



Revista Venezolana de Gerencia

ISSN: 1315-9984

rvgluz@yahoo.es

Universidad del Zulia

Venezuela

Martínez, Gildardo

Lo público y lo virtual en escena: hipótesis sobre la participación de los sectores medios en el ágora electrónica (caso de estudio www.eud.com)

Revista Venezolana de Gerencia, vol. 6, núm. 16, octubre/diciembre, 2001, pp. 573-592

Universidad del Zulia

Maracaibo, Venezuela

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29061605>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Lo público y lo virtual en escena: Hipótesis sobre la participación de los sectores medios en el ágora electrónica (caso de estudio www.eud.com)

Martínez, Gildardo*

Resumen

Se presenta una aproximación al fenómeno de las comunidades virtuales considerando una serie de hipótesis sobre la participación de los sectores medios en el escenario reticular. Para ello, se tomó como caso de estudio la comunidad construida en la edición electrónica del diario "El Universal", de Venezuela. Se concluye que los sectores medios utilizan las comunidades virtuales no sólo a manera de formar grupos de apoyo y, en otros casos, como "clubes de pelea", sino también para interpelarse y reconocerse como sujetos sociales.

Palabras clave: Sectores medios, comunidades virtuales, política.

What is Public and what is Virtual on Stage: A Hypothesis as to the Participation of Media Sectors in the Electronic Marketplace

Abstract

Here we present the phenomenon of virtual communities taking into consideration a series of hypothesis as to participation of media sectors in a particular scenario. To do this the case of a community constructed in the electronic edition of the newspaper "El Universal" in Venezuela was studied. The conclusion was that media sector utilizes virtual communities not only as a manner of forming support groups, and in some cases "fight clubs", but also in order to appeal to and understand them as social subjects.

Key words: Media sectors, virtual communities, politics.

Recibido: 01-07-06 . Aceptado: 01-10-09

* Director de la Escuela de Sociología de LUZ – Investigador del Centro de Estudios Antropológicos y Sociológicos de LUZ. Doctorado en Ciencias Sociales (Convenio UCV-LUZ).
E-mail: gildardomartinez@hotmail.com

1. Introducción

El presente artículo tiene como finalidad presentar un acercamiento más acabado al fenómeno de construcción de las llamadas "comunidades virtuales". Digo más acabado en el sentido de constituir la continuación de una reflexión que, de intereses pueriles y de necesidades traducidas en conocimientos, muchos de ellos ingenuos e insuficientes, ha devenido en ideas más sopesadas producto de una catarsis intelectual y afectiva (Bachelard, 1948:12,16,21) y de una arqueología de saberes (Foucault, 1969) que ayudó a descubrir ciertos obstáculos amontonados en mi vida cotidiana. La inercia (casi) vencida (estimando que en este hombre nuevo puedan quedar vestigios del hombre viejo) (Bachelard, 1948:10) ha logrado la medida que ha permitido desfetichizar el fenómeno de las nuevas tecnologías de información y comunicación, favoreciendo la visibilidad de actores sociales que las utilizan y que dicha práctica, intencionada o no, genera ese nuevo(¿?) fenómeno de la reticularidad social, más artefactualizada que antes.

Desde allí, el artículo lo inicio presentando una aproximación a la categoría de "comunidades virtuales" a fin de

precisar los contenidos que le dan más substancia que forma, reposicionándola en una dimensión simbólica y de sentido. Con esto quiero nuclear la exploración del fenómeno mediante ciertas hipótesis (intuiciones, si se me permite) sobre el uso que ciertos actores sociales, en particular los sectores medios, hacen de esta tecnología, convirtiendo algunas de sus manifestaciones en novedosos mecanismos de expresión de multivariados sentidos.

2. La revitalización de la vida publica en las comunidades virtuales: ideas iniciales

La historia ha revelado una gradual extensión de las funciones orgánicas a través del uso de herramientas mecánicas o eléctricas. "Los medios, al alterar el medio ambiente, evocan en nosotros radios únicos de percepciones de sentidos. La extensión de cualquiera de los sentidos, altera la manera en que pensamos y actuamos; la manera en que percibimos el mundo. Cuando estos radios cambian, los hombres cambian" (Fiore y McLuhan, 1967: 41)¹. En las sociedades contemporáneas este proceso más que representar un ingrediente adicional de la evolución tecnológica, la semilla para el brote de una nue-

1 En general, el análisis sociológico de la innovación tecnológica tiende a enfocarse sobre el impacto de un cierto tipo de tecnología, sobre lo que hace y deshace en la sociedad. En lo particular, desde la invención del chip, el campo de las nuevas tecnologías de información y comunicación parece producir "saltos evolucionarios" (Platt, 1966, en Barbieri, 1998), discontinuidades en la historia que generan marcados efectos en la vida humana y de allí en la vida social. Apartándome de una visión tecnodeterminista considero a la tecnología en su doble dimensión: condicionada por el contexto social en donde surge y, al mismo tiempo, como un factor que a su vez lo determina. Esto me permite entender y prefigurar ese vínculo recíproco entre la tecnología, la sociedad actual y los actores que la utilizan.

va realidad o un cambio de civilización (Buxo y Rey, 1996), describe el desarrollo de las sociedades y las relaciones implícitas en ellas en un nuevo locus: La tele-distancia y la tele-presencia de información e imágenes². En este contexto, un fenómeno particular, ha alcanzado velocidad de escape planetario, logrando vencer la atracción gravitacional de la esfera terrestre hasta llegar a la inmaterialidad del espacio reticular, pero orbitando en un escenario sumamente plural y complejo.

Con esto quiero acercarme a la idea de "pluralización social" de Welsch (1992) con la finalidad de ubicar el fenómeno de las nuevas tecnologías de información y comunicación en general, y el de las comunidades electrónicas en particular, alejado de los planteamientos que lo demonizan y otros que los liberan de toda carga distópica; por ello, sin situarme en uno u otro lado de los partidarios o no del ciberespacio, lo cierto es que las sociedades contemporáneas ya no pueden conocer una descripción única. Según Lyotard (1986:199, en Welsch, 1992:40). "El cordón social no está hecho de una única fibra. Se trata de un tejido en donde se cruzan un número indeterminado de juegos del lenguaje que obedecen a diferentes reglas. Nadie habla todos esos lenguajes pues carecen de un meta-lenguaje universal" Esta "vida en plural" hace que coexistan "...libremente, en to-

dos los espíritus cultivados, las ideas más disímiles y los principios de vida y de conocimiento más opuestos" (Valéry, 1957: 992, en Welsch, 1992:43). Las sociedades deben enfrentar una manera distinta de mirar el tejido de la realidad sociocultural y de afrontar el conocimiento de la misma. Es concebir el proceso como complejo y contradictorio, superando la "inteligencia ciega" (Morin, 1990) que es incapaz de comprender el "juego múltiple de las interacciones y retracciones" de la "diversidad y la unidad". Es entender que no hay verdades absolutas, y aceptar la incertidumbre como un elemento intrínseco del movimiento contradictorio de lo real, en donde los procesos de construcción simbólica de la sociedad se desestructuran y se recomponen en nuevas lógicas sociales (Bermúdez y Martínez, 2000a).

3. 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

- 2 Virilio (1990:129) afirma que las "nuevas tecnologías de interactividad instantánea" han producido en parte este efecto. En particular "Si las tecnologías vehiculares (globos, aeroplanos, cohetes...) nos han conducido progresivamente a separar el cuerpo de la tierra, -el primer eje de referencia de toda movilidad humana-...ahora las tecnologías extra-vehiculares de interactividad instantánea nos exilian de nosotros mismos y nos hacen perder la referencia fisiológica fundamental: la pesada masa del cuerpo locomotor, eje, o más exactamente, asiento del comportamiento y de la identidad".

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)³. Los individuos en las comunidades en-línea utilizan el texto para intercambiar argumentos, reunirse en discursos intelectuales, realizar comercio, compartir ayuda emocional, realizar planes, enamorarse, encontrar amigos y perderlos, jugar, flirtear. "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 vitali-

dad 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 políticas⁴. 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. Ciertos rituales y ritos de pasajes que marcan físicamente a las comunidades se encuentran en-línea: muerte, enfermedad, terapia sexual, al igual que discusiones de política pública y de activismo feminista o ecologista⁵.

La particular interacción entre humanidad y tecnología desarrolla lo que Oldenburg llama el *gran buen lugar*, el es-

3 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 (1992) 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.

4 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.

5 Algunas de las comunidades virtuales que desarrollan esas conferencias son: The WELL (www.well.com), Electric Minds (www.minds.com) y Community Ware (www.communityware.com.br).

pacio que es importante para nosotros en la vida diaria después del hogar y el trabajo. En el *tercer lugar*⁶, 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 conferencias⁷ 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 actitu-

des 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, 2000a).

4. Explorando la arena pública 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, específicamente los sectores medios, hacen de ellas. Las hipótesis que construiré no pretendo

6 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*.

7 La noción de foros o conferencias es peculiar en las comunidades reticulares. Estos lugares están abiertos las veinticuatro (24) 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.

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 reciente venezolana.

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 (e.g., 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, citado por Bermúdez y Martínez (2000b; 55) "...producto de largas y laboriosas búsquedas que comprometen las fuerzas esenciales del hombre, su afectividad, su racionalidad, su conciencia moral (Bér-

mudez y Martínez, 2000a: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 "substancia sobre la forma", Fernback (1999) propone estudiarlas como una "entidad de significado", aspecto que deseo examinar y resaltar en este trabajo, pues me permite concebir las 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 (1997:30-31) en sus consideraciones sobre el fenómeno de la virtualidad cuestiona la suerte de "extrañamiento" y de novel existencia que éste parece tener en los "...tratados sabiondamente científicos e irresponsablemente optimistas..." y para desfetichizarlo 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 es-

tar presentes! Mientras el primero navegaba por el mar real, la segunda soñaba en el espacio virtual de la red que iba urdiendo. Penelope 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 (1998: 28) 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" que han permitido a los sujetos "...dejar este 'este' mucho antes de la aparición de los ordenadores y las redes digitales".

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 (1998:29)..."que lo virtual no es imaginario, produce efectos" 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 (Bérmudez y Martínez, 2000a).

Por supuesto que todas las sociedades han vivido construyendo sus imaginarios, la clave de este nuevo episodio de la modernidad es como expresa Augé (1997: 21): interrogarnos por “...cuál es nuestra relación con lo real cuando las condiciones de simbolización cambian” y cuando 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 metonimias se hace predominante y crea la impresión de estar desenvolviéndose en un espacio sin fronteras entre lo real y lo imaginario.

5. Los foros electrónicos: el nuevo lugar público de los sectores medios

Los sectores medios parecen haber encontrado y construido en el locus virtual espacios de conexión de sus expectativas y experiencias de clase. En este apartado he de suponer que los sectores medios venezolanos han logrado politizar la urbe digital de manera peculiar, valiéndose de lo que el ciberespacio le provee, de forma tal de constituirse aquel en su nuevo medio de integración social ante una mutación del sentido de la política. Las claves que me permiten la construcción de ese supuesto parten de la historia política venezolana de reciente data.

5.1. Las claves y supuestos de construcción de la *polis digital*

En términos generales, la literatura que analiza la reciente vida de la política nacional venezolana coincide en los aspectos que involucran a los principales

actores de ésta, entiéndase los partidos políticos.

Ya bien sea en el ocaso de la democracia bipartidista como en el desarrollo reciente de la llamada "democracia delegativa", (O'Donnell, 1997, en Alvarez, 2000) con férrea presencia del personalismo presidencial que encarna a la nación y define y defiende sus intereses, sobre los partidos políticos, siguiendo de alguna manera a Lechner (1994:39), parece recaer "el malestar de los sectores medios con la política. Ramos Jiménez (1999: 42) plantea el abandono, por parte del sistema partidista, de sus funciones de representatividad y mediación de los intereses, apareciendo así "...como fórmulas ineficientes a la hora de ser gobierno y establecer la política pública"; este comportamiento de vivir a espaldas del país, de no "...descifrar los signos de los tiempos..." (Borges, 2000, en Pulido de Briceño, 2000: 161), es el eclipse de lo político (Virtuoso, 2000; Sosa, 1999), la "confiscación de la voluntad política de los ciudadanos" (Álvarez, 2000:348). El desencuentro entre representantes y representados remite a una frase conclusiva: "la política ya no es lo que fue" (Lechner, 1996: 104).

Los sectores medios, ahora como extraños en una tierra extraña, consiguieron en el bipartidismo la construcción de su ciudadanía en el espacio público solamente a través de la práctica clientelar, por lo que la resolución de sus problemas pasó a depender de la condición de "cliente del partido". Al abandonar las ciudadelas partidistas tradicionales, no se sienten convocados ni reconocidos en los nuevos espacios de la política venezolana, ahora más personaliza-

da que antes y con un dejo de *apartheid* a lo criollo, pues tales espacios están caracterizados por la generación de un perverso, y quizá peligroso, mecanismo de exclusión social y el debilitamiento de formas alternativas de liderazgo ciudadano (Sosa, 1999).

Ahora bien, de algún modo descontentos, desamparados, errantes, estigmatizados y execrados estimo como supuesto que los sectores medios, como huérfanos políticos, parecen refugiarse en un "nuevo espacio público" en el que dirimir sus angustias y expectativas y en el que el lazo social con otros de su misma condición se extiende más allá de su espacio cercano. La política aquí, siguiendo a Martín Barbero (1999), no desaparece sino que reconfigura sus mediaciones. Desde esta idea quiero seguir acercándome a los modos de concebir la utilización de las nuevas tecnologías de información y comunicación en la generación de un "sentido colectivo" y alejarme de aquellos que en un contexto de ampliación de colectividades consideran el diálogo político entre usuarios en-línea una suerte de *couch-potato democracy* desde la comodidad del espacio reticular y a través de una respuesta de "oprima el botón" a una opción de política pública o tema pre-seleccionado (London, 1994).

5.2. De las características del ágora electrónica y los sectores medios en el ciberespacio:

- *Sobre la estructura de las comunidades. De portales periodísticas y televisivas en línea:*

Cual plaza citadina en la que los transeúntes, periódico en mano, se actualizan de los pormenores locales, nacionales e internacionales y también interactúan unos con otros para comentar fugazmente o de manera pausada los propios acontecimientos del día en el momento propicio, continuando con la charla en otra oportunidad, si ésta no logró culminarse en el encuentro, el ágora electrónica ofrece diversas formas del “estar como si” de acuerdo a las características que el medio le ofrece.

Siguiendo a Lozada (2000:4) “Si se tiene algún interés dialógico inmediato, se hace click en ‘chat’, si es mediato,...en foro, si es impersonal y de corto aliento en el ‘si’ o ‘no’ de una encuesta, y así sucesivamente” De estas características seleccioné la de *foro*; éste permite 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 los primeros, 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. De éstos se hizo una nueva revisión escogiendo aquellos en donde el elemento de *interactividad próximo al nivel conversacional* apareciese mediante foros de discusión en los cuales se tratasen los temas pertinentes a este trabajo⁹.

En concreto, revisé los MCCS presentes en la red para el 4 de Marzo de 2001; trabajé con una muestra de 11 medios cibernéticos; éstos fueron, de la prensa regional del Estado Zulia: Panorama (www.panodi.com), y La Verdad (www.laverdad.com); de la prensa nacional: El Nacional (www.el-nacional.com), El Universal (www.eud.com), Tal Cual (www.talcualdigital.com), Últimas Noticias (www.ultimasnoticias.com.ve), 2001 (www.2001.com.ve); de las estaciones de televisión: Televen (www.televen).

- 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 No se seleccionaron aquellos medios que brindaban el correo electrónico debido a que éste es un servicio ofrecido para el acercamiento entre el consumidor (usuario) y el grupo editor/ productor del medio (prensa o televisión).

com), Venevisión (www.venevision.net), Radio Caracas Televisión (www.rctv.net) y Globovisión (www.globovision.com)¹⁰.

De dichos medios, los únicos que ofrecían foros de discusión eran El Universal y RCTV; de éstos se descartó el último pues los foros de discusión están circunscritos a los programas de "entretenimiento" del canal¹¹ (Véase Cuadro 1).

En el *síto* seleccionado, la estructura de la comunidad virtual se presenta a manera de temas (foros o conferencias) (14 en total) preestablecidos por el diario y otros "puestos a discusión" por los lectores; de los foros se desprenden a su vez las respuestas de los "conferencistas" a partir de sub-temas o sub-conferencias, cuyo número y complejidad está condicionado por la disposición de los usuarios para contestar o comentar lo que se esté tratando en la sub-conferencia. La presencia en ese espacio ciber-comunitario del tema político es, desde el punto de vista cuantitativo, el más significativo no solamente al considerar la cantidad de respuestas en las diversas sub-conferencias del foro denominado POLITICA (véase Cuadro 2), sino también si se añaden algunos sub-temas de las conferencias ACTUALIDAD, CARACAS y ECONOMIA y en las que se dejan entrever temáticas que rozan de algún modo el eje de la política.

- *Sobre el perfil del habitante de la comunidad. De sectores medios en la red:*

Tomando ciertas características como nivel educativo, ocupación principal, posición económica, estilos de vida (hobbies, actividades o distracciones, uso del tiempo libre) el supuesto de considerar a los usuarios de Internet y, por ende, de los que cohabitan en las comunidades virtuales como "sectores medios", parte de la mirada a varios estudios realizados para construir el perfil de los usuarios venezolanos de este servicio. Algunos de los resultados fueron: (Ver Cuadro 3).

Considerando entonces "...el tipo de población que constituye la red y tiene acceso a ella" (Noblia, 2000:84), puedo decir que los sectores medios ocupan una parte significativa de la urbe electrónica. Siguiendo a Fernback y Thompson (1995), son tres las características que permiten sustentar tal aseveración y que se confirman con los resultados presentados, pero que, sin embargo, para los autores mencionados constituyen "...barreras para la extensión del uso de la computadora". A saber:

- Acceso económico.
- Acceso intelectual.
- Disponibilidad de tiempo.

10 Al momento de realizar la búsqueda de las páginas Web no se localizó la de las estaciones de TV: Niños Cantores Televisión (NCTV), Televisa, Marte Televisión y Venezolana de Televisión (VTV). Se estima que no están *construidas*.

11 En concreto, los foros de esta televisora son de los siguientes espacios de programación: *Radio Rochela, Atrevete a Soñar, Angélica Pecado, ¡Viva la Pepa!, El Observador Junior, Yo soy Betty la fea* y *¿Quién quiere ser Millonario?*

Cuadro 1
Comparación de las páginas web de algunos diarios y televisoras venezolanas en línea considerando la variable interactividad

Sitios	Correo Electrónico	Foro	Chats	Encuesta	Comentario
Prensa					
Panorama	X			X	X
La Verdad	X				
El Nacional	X			X	
El Universal	X	X	X		
Tal Cual	X				
Últimas Noticias	X			X	
2001	X				
El Mundo	X			X	
Televisión					
Televen	X			X	
Venevisión	X		X	X	
RCTV	X	X	X		
Globovisión	X			X	

Fuente: Elaboración propia.

5.3. Observando el comportamiento político de los sectores medios en el ágora electrónica¹²:

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: “un caraqueño más”, un lugar de conexión: “un venezo-

12 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”.

Cuadro 2
Diario El Universal
Foros Electrónicos: Actualidad, Caracas, Política y Economía
de acuerdo a subtemas y número de respuestas

Temas Foros	Subtemas	Número Respuestas
Actualidad	1. 12 años después del Caracazo ¿estamos mejor o peor?	11
	2. ¿El gobierno esconde casos de violaciones de derechos humanos?	0
	3. 'Papi: quiero un celular'. Moda, necesidad o extravagancia	10
	4. Proyecto de Ley de Educación. ¿Una salida contra el decreto 1.011?	8
	5. ¿La inseguridad que vive el país ha hecho que cambie tu vida cotidiana? ¿de qué manera?	57
	6. Sida ¿Cuál es la cura contra la discriminación?	12
	Total Respuestas	98
Caracas	1. Viviendo con la muerte a la vuelta de la esquina	1
	2. ¿Crees que los gobiernos municipales podrán controlar los buhoneros?	4
	Total Respuestas	5
Economía	1. ¿Se puede vivir de un solo sueldo?	0
	2. Efectividad del sistema de bandas	11
	Total Respuestas	11
Política	1. ¿Crees en la 'revolución' que lidera el Presidente Chávez?	184
	2. ¿Se puede decir que el gobierno justifica las invasiones a la propiedad privada y el robo?	5
	3. ¿El 4 de febrero se convertirá en nueva fecha patria?	316
	4. ¿Crees que el Plan Colombia trasladará la delincuencia y el tráfico de drogas hacia Venezuela?	9
	5. Relaciones Colombo-Venezolanas viven un nuevo roce	132
	Total Respuestas	645

Fuente: Elaboración propia.

Cuadro 3 Perfil del usuario venezolano de Internet de acuerdo a estudios realizados por starmedia y webmedia¹³	
Estudios	Perfil
<i>StarMedia</i> (www.starmedia.com) (Nov. 1998) (Tomado de GUZMAN CARDENAS: 2000)	Profesionales y Universitarios (más del 78 % asistió a la universidad y 63% tiene empleo) Tiene empleo (63%) Posee alguna tarjeta de crédito (61%) Accede a la red desde su hogar (76%) Prefiere buscar información en Internet en lugar de hacer compras (68%) Utiliza Internet para establecer relaciones personales : correo, charlas (61%)
<i>WebMedia</i> (Nov. 1999-Feb. 2000) (www.webmediaven.com/surveys/resultados.htm) (Consultado: Marzo 2001)	Profesionales y Universitarios (48,2%). Habla dos idiomas (54,4%) Su ingreso mensual oscila entre Bs. 500.000 y Bs. 999.999 (29,1%); de 1 a 2 millones al mes (27%); más de 2 millones al mes (14%). Utiliza a la red para enviar y recibir correo electrónico (54% emplea la red de 2 a 6 h/s) Usa la web varias veces al día (53%) en lugar de ver TV. Utiliza la red varias veces por día, una vez por día o varias veces por semana en lugar de leer revistas o periódicos (35%)

Fuente: Elaboración propia.

lano en Brasil", "magallanero en USA"; y otros apelan de algún modo a personajes históricos y/o de cierta condición social: "negro segundo".

Sobre la 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 anoni-

mato 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

13 El perfil del usuario de Internet se muestra en forma completa en las fuentes consultadas.

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

Véanse los siguientes ejemplos:

"Estan pelaos Magallanero yo podría decir que tu vivies (sic) alla porque te robaste los reales del pueblo y eres un banmquero que no habla bien de Chavez porque es un ladron y muhas sic cosas mas, pero yo no lo hago porque yo no te conozco y yo argumento NO CALIFICO asi que no digas que esta persona esta encamburada porque el podría decir que tu eres un corrupto y a ti no creo que te guste sea o no verdad". (Foro POLITICA. Subtema ¿Crees en la 'revolución' que lidera el Presidente Chávez. Fecha: 06-03-01. ASUNTO: Para Ernesto y Magallanero).

"La desgracia en nuestro país y en América Latina es que existan vende patrias anticristianos como el ex, excubano de Fiallo uno de los usuarios..... En nuestro país hay gente que trabaja como esclavos por un salario de 'miserables'...? Enfermeras que no les al-

canza ni siquiera para tomarse el autobús, y vivir en algo distinto a un rancho; mientras su 'duena' (sic) dentista puede darse el lujo de viajar los fines de semana a Miami, pasear en su Ford y jugar en su Club exclusivo, lejos de los pobres....?" (Foro POLITICA. Subtema ¿Crees en la 'revolución' que lidera el Presidente Chávez. Fecha: 06-03-01. ASUNTO: América será más justa y menos esclavizada).

"Amigo Emelgue, no le hagas caso al monito marginal del petareno, siempre ofendiendo como su lider, pobrecito, el no es estudiado como nosotros y es un pobreton inculto, que trabaja en un puesticvo publico... " (Foro POLITICA. Subtema ¿Crees en la 'revolución' que lidera el Presidente Chávez. Fecha: 11-03-01. ASUNTO: Emelgue).

Otros menos apasionados, como pretendiendo resolver el cortocircuito comunicacional presente en su foro y a manera de ayudar en esta especie de psicoterapia virtual, escribe:

"Pareciera que ahora hay rivalidad por todo: Que si los que se quedan en Venezuela odian a los que se van, y viceversa; que si los que están contra Chávez odian a los que lo apoyan...doce años después del caracazo, aún somos el mismo pueblo que se siente frustrado y que desea salir adelante. Eso nos hace ser una misma voz, un mismo canto". Foro POLITICA. Subtema ¿El 4 de febrero se convertirá en nueva fecha patria? Fecha: 09-03-01. ASUNTO: No pierdan más tiempo y energía).

Ahora bien, ya sea creando grupos de apoyo, "clubes de pelea" o "satisfaciendo una necesidad de actuar" (Wolton, 1999:97) en los foros virtuales el tema po-

lítico, cultivado también con el “fenómeno Chávez”¹⁴, refleja la búsqueda de la identidad perdida de los sectores medios con su entorno social. Los actores sociales lo gran 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 Desiato (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 sectores medios 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.

6. ¿El Agora Publica In Site?: A manera de reflexiones finales

La naturaleza electroplástica de los medios eléctricos (Pesce, 1993)¹⁵ ha evolucionado de tal forma que ha permitido integrar viejos medios en nuevos medios (Armañanzas et. al., 1996 en Álvarez y Neuman, 2000). Tal proceso, que no provoca la desaparición de los primeros se debe, a juicio de Hughes, a la posibilidad que tienen los medios de ser encapsulados “... es decir, ser fusionados en nuevas estructuras que determinan formas comunicacionales distintas a las existentes” (Hughes, 1995) (*subrayado*

14 El “fenómeno Chávez” se inserta en Venezuela a partir de un escenario de crisis de sentido social y se apoya, entre otras cosas, en los núcleos simbólicos de la cultura política del venezolano que la democracia no pudo cambiar, como el carisma del líder, el mesianismo, los ritos al personalismo, y en la fuerza imaginativa y simbólica que aún tienen las ideas de patria, república, nación. (Bermúdez y Martínez: 2000b, 59 y 74).

Sin embargo, con esto se quiere aclarar que también otras categorías se hacen presente en los foros estudiados, tales como el bipartidismo, el cual también motoriza los encuentros de los actores virtuales.

15 Esta cualidad de los medios eléctricos es para Pesca “...su habilidad de construir un rango de efectos percibibles. El telégrafo tiene una electroplasticidad binaria, dit y dah, mientras que la Televisión de Alta Definición tiene un rango de posibles efectos excepcionalmente amplio. Como es natural en cualquier evolución tecnológica los medios eléctricos han tendido, a través del tiempo, a un mayor rango de efectos, o a una electroplasticidad mayor” (Pesce, 1993).

nuestro). Para Materlard (citado por Núñez Aldazoro, 2000:24), estos nuevos escenarios son como un híbrido en el sentido de integrar "actividades antes separadas" y agrega: "Para convergerse no hay más que recordar los neologismos aparecidos recientemente en el lenguaje técnico, angloamericano por excelencia: advertiorials (contracción de adversiting y editorials), informercials (information y commercials), infotainment (information y entertainment) y, más recientemente, edutainment. Una hibridación de palabras que corresponden a la hibridación que ha hecho posible la informática de tecnologías de la información y la comunicación".

Siguiendo a Núñez Aldazoro (1997:24) Internet "...ha sido el campus perfecto para demostrar dicha 'integración'", es, como lo plantea Navarro I. Barba (1997) al emplear la terminología maussiana, un fenómeno social total que pone en acción todas las demás instituciones sociales.

El *netizen*, la democracia electrónica, el *ciberciudadano* muestran 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 ha 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 la comunidad de www.eud.com y, específicamente, de algunos de sus foros reveló que, efectivamente, los sectores medios la utilizan, en primer lugar, 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, tal como lo muestran los resultados de la Encuesta de WebMedia (2000): "desde que estoy conectado a Internet, estoy más relacionado con gente como yo" y, en segundo lugar, como enviando mensajes a los que otrora convocaban a la construcción de un futuro colectivo.

Queda entonces preguntarse si la 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.

Bibliografía citada

- Alvarez, Angel (2000). "Neopopulismo y crisis de los partidos" pp. 348-351, en **SIC**, Año LXIII, No. 628, Septiembre-Octubre 2000. Caracas.
- 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.
- Anónimo (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. Universidad del Zulia. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales. Escuela de Sociología. Maracaibo, Venezuela.
- Auge, Marc (1997). **La guerra de los sueños. Ejercicios de etno-ficción**. Editorial Gedisa. Barcelona, España.

- Auge, Marc (1992). **Los "no-lugares". Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad**. Editorial Gedisa. Barcelona, España.
- Bachelard, Gastón (1948/1976). **La formación del espíritu científico**. Siglo Veintiuno Editores. Quinta edición. Argentina.
- Barbieri, Eleonora (1998). Futures Research and Sociology: A Historical Analysis and a Brief Debate on Definitions. Ponencia presentada en el Décimo cuarto Congreso Mundial de Sociología. Montreal, Julio 26-Agosto. Canadá.
- Bermúdez, Emilia y Martínez, Gildardo (2000a). "Los Estudios Culturales en la Era del Ciberespacio" (Mimeo). Doctorado en Ciencias Humanas. Universidad del Zulia. Maracaibo, Venezuela.
- Bermúdez, Emilia y Martínez, Gildardo (2000b). "Hugo Chávez: 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, Venezuela.
- Bourdieu, Pierre (1998). **Capital cultural, escuela y espacio social**. Siglo veintiuno editores. Segunda edición. México.
- Buxo y Rey, María Jesús (1996). "La sociedad de la información reclama un nuevo diseño cultural", en **Ciberespacio**. 4 de Junio. [Http://negocios.com/tendencias/artic2.htm](http://negocios.com/tendencias/artic2.htm) Consultado septiembre 1997.
- Cansino, César y Ortiz, Sergio (1997). "Nuevos enfoques sobre la sociedad civil" pp. 211-226, en **Metapolítica**. Volumen 1, número 2. México.
- Desiato, Massimo (1996). **Construcción Social del Hombre y Acción Humana Significativa**. Publicaciones UCAB. Caracas.
- 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.
- 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.
- Fiore, Quentin y McLuhan, Marshall (1967/1996). **The medium is the message. An inventory of effects**. San Francisco: Hardwired.
- Foucault, Michel (1969/1996). **La arqueología del saber**. Siglo Veintiuno Editores. Décimoseptima edición. Madrid.
- Giddens, Anthony (1976/1997). **Las nuevas reglas del método sociológico. Crítica positiva de las sociologías comprensivas**. Amorrortu editores. Segunda edición. Argentina.
- Guzmán Cárdenas, Carlos (2000). "Topografía del poliédrico mercado cultural y comunicacional en Venezuela" pp 50-57, en **Comunicación**. No. 109. Primer Trimestre 2000. Caracas.
- Hamman, Robin (1996). "The Role of fantasy in the Construction 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](http://www.socio.demon.co.uk/fantasy.html) Consultado Abril 1998.
- Hughes, Kevin (1995). **From Webspace to Cyberspace 1.1** <http://tecfa.unige.ch/guides/vrml/hughes/cspace.1.1.pdf> Consultado Marzo 2001.

- Lechner, Norbert (1994). "Los nuevos perfiles de la política. Un bosquejo" pp. 32-43, en **Nueva Sociedad**. No. 130. Marzo-Abril 1994. Caracas.
- Lechner, Norbert (1996). "La política ya no es lo que fue" pp. 104-113, en **Nueva Sociedad**. No. 144. Julio-Agosto 1996. Caracas.
- Lemos, 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.
- London, Scott (1994). **Electronic Democracy. A literature survey**. [Http:// www.west.net/~insight/london/ed.htm](http://www.west.net/~insight/london/ed.htm) Consultado Abril 1998.
- 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. 9 al 11 de Noviembre. Caracas.
- Luhmann, Niklas (1997). **Observaciones de la modernidad. Racionalidad y contingencia en la sociedad moderna**. Paidós. Barcelona, España.
- Martín-Barbero, Jesús (1999). "El miedo a los medios. Política, comunicación y nuevos modos de representación", pp. 43-56, en **Nueva Sociedad**. No. 161. Mayo-Junio 1999. Caracas.
- Martín-Barbero, Jesús (1997). "Globalización comunicacional y descentramiento cultural" pp. 27-41, en **Diálogos de la comunicación**, No. 50. Bogotá, Colombia.
- Mons, Alain (1994). **La metáfora social. Imagen, territorio, comunicación**. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires.
- Morin, Edgar (1990/1997). **Introducción al pensamiento complejo**. Editorial Gedisa. Tercera reimpresión. Barcelona, España.
- Navarro I Barba, Gustau (1997). "Hegemonía y Subalternidad en la Red Internet" <http://filo.ubar.ar/otros/naa/criterio.html> Consultado Mayo 1997.
- 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. Editorial Gedisa. Barcelona, España.
- Núñez Aldazoro, Antonio (2000). "Megafusiones tecnológicas y periodismo" pp. 23-27, en **Comunicación**. No. 109. Primer trimestre 2000. Caracas.
- 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.
- Pesce, Mark (1993). Final Amputation: Pathogenic Ontology in Cyberspace. Ponencia presentada en la Third International Conference on Cyberspace. Universidad de Texas. Mayo 1993. [Http://tunisia.sdc.ucsb.edu/speed/1.1/pesce.html](http://tunisia.sdc.ucsb.edu/speed/1.1/pesce.html).
- Pulido De Briceño, Mercedes (2000). "Que nos dice la generación de relevo. Entrevista a Julio Borges" pp. 160-163, en **SIC**. Año LXIII. No. 624, Mayo 2000. Caracas.
- Ramos Jiménez, Alfredo (1999). "Venezuela. El ocaso de una democracia bipartidista" pp. 35-42, en **Nueva Sociedad**. No. 161, Mayo-Junio 1999. Caracas.

- 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.
- Sosa, Arturo (1999). "Sembrar ciudadanía para cosechar democracia" pp. 340-342, en **SIC**. Año LXII. No. 618, Septiembre-Octubre 1999. Caracas.
- 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 (Center for Study of on-line Communities) <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, Massachussets: 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**. Acta Científica Venezolana. Caracas.
- Turkle, Sherry (1997). **Life on the screen. Identity in the age of the internet**. New York: Touchstone.
- Virilio, Paul (1990). "Polar Inertia" pp. 117-133, en DER DERIAN, James (Editor) (1998) **The Virilio Reader**. Blackwell Publishers. Oxford, USA.
- Virtuoso, José (2000). "Volver a la política" pp. 150-151, en **SIC**. Año LXIII. No. 624, Mayo 2000. Caracas.
- Von Glasersfeld, Ernst (1996). "Aspectos del constructivismo radical" pp. 23-50. En PAKMAN, Marcelo (Comp.) **Construcciones de la experiencia humana**. Volumen I. Editorial Gedisa. Barcelona. España.
- Webmedia (2000). *Encuesta "Internet User Survey de Venezuela"*. Primera Edición. www.webmediaven.com/surveys/resultados.htm Consultado Marzo 2001.
- Welsch, Wolfgang (1992/1997). "Topoi de la posmodernidad" pp. 36-56, en Fischer, H.R; Retzer, A; Schweizer, J. (comp.) **El final de los grandes proyectos**. Editorial Gedisa. Primera edición. Barcelona, España.
- 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. Editorial Gedisa. Primera edición. España.