sociales, están trasladando su experiencia de vida privada hacia la *arena pública virtual*. Las conversaciones ofrecidas en comunidades virtuales revelan no tanto las actitudes de los individuos hacia determinado tópico como la efectividad del tipo de participación lograda por este medio.

Estas nuevas formas de sociabilidad surgen de experiencias compartidas en el ciberespacio, en el que el intercambio de valores éticos y estéticos, imágenes, informaciones, conocimientos y hasta necesidades gregarias de los actores sociales y del estar juntos se produce en un territorio, no ya geográfico, sino simbólico. Es por ello que las comunidades virtuales inauguran una nueva dinámica del surgimiento de ideas compartidas, puesto que los grupos de interés se conforman a partir de afinidades que hablan de la presencia del sentido de pertenencia que se construye a través de las redes y creando ritos y reglas propias de interacción para el ir y venir de la interacción comunicativa (Bermúdez y Martínez, 2001).

EXPLORANDO LA ARENA PUBLICA EN LAS COMUNIDADES ELECTRÓNICAS

La suerte de participación que producen las comunidades en-línea, me conducen a explorarlas con la finalidad de encontrar rasgos, señales o pistas para formular algunas hipótesis sobre el uso que actores sociales, hacen de ellas. Las hipótesis que construiré no pretendo comprobarlas en este espacio, sólo me permitirán elaborar aproximaciones para entender las mediaciones particulares que produce este medio y, de igual manera también,

para dilucidar el carácter peculiar que ha adquirido el espacio político en la historia mundial reciente [6].

AFINANDO EL CARÁCTER COMUNITARIO DE LOS ENCUENTROS EN-LÍNEA

Pareciera no haber dudas a nivel de los intelectuales que han pisado el terreno de las relaciones sociales en el ciberespacio de su carácter transformador, vale decir, de la manera en que los individuos se relacionan unos con otros. Para Fernback (1999:203), este proceso de transformación encierra muchas conductas: “lazos individuales (amistad, romance, intereses profesionales), discursos públicos en foros virtuales para el debate, llamadas para la acción política, redes de actividades ilegales, acechos virtuales, robo y anarquía.”

Sin embargo, y siguiendo a este autor, las lecturas y análisis de la diversa literatura sobre el tema de las comunidades virtuales realizada, parece coincidir en que son tanto un objeto de estudio, es decir, una entidad, una manifestación como un “proceso comunicativo de negociación y producción de una comunidad de significados, de texturas, de culturas...” (Fernback, 1999:205). De estas dos apreciaciones se desprenden varias metonimias que enriquecen y ayudan a comprender las cualidades de esta forma de sociabilidad.

a.—La comunidad virtual como un lugar de encuentro: el ciberespacio, el *locus* de las redes electrónicas de comunicación y, por lo tanto, de las comunidades virtuales, da lugar a una representación cultural distinta a la representación geográfica del espacio territorial en el mundo real. En el territorio, indicador genérico de la modernidad, “las delimitaciones se vuelven movedizas”, dando lugar simultáneamente a desplazamientos y condensaciones de sentido en el que es casi imposible determinar las fronteras “entre el afuera y el adentro, [el] espacio público y [el] espacio privado..., [el] trabajo y [el] ocio..., [lo] local... [y lo] internacional..., el cuerpo y el objeto, la imagen y lo real...” (Mons, 1994:21). Así, todo está dominado por la desterritorialización de los lugares, por la existencia de “no -lugares” (Augé, 1992); son éstos donde las comunidades se desarrollan y la variedad de

sentimientos emergen. Las tele-comunidades de esta manera se crean y se pueblan en *espacios ficticios*, o al menos percibidos como tales, y logran constituir en algunos casos sustitutos “...de los universos que la etnología ha hecho suyos tradicionalmente” (Augé, 1992:39).

b. —La comunidad virtual como un símbolo socialmente construido:

Sociológicamente, la vida social está compuesta de acciones o de conjunto de acciones que son el producto de un proceso selectivo que “se fundamenta en relaciones de sentido que el actor aprehende, descubre o crea y lleva a cabo en su vida cotidiana” (Strmiska, 1989:347). Al mismo tiempo, las relaciones de sentido están ligadas a la motivación de la acción, en la medida en que éstas son significativas para los actores. Esas relaciones de sentido son, siguiendo a Strmiska, “producto de largas y laboriosas búsquedas que comprometen las fuerzas esenciales del hombre, su afectividad, su racionalidad, su conciencia moral (Bermúdez y Martínez, 2000:55); es por ello que para la descripción de las cibercomunidades el aspecto simbólico es fundamental, pues los individuos simbólicamente infunden a las mismas con sentido (Fernback, 1999).

La comunidad así entendida es un constructo simbólico (Cohen, 1985 en Fernback, 1999) y por lo tanto social y, sea cual sea su naturaleza, refleja y expresa el mundo experiencial del sujeto, parafraseando a Von Glaserfeld (1996) en sus reflexiones sobre el conocimiento, es construida activamente por el sujeto.

Siguiendo a Cohen (1985) en el sentido de considerar a la comunidad más como la “sustancia sobre la forma”, Fernback (1999) propone estudiarlas como una “entidad de significado”, aspecto que deseo examinar y resaltar en este trabajo, pues me permite concebirlas también como existentes más allá de los límites del espacio físico, existentes así en el ciberespacio.

c.—La comunidad como un constructo virtual: J. Martín-Barbero en sus consideraciones sobre el fenómeno de la virtualidad cuestiona la suerte de “extrañamiento” y de novel existencia que éste parece tener en los “tratado [s] sabiondamente científicista[s]

e irresponsablemente optimista[s]” (Martín-Barbero, 1997:30-31) y para desfeticizarlo utiliza un comentario de Serres sobre *La Odisea* de Homero:

...el primer relato sobre un navegante virtual que... cuenta el “deambular y los naufragios de un marino osado y astuto con el que su mujer se reunía en sueños, día y noche, tejiendo y destejiendo en su telar el mapa de los viajes de su marido. ¡El amante y la amante habían dejado de estar presentes! Mientras el primero navegaba por el mar real, la segunda soñaba en el espacio virtual de la red que iba urdiendo. Penélope urdía en el telar el atlas que Ulises atravesaba a remo y vela, y que Homero cantaba con la lira o la cítara”. (Serres, 1995:14, en Martín-Barbero, 1997:31).

Levy ilustrándose con la misma referencia de Martín-Barbero amplía la representación de virtualidad con otros constructos sociales: la memoria, la imaginación, el conocimiento y la religión son los “vectores de la civilización” (Levy, 1998:28) que han permitido a los sujetos “...dejar este 'este' mucho antes de la aparición de los ordenadores y las redes digitales” (Levy, 1998:28).

En cuanto a las comunidades virtuales, puesto que son agregaciones sociales que surgen a partir de las conexiones de redes electrónicas y dado que los ordenadores son pensados como máquinas que enlazan, “...ellos inherentemente afectan la manera de vincularnos unos con otros y así encajan perfectamente en nuestra preocupación sobre la comunidad” (Jones, 1995 en Fernback, 1999). La artefactualidad que virtualiza, incorpora nuevos espacios y nuevas velocidades que construyen una cultura de nómadas “...no a través del retorno al paleolítico o a las tempranas civilizaciones pastorales sino creando un medio social de interacción en donde las relaciones se reconfiguran con un mínimo de inercia” (Levy, 1998:29).

Sobre el particular debo enfatizar, siguiendo a Levy, que “lo virtual no es imaginario, produce efectos” (Levy, 1998:29); y ahora, más que antes las nuevas máquinas

tecnosociales incrementan la posibilidad de reproducción de sentidos, producen un espacio de comunicación pura, “el mercado libre de intercambio simbólico” (Stone, 1996:33) gracias a una gran multiplicación del sentido. Es, como diría Luhmann (1997), un fenómeno propio de la complejidad de la modernidad, en el que los sistemas obedecen al juego múltiple de movimientos contradictorios pero sin que desaparezca el sentido. Por el contrario, se trata de nuevas maneras de construcción de ese sentido y en donde la expansión espacial y temporal que da el potencial inmenso de las nuevas tecnologías proponen diferentes fundamentos de selección, reconstruidos sobre una base más abstracta y de comunicación con desconocidos y con nuevas reglas sintácticas (Bermúdez y Martínez, 2001).

Por supuesto que todas las sociedades han vivido construyendo sus imaginarios, la clave de este nuevo episodio de la modernidad es como expresa Augé: interrogarnos por “...cuál es nuestra relación con lo real cuando las condiciones de simbolización cambian” (Augé, 1997: 21), y cuándo el movimiento de la modernidad ofrece la sensación de estarnos desplazando “...del centro de gravedad de la economía a la cultura” (Luhmann, 1997: 14) en la medida en que el sentido se refracta, es decir, se transforma y transfiere en una lógica de desplazamiento del sentido,

desbaratando las modelaciones técnicas estructurales por una ' poética' que recupera el acontecimiento de una cultura transversal, por un juego posible al margen de las reglas promulgadas y, no obstante, a partir de las mismas. Es la posibilidad de la toma singular del mundo a través del juego de las transformaciones del valor, que contradictoriamente, permite el sistema de intercambio acelerado de los signos. (Mons, 1994:208)

En definitiva, se trata de un nuevo escenario cultural en donde nuevos productores simbólicos y nuevas maneras de construir el sentido se unen para encontrar la otredad, en un contexto de difracción del sentido, en donde el juego de metáforas y metonímias se hace predominante y crea la impresión de estar desenvolviéndose en un espacio sin fronteras entre lo real y lo imaginario.

CIUDADANOS GLOBALES EN LÍNEA. ALGUNOS REFERENTES EMPÍRICOS

De las características que ofrece el espacio de construcción de comunidades en línea seleccioné la de foros electrónicos y el de redes de organización formal [7]. Cada una de ellas mostrará diversas formas de “estar como si” de los ciudadanos, en las que dirimen angustias y expectativas y en donde el lazo social con otros de su misma condición se extiende más allá de su espacio cercano.

Sobre los foros electrónicos

Los foros electrónicos permiten explorar el desarrollo de la conversación no en tiempo real como la que se presenta en los llamados *chats* o cuartos de conversación, sino que a través de listas de correos, temas o conferencias los usuarios escriben sus comentarios en torno a la lista o área temática preferida y se *desconectan*. Luego, transcurrido un lapso indeterminado, pueden leer lo que otro(s) usuario(s) le ha(n) respondido. La serie de respuestas recibidas y las cuales pueden contestarse y/o comentarse permanecen en la *página* del foro. Desde ese momento, se empieza a producir, de manera pausada y decantada, el “bien común”.

De la revisión de espacios en los que el foro virtual pudiera presentarse, *páginas web* que vienen de la prensa o la televisión o que surgen en la misma red, seleccioné CNNenespanol.com y BBCmundo.com, estimando que su carácter casi institucionalizado, como referentes de información, les garantiza una posición privilegiada entre los consumidores de medios cibernéticos de comunicación social (MCCS) [8].

Observando el comportamiento de los ciudadanos en el ágora electrónica [9]:

Siguiendo a Lozada (2000:4-7) en su visita a diversos foros virtuales y buscando con ello algunos referentes que diesen representatividad y validez a mi exploración, hallé varias coincidencias entre sus hallazgos y los míos.

En principio, el "sujeto de la red" (Lozada, 2000:4-7) como la autora lo presenta, se identifica en algunos casos con nombres (que no se sabe si son ciertos o no) y en otros con seudónimos a manera de quedar en el anonimato durante el encuentro y liberar más fácilmente su yo interno. Algunos de los no-nombres indican un lugar de nacimiento: "ticomaroqui", "davidusa", "rubenbrazil", y otros apelan de algún modo a personajes históricos y su simpatía política: "bsamavive", "apoyoeua".

Sobre las características del anonimato reticular puedo estimar que estos actores, a pesar de la "estrategia del ocultamiento" (Lozada, 2000:4) visitan esta u otra comunidad virtual en vez de ir a un espacio público real para interactuar con otros, precisamente por el anonimato "...o en algunos casos por la ilusión del anonimato y la habilidad de asumir un papel tan cerca o tan lejos como uno escoja del *yo real*" (Turkle: 1997, 14). Es como si "...estuviesen en línea para ser quienes ellos escojan, algo que no pueden hacer siempre en el mundo real" (Hamman, 1996).

Las conversaciones textuales (Noblia, 2000:90) al ser escritas y, de algún modo anónimas, incrementan los rasgos interpretativos de quien lee el mensaje, multiplicando y saturando los sentidos en tanto lectores haya; pero, al unirse este carácter con la condición del anonimato puede entenderse, de alguna manera, los peculiares y, a veces intensos, encuentros textuales observados. En cuanto a la naturaleza casi apasionada de los textos en-línea, la lectura de alguno de ellos revela cómo la "cultura de la peste" (anónimo, 1991) se hace presente y predominante. Ella es

una cultura del desencuentro, agresiva, casi una guerra urbana de la sociedad; pero ya no entre bandas perfectamente reconocibles sino una guerra sorda, instalada en el espacio interpersonal e intergrupalo. Una

guerra informal que, como toda guerra, implica y genera la destrucción de la política. (Anónimo, 1991:104)

Ahora bien, ya sea creando grupos de apoyo, “clubes de pelea” o “satisfaciendo una necesidad de actuar” (Wolton, 1999:97), en los foros virtuales los ciudadanos logran a través del medio tecnológico, como lo pudieran hacer en cualquier acto comunicativo, una tentativa para informar, provocar, inducir a otros que respondan de una manera particular (Giddens, 1976:111), en fin, para experimentarse como clase. Y así como se pregunta Dessiato (1996:83) “¿cómo puede un individuo, construido socialmente a partir de su relación y participación con el otro, llegar a sí y tener experiencia de sí como objeto?”, los ciudadanos en el entorno virtual, a pesar de ser “comunidades atomizadas” (Fernback y Thompson, 1995) envueltas en una conversación circular, logran la conciencia de sí “...a través de los otros, desde el punto de vista de los otros miembros del entorno social, en cuanto a un todo, al que pertenece” (Desiato, 1996:83).

Y si se piensa también en los encuentros con uno mismo en la comodidad de la escafandra electrónica, de uno con nadie, en fin, en una robinsonada virtual (en el sentido de un simple e-comentario con una no-respuesta, ninguna e-agresión, ningún e-apoyo), se estaría pensando al usuario “fuera de toda relación social”; pero aún en los casos más extremos, “su procedencia [desde donde construyó sus experiencias] es el grupo al cual solía [o suele] pertenecer” (Desiato, 1996:83). Así pues, a pesar de la máscara del anonimato o la de “cubrirse con el texto”, resulta imposible separarse de lo social que está en él.

REFLEXIONES FINALES

El *netizen*, el *ciberciudadano*, muestra las formas en las que lo político se ha visto afectado e integrado a las nuevas tecnologías de información y comunicación. Las comunidades virtuales soportadas por el medio electrónico han generado la controversia entre los que la miran como comunidades puramente instrumentales en su naturaleza o como comunidades de sentidos que conducen a un aparente lazo social (Fernback y Thompson, 1995).

La exploración de algunas comunidades electrónicas reveló que su uso es a manera de formar grupos de apoyo y otros como “clubes de pelea”; en una u otra modalidad para interpelarse y reconocerse como sujetos sociales [10], y en segundo lugar, como enviando mensajes a los que otrora convocaban a la construcción de un futuro colectivo.

Pensar la formación de una comunidad de ciudadanos desde estos espacios es por los momentos una aproximación al objeto. Menos que movimientos sociales con una determinada identidad y objetivo social (Castells, 1997:93), estos grupos informales de ciudadanos persiguen objetivos diversos, como si la “sensación subjetiva de pertenecer a un todo” les diera el derecho de actuar desde abajo. Pero revelan que el escenario que se presenta es peculiar. El de una “nueva política” caracterizada por un “compromiso personalizado en lugar de colectivo” (Hanada, 2002:166), pero signada por la posibilidad de construcción de un tejido denso y pluridimensional de derechos transnacionales (Beck, 2002).

Queda entonces preguntarse si la “antigua política”, a través de los actores que han servido de representantes, podrá captar las señales que el medio tecnológico le ofrece, al proporcionarle la entrada al espacio privado, al mundo de sentidos de sus representados, en donde el ámbito emocional se sobrepone, peligrosamente, al social.

Gildardo Martínez

NOTAS

[1]: Esto no quiere decir que no existan prácticas de confrontación con otros sistemas, como por ejemplo el mercado.

[2]: Es pertinente añadir que aun cuando muchos procesos sociales comunes pueden adaptarse al medio ambiente virtual, otros no se transfieren tal cual: “en el ciberespacio todo el mundo está en la oscuridad” Esta frase de Rheingold (1993) hace entender las limitaciones que, al interior de las comunidades virtuales, se encuentran. Sólo se pueden intercambiar palabras. De allí que haya surgido cierta “etiqueta” para el comportamiento y la conversación en-línea: las llamadas “Netiquetas”, que permiten expresar ciertos sentimientos y emociones a través de letras y caracteres del teclado.

[3]: Sobre esta última “barrera” Oguibe (1996) habla de las ciberdiásporas, presencias reticulares establecidas por individuos y comunidades en expatriación y que demuestran una importante ruta a través de la cual los individuos físicamente excluidos o expulsados pueden *evadir* esos *campos de obstáculos*.

[4]: Para Oldenburg (1997), la frase *tercer lugar* deriva de considerar el hogar como el *primer* lugar en nuestras vidas y los sitios de trabajo, como el *segundo*.

[5]: La noción de foros o conferencias es peculiar en las comunidades reticulares. Estos lugares están abiertos las veinticuatro horas del día y los conferencistas pueden conocer las diferentes respuestas al tema en cuestión, el autor de la misma (bien sea por su nombre, seudónimo o correo electrónico) y la hora en que fue realizada, evaluando el desarrollo del tema a medida que otros participantes se incorporan a ella.

[6]: En este sentido se destacarán para el trabajo final algunos de los elementos estructurales de la “nueva política mundial” (Messner, 2001), como el cambio sustancial en la soberanía y en el papel de los Estados Nación, la presencia del multilateralismo.

[7]: Sobre el particular, se trabajará para la versión definitiva de este artículo con la Asociación para el Progreso de las Comunicaciones (APC). Este tipo de “red cívica” posee identidad y visión como organización social. Su estructura formal le permite trabajar de manera coordinada con cinco docenas de redes miembros y socios en todo el mundo. Sus miembros incluyen organizaciones de países incluyendo a Alemania, Argentina, Australia,

Bulgaria, Canadá, Colombia, Corea, Ecuador, España, EE.UU., Filipinas, Hungría, Japón, Kenia, México, Nicaragua, Nigeria, República Checa, República Eslovaca, Sudáfrica, Reino Unido, Rumania, Senegal, Ucrania, y Uruguay.

[8]: Álvarez y Neuman (2000:19) definen a los medios cibernéticos de comunicación social como “...toda publicación electrónica con noticias venidas de los medios de comunicación tradicionales llevados a formato web, que se encuentran en las redes telemáticas y cuya estructura tiene aspectos de los cuales los formatos tradicionales impresos o audiovisuales carecen”.

[9]: En este apartado se muestra de manera indirecta el tipo de estudio llevado a cabo para recoger la información. Sobre el particular, el estudio de casos se utilizó a manera de identificar situaciones que son representativas para los sujetos bajo análisis. Ello no limita los resultados pues, como lo plantea Añez (1994:34), “el individuo se constituye en el espejo de los otros que tampoco son idénticos, pero es representativo de ellos”. Es, siguiendo a Bourdieu (1998:25), “...asir la lógica más profunda del mundo social... a condición de sumergirse en la particularidad de una realidad empírica, históricamente situada y fechada, pero para construirla como ' caso particular de lo posible' , ...es decir como un caso de figura en el universo finito de las configuraciones posibles”.

[10]: Sobre el particular vale la pena mencionar algunos de los resultados que la Encuesta de WebMedia (2000) ofrece: “desde que estoy conectado a Internet, estoy más relacionado con gente como yo”.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVAREZ, Adriana, Cely y NEUMAN, María Isabel (2000): “Caracterización de los medios cibernéticos. Comunicación social en Venezuela”, pp. 10-19, en *Comunicación*. No. 111. Tercer trimestre 2000. Caracas.

ANONIMO (1991): ‘La sociedad fragmentada’ pp. 100 -108, en *Nueva Sociedad*. No. 111. Enero-Febrero 1991. Caracas.

AÑEZ, Gerardo (1994): *La dinámica de la construcción social-familiar*. Trabajo de Ascenso para optar a la Categoría de Titular. Maracaibo: Universidad del Zulia. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales. Escuela de Sociología.

ARAYA DUJISIN, Rodrigo (2001): ‘La globalización de los ciudadanos’, en *Nueva Sociedad*. No. 176. Noviembre-Diciembre. Caracas

AUGE, Marc (1992): *Los ‘no-lugares’. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Editorial Gedisa.

— (1997): *La guerra de los sueños. Ejercicios de etno-ficción*. Barcelona: Editorial Gedisa.

BECK, Ulrich (2002): *Democracia Cosmopolita* [<http://www.redfilosofica.de/beck2002.html>] Consultado 30/04/03

BERMUDEZ, Emilia y MARTINEZ, Gildardo (2000): ‘HUGO CHAVEZ: La articulación de un sentido para la acción colectiva’, pp. 53-77, en *Espacio Abierto. Cuaderno Venezolano de Sociología*. Vol. 9. No. 1, Enero-Marzo de 2000. Maracaibo.

BERMUDEZ, Emilia y MARTINEZ, Gildardo (2001): ‘Los Estudios Culturales en la Era del Ciberespacio’, en *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales*. Centro de Investigación y Estudios Avanzados de la Facultad de Ciencias Políticas y Administración Pública. Universidad Autónoma del Estado de México. Año 8, No. 26. Septiembre-Diciembre, pp. 11-31.

BOURDIEU, Pierre (1998): *Capital cultural, escuela y espacio social*. México: Siglo veintiuno editores. Segunda edición.

CANSINO, César y ORTIZ, Sergio (1997): ‘Nuevos enfoques sobre la sociedad civil’, pp. 211-226, en *Metapolítica*. Volumen 1, número 2.

CASTELLS, Manuel (1997): *La era de la información: Economía, sociedad y cultura. Volumen II. El poder de la identidad*. Madrid: Alianza editorial.

DESIATO, Massimo (1996): *Construcción Social del Hombre y Acción Humana Significativa*. Caracas: Publicaciones UCAB.

DONATH, Judith (1999): ‘Identity and Deception in the Virtual Community’, pp. 29 -59, en SMITH, M. Y KOLLOCK, P (editores) *Communities in Cyberspace*. Londres: Routledge.

FALK, Richard (2002): *La Globalización Depredadora. Una Crítica*. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S.A.

FERNBACK, Jan (1999): ‘There Is a There There: Notes Toward a Definition of Cybercommunity’ pp. 203-220, en JONES, Steve (Editor) *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*. California: Sage.

FERNBACK, Jan y THOMPSON, Brad (1995) *Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?* [www.well.com.user/hlr/texts/vccivil.html] Consultado abril 1998.

FOUCAULT, Michel (1986): ‘Por qué hay que estudiar el poder: la cuestión del sujeto’, en *Materiales de Sociología Crítica*. Colección ‘Genealogía del Poder’. Madrid: Ediciones de la Piqueta.

GARCIA CANCLINI, Néstor (1999): *La globalización imaginada*. México / Buenos Aires / Barcelona: Paidós.

GIDDENS, Anthony (1976/1997): *Las nuevas reglas del método sociológico. Crítica positiva de las sociologías comprensivas*. Argentina: Amorrortu editores. Segunda edición.

HAMMAN, Robin (1996): "The Role of fantasy in the Constructio n of the On-line Other: a selection of interviews and participant observations from cyberspace", en *Cybersociology Magazine*. [<http://www.socio.demon.co.uk/fantasy.html>] Consultado Abril 1998.

HANADA, Tatsuro (2002): "Una aproximación conceptual a la esfera pública", en VIDAL BENEYTO, José (comp.) *La ventana global. Ciberespacio, esfera pública mundial y universo mediático*. España: Taurus, pp. 137-162.

LEIS, Héctor Ricardo (1996): "Globalización y democracia en los 90. ¿Hacia un espacio público trasnacional?", en *Nueva Sociedad*. No. 142. Marzo-Abril. Caracas.

LE MOS, André (1995): "Les Communautés Virtuelles" , en *Société*. Número 45. París. [www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cvirtual.html] Consultado Abril 1998.

LEVY, Pierre (1998): *Becoming Virtual. Reality in the Digital Age*. New York: Plenum Trade.

LOZADA, Mireya (2000): *Política massmediática y democracia virtual: La cuestión de lo público*. (Mimeo) Texto presentado en la II reunión del Grupo de Trabajo de CLACSO sobre Cultura y Transformaciones Sociales en Tiempos de Globalización. Caracas, 9 al 11 de Noviembre.

LUHMANN, Niklas (1997): *Observaciones de la modernidad. Racionalidad y contingencia en la sociedad moderna*. Barcelona: Paidós.

MARTÍN-BARBERO, Jesús (1997): "Globalización comunicacional y descentramiento cultural", en *Diálogos de la comunicación*, No. 50. Bogotá, Colombia. pp. 27-41.

— (2000) ‘Retos culturales: de la comunicación a la educación’, en *Nueva Sociedad*. No. 169. Caracas, pp. 33-42

MATO, Daniel (1996): ‘Procesos culturales y transformaciones sociopolíticas en América Latina en tiempos de globalización’, en MATO, D., MONTERO, M. Y AMODIO, E. (Coordinadores) *América Latina en tiempos de globalización. Procesos culturales y transformaciones sociopolíticas*. Caracas: UCV-ALAS-UNESCO. pp. 11-47.

MESSNER, Dirk (2001): ‘Globalización y gobernabilidad global’, en *Nueva Sociedad*. No. 176. Noviembre-Diciembre. Caracas, pp 48-66.

MONS, Alain (1994): *La metáfora social. Imagen, territorio, comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

NOBLIA, María Valentina (2000): ‘Conversación y comunidad: Las chats en la comunidad virtual’ pp. 77-100, en *Revista iberoamericana de Discurso y Sociedad. Lenguaje en contexto desde una perspectiva crítica y multidisciplinaria*. Volumen 2. No. 1. Marzo de 2000. Barcelona: Editorial Gedisa.

OGUIBE, Olu (1996): ‘On Digital ' Third Worlds' . And interview with Christian Hoeller’, en *Springer Magazine*. Viena, Austria [www.satie.arts.usf.edu/~ooguibe/springer.htm] Consultado abril 1998.

OLDENBURG, Ray (1997): ‘Our Vanishing ' Third Places' ’ [http://www.policy.gmu.edu/edge_city/older.html] Consultado abril 1998.

REICH, Emily (1997): *Keyboard Communities & Desk Chair Activist: Community and Civic Involvement of Feminist Activist on the Internet*. [www.amherst.edu/~ereich/thesis.html] Consultado Abril 1998.

RHEINGOLD, Howard (1993): *The Virtual Community*
[www.rheingold.com/vc/book/intro.html] Consultado Abril 1998.

SMITH, Marc (1992): *Voices from the WELL: The Logic of the Virtual Commons*.
Departamento de Sociología. UCLA. Centro para el estudio de las comunidades en-línea
[<http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/papers/voices.html>] Consultado abril 1998.

STONE, Allucquere Rosanne (1996): *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

STRMISKA, Zdeneck (1989): "Teorías de la acción y status de los actores (Proyecto de análisis)" pp. 341 -411, en BRICEÑO-LEON, Roberto (Comp.) *Las ciencias de lo humano*. Caracas: Acta Científica Venezolana.

TURKLE, Sherry (1997): *Life on the screen. Identity in the age of the internet*. New York: Touchstone

Von GLASERSFELD, Ernst (1996): "Aspectos del constructivismo radical", pp. 23 -50. En PAKMAN, Marcelo (Comp.) *Construcciones de la experiencia humana*. Volumen I. Barcelona: Editorial Gedisa.

WEBMEDIA (2000): *Encuesta "Internet User Survey de Venezuela". Primera Edición*.
[www.webmediaven.com/surveys/resultados.htm] Consultado Marzo 2001.

WELLMAN, Barry y GULIA, Milena (1999): "Virtual Communities as Communities: Net Surfers don' t ride alone", pp. 167-194, en SMITH, M. Y KOLLOCK, P (editores) *Communities in Cyberspace*. Londres: Routledge.

WOLTON, Dominique (1999/2000): *Internet ¿Y después? Una teoría crítica de los nuevos medios de comunicación*. España: Editorial Gedisa. Primera edición.