

REPRESENTACIONES, DISCURSOS Y PRACTICAS DE ACTORES EN TORNO AL CIBERESPACIO*

Gildardo Martínez
Escuela de Sociología
Universidad del Zulia
e-mail: gildardo@mipunto.com
gildardomartinez@hotmail.com

RESUMEN

En el presente artículo se presenta una reflexión y un acercamiento más acabado al fenómeno de construcción de las llamadas "comunidades virtuales". Digo más acabado en el sentido de constituir una reflexión que ha permitido desfetichizar el fenómeno de las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTIC), permitiendo 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, la presentación la inicio con una aproximación al problema, para luego mostrar las hipótesis de investigación (intuiciones, si se me permite) sobre el uso que ciertos actores hacen de las NTIC, convirtiendo algunas de sus manifestaciones, en novedosos mecanismos de expresión de multivariados sentidos.

PALABRAS CLAVES: Ciberespacio, Globalización, Actores, Representaciones Sociales, Discurso.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Ideas sobre comunidad en un entorno virtual

Si bien la configuración del binomio identidad/alteridad ha sido en todas las sociedades un proceso básicamente simbólico, porque es el producto de la producción y circulación simbólica y de la construcción de representaciones colectivas; en la sociedad red esas relaciones, como diría Augé (1992), se "sobrecargan de sentido". A partir de la experiencia virtual basada, como expresa Castells (1997), en la integración digitalizada e interconectada de múltiples nodos de comunicación, la experiencia del mundo físico es "capturada", esencialmente, por la circulación de imágenes y textos, a través de las cuales los actores comunican sus experiencias y al mismo tiempo construyen el sentido colectivo de esas interacciones simbólicas.

Desde ese punto de vista, lo característico de la experiencia virtual es que todo se desarrolla en un terreno esencialmente simbólico. Allí la vida son sólo intercambios de signos y códigos que los habitantes de cada comunidad poseen para interactuar en los espacios significantes del universo de sentidos en el que suceden acontecimientos, ideas, valores que llegan a ser compartidos en el ámbito de la comunidad virtual.

Según Castells "...lo que caracteriza el nuevo sistema de comunicación basado en la integración digitalizada e interconectada de múltiples nodos de comunicación es su capacidad de inducir y abarcar todas las expresiones culturales" (Castells, 1997:407),

* Esta constituye una versión resumida de la ponencia presentada en el XXIII Congreso de la Asociación de Estudios Latinoamericanos (LASA2001), Washington, DC, Septiembre 6-8, 2001

puesto que permite cubrir e integrar la diversidad de intereses, valores e imaginarios y de construir propósitos compartidos aunque a veces sólo la comunicación sea la meta.¹ Pero en esas experiencias compartidas los sujetos conforman su identidad y su diferenciación con sus congéneres digitales y con los otros del mundo real y se establecen nuevas formas de comunidad.

En un mundo virtual esas comunidades pueden 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 (Smith, 1992; Rheingold, 1993). No obstante, el nuevo terreno de congregación, en estos "sistemas de comunicación" (Donath, 1999:29), en estos espacios virtuales, pueden encontrarse también 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.

Esas nuevas formas de socialidad surgen de experiencias compartidas en el ciberespacio en que el intercambio simbólico de valores éticos y estéticos, imágenes, informaciones, conocimientos y hasta necesidades afectivas conforman una nueva manera de satisfacer las necesidades gregarias de las personas y del estar juntos en un territorio, no ya geográfico, sino simbólico. 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.

Además, la particular interacción entre los actores y la 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, los individuos se reúnen y hablan; son los lugares donde los miembros de una comunidad interactúan y se dan cuenta de los intereses que tienen en común (Oldenburg, 1997). Si separamos de esta idea la noción de localidades particulares y se exploran las relaciones e interacciones que ocurren entre los

¹ En acercamientos a la comunidad virtual "Electric Minds" <<http://www.minds.com>>, efectuados entre abril y mayo de 1999, las respuestas a la pregunta *What is the reason we use this new kind of medium? What kind of experiences are we looking for? Please feel free and let me know your comments*, fueron:

1. *Ain't it just fun?*
2. *Trying to communicate here helps when trying to communicate out there*
3. *It's all about minds touching*
4. *Pure dialog*
5. *Communal writing*
6. *Freedom*
7. *Play*
8. *Sharing*
9. *Exposition*

² Sobre el particular es pertinente añadir que aun cuando muchos procesos sociales comunes pueden adaptarse al medio reticular, otros no se transfieren tal cual. "En el ciberespacio, todo el mundo está en la oscuridad". Esta frase de Rheingold (1993) nos hace entender las limitaciones que al interior de las comunidades virtuales podemos encontrar. Sólo podemos intercambiar palabras. De allí que hayan surgido ciertas "etiquetas" para la conversación ciberespacial. Las llamadas "netiquetas" que permiten expresar ciertas emociones y sentimientos a través del texto.

individuos, nos aproximamos a una de las cualidades especiales de las comunidades en el mundo reticular: la dimensión experiencial (Bender, 1979 en Reich, 1997).

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.

Al igual que las comunidades locales territoriales, las comunidades virtuales crean sus propias reglas y códigos de interacción social. A falta del contacto visual que implica la comunicación cara a cara imperante en el mundo físico, sin la presencia de los modos acostumbrados de intercambio simbólico como los gestos y el tono de voz, las comunidades en la red han sido capaces de desarrollar códigos para transmitir afectos, emociones y sentimientos que también constituyen elementos importantes en la configuración de la identidad de los habitantes de los espacios desterritorializados.

Las comunidades virtuales crean sus propios lugares en el espacio de la red que toman la forma de la WWW. Según Castells (1997) la WWW permite la agrupación de intereses en la red y la posibilidad a individuos y organizaciones de interactuar en el espacio virtual. En la telaraña mundial, se construye una nueva experiencia social en la que el sujeto tiene una forma alternativa y novedosa de relación social pudiendo funcionar en ella y vivir y compartir experiencias simbólicas que le construyen un sentido de pertenencia dentro de la comunidad electrónica³.

Se da allí, como lo expresa Finquelievich (1998), una comunión entre sus miembros que implica sentimientos personales, como confianza y compromiso⁴, y en este sentido se asumen responsabilidades y objetivos que se convierten en colectivos al crear intereses articulados al desarrollo de la propia comunidad.

Sin embargo, es importante acotar que los procesos de construcción de identidades en la sociedad red no se dan tampoco exceptos de las luchas por la hegemonía del poder simbólico social.

Las comunidades que edifican algunos actores desde el ciberespacio, entablan modos de interacción cultural en el que las identidades se construyen en el compartir de los flujos de mensajes e imágenes y en el espacio de demandas y luchas culturales,

³ Por supuesto que en el espacio de lo virtual existe un ámbito para lo lúdico, que permite la fantasía y la búsqueda de satisfacción de deseos íntimos y personales que tienen que ver con la individualidad del yo, y en el cual el sujeto puede desdoblarse, falseando incluso su propia naturaleza humana; pero en el terreno de la construcción de las identidades colectivas, que suponen las comunidades virtuales, ese juego no está permitido porque en ellas las situaciones de fiabilidad proveen la seguridad ontológica (Giddens, 1994) necesaria en la configuración de las identidades.

⁴ En efecto, en las primeras *incursiones* a la mencionada comunidad virtual, el nivel de confianza era limitado:

Choconancy en la comunidad *Commons: Introduce yourself* respondió (01/05/1999) a la pregunta: *What kind of experiences are we looking for?:*

Hiya Gildardo. A bunch of folks have cruised through here asking that question. I have two recommendations:

1) Live here for a while and be part of it, not just an observer

2) Look in the Archives for <Being.Here.> and also check out <Barnraising.>. If there were a search engine, you would quickly find MANY perspectives on your question.

Me, I'm just addicted... ;-0

Welcome!

convirtiendo el ciberespacio en un escenario de apropiación, confrontación y negociación con el otro simbólico.

Puedo decir que el ciberespacio, favorecido por la permeabilidad y la ubicuidad de la red, construye lo colectivo a partir del ensayo de nuevas formas de participación cultural, social y política, tal como lo muestran las experiencias de comunidades en particular como "The Well", "Electric minds", "Eud.com" al interior de las cuales a través de diversas conferencias, foros o áreas temáticas⁵ en las que listas de correos permiten enviar mensajes y recibir respuestas, se dan procesos de circulación de conocimientos, sentimientos y valores. Por otra parte, también existen los grupos que impulsan sus propuestas comunitarias y políticas desde *páginas web* y que luchan por sus derechos a ser reconocidos en su diversidad política y cultural como el grupo ecologista "Greenpeace" el Ejército Zapatista de Liberación Nacional y los grupos de corte democrático como "The Electronic Frontier Foundation" y "The Internet Society" que con lemas como "Internet is for everyone" y "free speech and free expression" buscan mejorar la disponibilidad y utilidad de la Internet en la escala más amplia posible al igual que proteger las libertades civiles fundamentales, incluyendo la privacidad y la libertad de expresión en el ciberespacio.

Vemos el surgimiento de nuevos productores simbólicos que ya no se definen sólo por su anclaje cultural local, sino por la interacción con lo global. Son los llamados *actores sociales de la globalización*, actores que se valen de la multiplicación de las conexiones para producir imaginarios globalizados: cuentan con la tecnología como medio de producción y circulación del sentido y que en ciertos casos poseen el capital cultural necesario para hegemonizar las producciones simbólicas de la sociedad.

En definitiva, las ideas de comunidad en un entorno virtual⁶ y del bien común que en ellas se produce (libertad, democracia, solidaridad) han encontrado en el ágora electrónica de las redes interconectadas "lealtades transterritoriales" (Agudo, 1998:120) que hacen del ciberespacio una *representación* que trasciende el del sentido común que lo asocia a una *red electrónica*. Así, como en un "mercado libre de intercambio simbólico" (Stone, 1996:33) actores sociales en un juego no de suma-cero, pero sí de negociación, conflicto y apropiación al tiempo que luchan con y por sus ideas (representaciones sociales) han desarrollado otro "bucle constructivo" (Ibañez, 1996:133) en la representación del ciberespacio que es generadora también de negociaciones, conflictos.

A partir de estas consideraciones he construido las siguientes hipótesis:

⁵ A diferencia del tipo de interacción que se da en los llamados *chats* o cuartos de conversación, en las comunidades virtuales las conversaciones no son en tiempo real, vale decir, al instante de producirse. En cada foro o conferencia los usuarios, a través de listas de correos, colocan sus comentarios en torno al área temática seleccionada 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 la comunidad comienza a producir el "bien común" que los ha reunido en dicha conferencia. Este tipo de interacción es llamada por Brewer y Davis (1997:122) "conferencia no-sincrónica" (*asynchronous conference*),

⁶ En el artículo, desarrollaré la categoría "virtual" en algunas "llamadas a pie de página". Tal circunstancia, de pequeñas aproximaciones, me permitirá mostrar diversos hilos teóricos que entretengan a una de las categorías implícitamente significativas de esta propuesta. Para comenzar, en Barboza encuentro que "virtual" se corresponde, etimológicamente, con "potencia", con "posibilidad de cambio" o "el paso de entidades menos formadas a más formadas" (Barboza, 1999: 93 citando a Abbagnano, 1995:38). Desde allí, lo virtual le sugiere "...no la mera ocurrencia fenoménica en un continuum temporal, sino, nuevas nociones de tiempo y espacio, definidas a partir de una singular dinámica de ocurrencias, impulsadas por una nueva artefactualidad tecnológica" (Barboza, 1999:93). Lo virtual asumido así, me alude a signos de cambios significativos en los referentes de los actores sociales, a hermenéuticas diversas, de varios ordenes, sobrecargadas de sentidos.

- ⇒ Las representaciones sociales en torno a la idea del ciberespacio inciden en la formulación de los programas de acción, las prácticas sociales y políticas de los actores sociales que lo utilizan y a su vez se ven modificadas a través de tales prácticas.
- ⇒ El uso que los actores sociales hacen del ciberespacio más que revelar un escenario de relaciones con el otro simbólico muestra más bien resistencias a los efectos del poder de los diferentes actores sociales que lo utilizan.

REFLEXION TEORICA

A fin de ayudar a clarificar y enriquecer el tema objeto de estudio y a manera de fundamentación teórica, utilizo pares de categorías que constituyen varios de los núcleos teóricos de la reflexión y que pretendí agruparlas sólo de manera analítica. He acá algunos de los que he construido:

- **PAR DISCURSO-REPRESENTACIONES SOCIALES:**

Pretendo considerar los discursos más como "prácticas que forman sistemáticamente los objetos de que hablan" (Foucault, 1969:81) que cosa pronunciada o escrita. En segundo lugar, y como complemento y resultado de lo anterior, los discursos se revelan más allá de la lengua y la palabra para mostrar una vida social, "...la existencia de luchas, victorias, heridas, dominaciones, servidumbres"⁷ (Foucault, 1973:11). Aun cuando utilizan los signos para referirse a "objetos y cosas" "...lo que hacen es más que utilizar esos signos para indicar cosas. Es ese más lo que los vuelve irreductibles a la lengua y a la palabra. Es ese más lo que hay que revelar y hay que describir" (Foucault, 1969:81)

Así, me concentro menos en el signo lingüístico como símbolo, vale decir, a sus referencias a objetos y cosas, para resaltar sus funciones como síntoma y señal. Primero, porque los discursos que se pronuncian no sólo revelan información sobre el actante (quién dice que) sino también la intención de la emisión (Renkema, 1993:20); este es el signo como síntoma. Segundo, porque como señal los signos en los discursos producen reacciones en los receptores o deben ser interpretados por los mismos. Por ello, ya bien como síntoma o como señal es válida la frase de Bourdieu (1985:15) "...no hay ya palabras inocentes"

Sobre el particular y siguiendo a Mato, estimo que la producción de ciertas ideas claves en el interior de cada discurso, además de organizar la percepción de la experiencia, "...orientan y otorgan sentido a las prácticas sociales que [actores sociales individuales y colectivos] desarrollan en relación con ellas, y son modificadas a través de tales prácticas" (Mato, 1999:153); por ello, la manera en que las ideas son representadas afectan los "programas de acción" de los actores. Tales formas de comunicación son "piezas textuales

⁷ Los discursos de los actores sociales se revelan más allá de los objetos y las cosas a las que se refieren, para mostrar matices del poder, "formas de resistencia al poder" (Foucault, 1986:29) de los diferentes actores sociales que utilizan el ciberespacio tanto como un escenario de relaciones con el otro simbólico como un lugar de negociación, confrontación y apropiación. En este sentido, menos que un objeto que puede ser poseído para imponer la propia voluntad aun contra toda resistencia (Weber, 1922:43) el poder se muestra no a través de la posesión sino mediante sus efectos, y especialmente las luchas y el enfrentamiento de estrategias ante sus efectos.

orientadas a fines" (Calsamiglia y Tusón, 1999:15) al guiar y modificar las prácticas y la vida social de los actores que emiten y reciben el discurso.

Desde la producción discursiva también hallo que las representaciones sociales, al estar orientadas hacia la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social, material e ideal (Jodelet, 1984:474), me asemejan también una "política de entendimientos" (Luhmann, 1992:130), en el sentido de que son provisionales, se negocian, generan argumentos; en fin, "...fijan los puntos de referencia sustraídos a la lucha para ulteriores controversias, en las que de nuevo podrán formarse coaliciones y oposiciones" (Luhmann, 1992:131)

- **PAR GLOBALIZACION-REPRESENTACIONES SOCIALES:**

La producción de prácticas discursivas, representaciones sociales de los actores a considerar se presentan en los llamados "tiempos de globalización" (Mato, 1996), caracterizados por el "creciente desarrollo y complejidad de interrelaciones planetariamente abarcadoras" (Mato, 1996:13) "...de redes económicas y culturales que operan en una escala mundial y sobre una base mundial (García Cancellini, 1999:46) y en donde la creciente difusión y extensión de ciertos dispositivos comunicacionales, como los considerados en esta ponencia, tienen una participación significativa. El uso de éstos ha permitido que ciertas ideas claves de actores locales y nacionales hallan logrado burlar los límites territoriales de los Estados-Nación y conseguir en otros actores locales-no-locales, nacionales-no-nacionales reconocimiento y legitimación de sus necesidades y conflictos.⁸

De esta última idea, quiero reconocer la carga interpelativa de la "reflexividad nativa"⁹ (Cruces, 1997:13) que se tensa con los ordenes y dispositivos de los procesos de globalización, a través de los cuales "los aspectos locales son penetrados en profundidad y configurados por influencias sociales que se generan a gran distancia" (Guiddens, 1994:30); sólo que distanciandome, de alguna manera, de ciertos modelos que proponen la construcción del espacio-tiempo local desde una perspectiva "insular" y otra "abstracto-universal"¹⁰ pretendo utilizar, siguiendo a Cruces (1997:13-18), una aproximación

⁸ Sobre el particular es importante observar cómo la globalización parece disolver lo nacional entre un espacio unitario y una representación fragmentada de la unidad territorial de lo nacional; cuestión que se complejiza cuando los medios tecnológicos nos colocan en una contemporaneidad que no solamente "se burla" de los espacios sino que confunde los tiempos y los hace simultáneos fabricando un presente continuo. Virilio (1995) parece acertar sobre el conflicto que esto representa para los Estados-nación, cuando las categorías de espacio y tiempo, claves para su autoafirmación política-administrativa, producen una suerte de "desdoblamiento de los hechos" en "realidad" y "virtualidad" "...donde lo lejano prevalece sobre lo próximo, ...el CIUDADANO...deberá ceder el paso al CONTEMPORANEO, prevaleciendo en gran medida la representación mediática sobre la clásica representación política de las naciones. "Y agrega, "...como el ciudadano no era efectivamente tal sino en el interior del derecho de la realidad concreta de la ciudad o de los conjuntos nacionales y, después, nacionales, la anunciada declinación de la realidad de la comunidad de las ciudades locales a favor de la virtualidad discreta de la ciudad mundial, tiene como consecuencia la desrealización del fundamento territorial del Estado de derecho: privilegiando...la CONTEMPORANEIDAD en detrimento de la CIUDADANIA, la virtualidad metropolitana del LIVE domina la actualidad geopolítica de la CIUDAD" (Virilio, 1995:102)

⁹ Cruces (1997:13) la define como "...el conjunto de los dispositivos de autorreconocimiento inscritos en el discurso y la práctica cotidiana de los agentes, por medio de los cuales regulan su acción y construyen su sentido"

¹⁰ Cruces (1997:16) resume los rasgos de los modelos mencionados de la siguiente manera. El modelo insular por: el territorio, el tiempo cíclico, el lugar, su orientación al pasado y la integración de tiempo y espacio. El modelo universal por: la desterritorialización, el tiempo vacío, el no lugar, el presentismo y la separación de tiempo y espacio.

"cronotópica", en la que el tiempo-espacio social están constituídos "...en las relaciones sociales mismas en virtud de procesos de poder, negociación y conflicto" (Cruces, 1997:18).

En este "modelo de la localidad" (Cruces, 1997:15) los actores sociales buscan hacer frente a las instituciones universalistas -prácticas globalizantes de otros actores- para "...retomar individual o colectivamente cierto control de sus espacios y sus tiempos" (Cruces, 1997:16); así, en alguna medida de sus prácticas y sus representaciones.

Esta presentación de la relación/tensión local/global pretende mostrar las prácticas sociales contemporáneas a razón de concebir algún tipo de integración en la trama de las fracturas e hiatos (Cruces, 1997:17), del interior y el exterior, del lugar y el no-lugar (Auge, 1992), de modo también de acercarme y reconocer los "heterosincronismos", vale decir, "...la convivencia de temporalidades heterogéneas sobre un mismo espacio" (Cruces, 1997:16).

También desde una mirada antropológica, encuentro en Augé (1994) esta suerte de reflexión de la tensión local/global, al referirse a "los mundos" en contraposición a "el mundo" en lo que respecta a la composición de la contemporaneidad:

Propone, a manera de disipación de dicha tensión, que la adaptación a las "nuevas modalidades de simbolización que obran en el conjunto planetario" (Augé, 1994:165) exprese, cualquiera sea el orden a que esos mundos pertenezcan, la singularidad que los constituye y, a su vez, la universalidad que los relativiza (Augé, 1994:125).

Estimo que esta mirada de la antropología contemporánea, hace posible una noción dialógica y reflexiva de las representaciones que se construyen en los procesos de globalización, en los que la multiplicación de las interconexiones entre los actores sociales, parece mostrar, más que antes, la negociación de sus identidades.

En Appadurai (1996) es significativa su categoría *work of imagination*; la imaginación logra producir una "comunidad de sentimientos" (Appadurai, 1996:8), un grupo que comienza a imaginar y sentir cosas juntos y que puede ser capaz de construir espacios para acciones colectivas translocales.

La imaginación, es vista como una práctica colectiva, es un escenario de aspiraciones colectivas (Appadurai, 1996: 31) pero que también puede ser producida por actores individuales dentro de su cotidianidad (Appadurai, 1996:5). ¿Quién no se ha sentido solidario, o creado un sentimiento de hermandad/afinidad desde su individualidad, con los grupos que se opusieron a la destrucción de los Budas por parte de movimiento Taliban en Afghanistan en meses pasados?

Esa "vecindad translocal" es construida de alguna manera por "mundos imaginados", múltiples mundos resultados de "flujos culturales globales" (Appadurai, 1996:33) no uniformes y mucho menos singulares, sino cargados de heterogéneos campos históricos, lingüísticos y políticos de diferentes clases de actores: estados-nación; grupos multinacionales, diásporas de comunidades, al igual que grupos y movimientos subnacionales y grupos más íntimos" como vecindades, familias y actores individuales (Appadurai, 1996:33).

REFLEXIONES FINALES

El presente trabajo tuvo como finalidad presentar una reflexión y 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 iniciada en la

presentación de un primer borrador de trabajo de mi anteproyecto de tesis doctoral, y que de intereses pueriles y de necesidades traducidas en conocimientos (Bachelard, 1948:12;16), muchos de ellos ingenuos e insuficientes, ha devenido en ideas más sopesadas producto de una catarsis intelectual y afectiva (Bachelard, 1948:10) y de una arqueología de saberes (Foucault, 1969) que ayudaron a descubrir ciertos obstáculos amontonados en mi vida cotidiana. La inercia epistemológica (casi) vencida parece haber logrado la cesura que ha permitido desfetichizar el fenómeno de las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTIC), permitiendo 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.

Con esto pretendí 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 sintuarne en uno u otro lado de los partidarios o no del ciberespacio, las sociedades contemporáneas ya no pueden conocer una descripción única.

Según Lyotard "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 metalenguaje universal" (Lyotard, 1986:199, en Welsch, 1992:40). Esta "vida en plural" hace que coexistan "...libremente, en todos los espíritus cultivados, las ideas más disímiles y los principios de vida y de conocimiento más opuestos" (Valéry, 1957: 992, en Welsch, 1992:43). Así, las sociedades deben enfrentar una manera distinta de mirar el tejido de la realidad sociocultural y de afrontar el conocimiento de la misma.

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, 2000).

REFERENCIAS

- AGUDO, Ximena (1998) "La negociación del tiempo, del espacio y del poder en tiempos de globalización". En MATO, D., AGUDO, X. y GARCIA I. (coords.) *América Latina en tiempos de Globalización II*. Caracas: UNESCO-CIPOST (En prensa)
- APPADURAI, Arjun (1996/1998) *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis/Londres: University of Minnesota Press. Cuarta edición.
- AUGE, Marc (1992) *Los "no-lugares". Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- AUGE, Marc (1994/1996) *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*. Barcelona: Editorial Gedisa. Primera reimpresión.
- BACHELARD, Gastón (1948/1976) *La formación del espíritu científico*. Argentina: Siglo Veintiuno Editores. Quinta edición.
- BARBOZA, Maribel (1999) "Tehknos y el azar", 91-104, en *Revista Educación y Ciencias Humanas*. Año VII, No. 13. Julio-Diciembre 1999. Caracas: Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez. Decanato de Postgrado.
- BERMUDEZ, Emilia y MARTINEZ, Gildardo (2000) "Los Estudios Culturales en la Era

- del Ciberespacio" (Mimeo). Trabajo presentado en el Seminario Doctoral Estudios Culturales e Investigación Comunicacional, de la Dra. Emperatriz Arreaza. Universidad del Zulia. División de Estudios para Graduados. Facultad de Humanidades y Educación. Doctorado en Ciencias Humanas.
- BOURDIEU, Pierre (1985) *¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos*. Madrid: Akal/Universitaria.
- BREWER, Jeutonne y DAVIS, Boyd (1997) *Electronic discourse. Linguistic individuals in virtual space*. Albany: State University of New York Press.
- CALSAMIGLIA BLANCAFORT, H. y TUSON VALLS, A. (1999) *Las Cosas del Decir. Manual de Análisis del Discurso*. Barcelona: Editorial Ariel S.A.
- CASTELLS, Manuel (1997) *La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura* (Vol. 1). Barcelona: Alianza Editorial.
- CRUCES, Francisco (1997) *Desbordamientos. Crono-topías en la localidad tardomoderna*. (mimeo)
- 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 y THOMPSON, Brad (1995) *Virtual Communities: Abort, Retry, Failure?* <www.well.com.user/hlr/texts/vccivil.html> Consultado abril 1998.
- FINQUELIEVICH, Susana (1998) "Comunidades Electrónicas ¿Nuevos paradigmas de participación política a nivel local?, en *Comunicación*. Segundo trimestre 1998, No. 102, pp.44-53.
- FOUCAULT, Michel (1969/1996) *La arqueología del saber*. Madrid: Siglo Veintiuno Editores. Décimoseptima edición.
- FOUCAULT, Michel (1973/1980) *El Orden del Discurso*. (Traducción: Alberto González Troyano). Barcelona: Tusquest Editores S.A.
- 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, Nestor (1999) *La globalización imaginada*. México/Buenos Aires/Barcelona: Paidós.
- GUIDDENS, Anthony (1994) *Consecuencias de la modernidad*. Madrid: Alianza Editorial.
- IBAÑEZ GRACIA, Tomas (1996) "Teoría de las representaciones sociales". En: *Fluctuaciones conceptuales*. Caracas: Facultad de Humanidades y Educación, UCV.
- JODELET, Denise (1984) "La representación social: fenómeno, concepto y teoría", pp. 469-494, en MOSCOVICI, Serge (editor) (1984/1988). *PSICOLOGIA SOCIAL* (Tomo II). Barcelona: Paidós. Primera Reimpresión.
- LEMOS, André (1995) "Les Communautés Virtuelles", en *Société*. Número 45. París. <www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cvirtual.html> Consultado Abril 1998.
- LUHMANN, Niklas (1992/1997) *Observaciones de la modernidad. Racionalidad y contingencia en la sociedad moderna*. Barcelona: Paidós Studio.
- 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.
- MATO, Daniel (1999) "Globalización, representaciones sociales y transformaciones sociopolíticas" pp. 152-163, en Revista *Nueva Sociedad*. Caracas.

- 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.
- RENKEMA, J. (1993/1999) *Introducción a los Estudios Sobre el Discurso* (Traducción: María Luz Melón). Barcelona: Editorial Gedisa.
- 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 (Center for Study of on-line Communities)
 <<http://www.sscnet.ucls.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.
- VIRILIO, Paul (1995/1997) *La Velocidad de Liberación.* Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- WEBER, Max (1922/1977) *Economía y Sociedad. Esbozo de sociología comprensiva.* (Tomo I). México: Fondo de Cultura Económica.
- 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.* Barcelona: Editorial Gedisa. Primera edición.
- 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.