

SÉRIE ANTROPOLOGIA

318

EL ESPACIO-PÚBLICO-VIRTUAL

Gustavo Lins Ribeiro

Brasília

2002

El Espacio-Público-Virtual¹

Gustavo Lins Ribeiro

Departamento de Antropología

Universidad de Brasilia

En un mundo donde imperan la cultura tecno-científica y la tensión *tecnotopía/tecnofobia*, los avances tecnológicos, cada vez más, transforman nuestras concepciones sobre nuestros cuerpos (*cyborgs*), nuestras comunidades (virtuales), nuestras formas de sociabilidad (copresencia electrónica), y obligan a incluir nuevas problemáticas en las agendas políticas. Los impactos abarcan desde cuestiones éticas asociadas al clonaje de seres vivos, a las repercusiones de la ingeniería genética sobre las economías campesinas o indígenas, hasta la presencia creciente del testimonio y del activismo político a distancia vía ciberespacio (Ribeiro 2000).

En este trabajo quiero profundizar mi discusión sobre la Internet como base tecno-simbólica que posibilita la emergencia y potencializa el desarrollo de una comunidad transnacional imaginada-virtual (Ribeiro 1998, 2000). Si, antes, yo estaba interesado en comprender la relación entre la Internet y la constitución de una incipiente sociedad civil global, ahora hago una ampliación de una de las facetas de aquella discusión y trato de la existencia de un espacio-público-virtual, o de un ciberespacio público, términos que, en este texto utilizaré como sinónimos. Para desarrollar mi razonamiento contrastaré la noción de *espacio-público-real* con la de *espacio-público-virtual*. También contrastaré la noción de esfera pública real a la de esfera pública virtual o ciberesfera pública. Estas nociones necesitan ser entendidas en relación a la existencia del *espacio-público-en-general*. De hecho, este espacio-público-general solo puede ser pensado como compuesto por el espacio-público-real y el espacio-público-virtual.

Lo Real y lo Virtual

La relación entre el espacio-público-real y el espacio-público-virtual, así como la existencia de este último, solo pueden ser comprendidas si consideramos la cuestión de la virtualidad, una entidad compleja que participa de distintas maneras en la vida social y psicológica. En la actualidad, la realidad virtual existe en un mundo “paralelo”, *online*, en la Internet, en el ciberespacio, una especie de universo transnacional, hiperpostmoderno donde tiempo, espacio, geografía, fronteras, identidades y cultura simulan inexistir o ser irrelevantes (Escobar 1994, Laquey y Ryer 1994). Existen muchas definiciones de ciberespacio pero es imposible dejar de considerar que este se refiere “a

¹ Agradezco a Gabriel O. Alvarez, del Centro de Investigaciones y Postgrado sobre las Américas, de la Universidad de Brasilia, la traducción de este texto y sus generosos comentarios.

las redes y sistemas crecientes de medio-ambientes mediados por computadoras. En tanto que una red espacializada, mediada por computadoras, el ciberespacio es visto como capacitador de ‘copresencia completa y de la interacción de múltiples usuarios, permitiendo *input* y *output* de y para todos los sentidos humanos, propiciando situaciones de realidades reales y virtuales, control y colecta de datos a distancia a través de la telepresencia, e integración e intercomunicación totales con un espectro completo de productos inteligentes y medio ambientes en el espacio real’ (Novak 1991:225)” (Escobar 1994:216). Hoy, la realidad virtual es también asociada a “sistemas que ofrecen información táctil y audiovisual sobre un ambiente que existe como datos en un sistema de computadora más que como objetos y lugares físicos” (Reid 1995:164). Sin embargo, la cuestión de la virtualidad es mucho más compleja y antecede la existencia de nuevas tecnologías de comunicación y de reproducción de imágenes del siglo XX.

Estoy convencido de que la sensibilidad a la virtualidad es una característica humana general, embutida en el uso del lenguaje, pues somos capaces de ser transportados simbólicamente para otros lugares, imaginar lo que no está aquí (muchas veces viviéndolo como real) y, más importante todavía, somos capaces de crear realidades a partir de estructuras que son puras abstracciones antes de tornarse hechos empíricos. Hay que destacar la función de la virtualidad en la constitución de sujetos colectivos, pues es la capacidad de virtualizar que nos asegura, a través del lenguaje, nuestra participación en totalidades sociales más amplias que aquellas que fenomenológicamente experimentamos. Como los signos y sistemas simbólicos son la matriz de donde deriva la virtualidad, así como son imaginadas, todas las comunidades son virtuales, en el sentido de que no pueden ser abarcadas en su totalidad por un individuo y en el sentido de que existen, en la mayor parte del tiempo, como potencialidad y no como realidad, simulando la existencia de un sujeto colectivo.² Las comunidades imaginadas-virtuales son construidas por intermedio de sistemas simbólicos que pueden tener por soportes técnicas sociales, como los rituales, o aparatos técnicos, sobre todo los vinculados a la (re)producción de información (signos e imágenes) y a la comunicación. Comunidades virtuales y sus aparatos existieron antes de las redes de computadoras. Oyentes de radio, radioaficionados, espectadores de cine y de televisión hacen parte de esta genealogía. De hecho, uno de los resultados del desarrollo tecnológico es el incremento cualitativo del universo virtual y de su presencia diferenciada entre nosotros, algo que nos hace recordar las afirmaciones de Jean Baudrillard (1988) sobre la operación completa de los simulacros en nuestros tiempos.

La diferencia entre imaginación y virtualidad es muy delicada. Son como los dos lados de una misma moneda, esto es, una no existe sin la otra, pero cada una mantiene características peculiares. Esta diferencia debe ser ubicada en un universo relacional donde imperan tres entidades que se interpenetran: lo real, lo virtual y la imaginación. Intentaré ser fiel a la sutileza de la distinción entre imaginación y virtualidad. Hay una

² Enfrenté esta cuestión antes cuando busqué distinguir “comunidad imaginada” de “comunidad imaginada-virtual” (cf. Ribeiro 2000:175 ss). Me diferencio de la literatura sobre la construcción tecno-simbólica de comunidades por una razón central. Hablo de comunidad imaginada virtual para amalgamar la discusión sobre comunidad imaginada, -donde el hito sigue siendo el trabajo de Anderson (1991) sobre la importancia de la prensa en la creación de comunidades imaginadas-, con la discusión sobre comunidades virtuales.

distinción básica realizada por Maldonado (1994:101-102) para quien la realidad virtual es una “particular tipología de realidad simulada en la cual el observador (en este caso espectador, actor y operador) puede penetrar interactivamente, con el auxilio de determinadas prótesis ópticas, táctiles o auditivas, en un ambiente tridimensional generado por computadora”. De esta definición retendré la capacidad de agencia, de entrar y salir, que la virtualidad garantiza al sujeto por contraposición a la imaginación, algo que nos invade sin control volitivo.

La diferencia entre virtualidad e imaginación tiene un fondo común contra el cual es confrontada: el estatuto de la realidad en su sentido duro. La imaginación mantiene una base empírica sobre la cual se eleva, la imagen de los objetos, a partir de la cual puede hasta descolarse (y frecuentemente lo hace). Su dinámica es extremadamente compleja y poco conocemos sobre ella.³ La virtualidad se refiere más a la potencialidad y posibilidad de ser, de tornarse una fuerza en el mundo real. Si pudiéramos usar las dos palabras en la misma afirmación, yo diría que la virtualidad es la imaginación en proceso de encontrar la completitud. La relación entre imaginación, virtualidad y realidad es compleja. Desde que el mito de la caverna tematizó la mezcla de lo imaginado con lo real en la cabeza de un prisionero encadenado en el fondo de una cueva, mezcla producida por *imágenes proyectadas* por la luz que entraba, quedó claro que la operación por excelencia realizada por la virtualidad es justamente confundir lo real con lo imaginado. Lo imaginado es vivido *como si* fuera lo real. En verdad, la relación entre imaginación, virtualidad y lo real necesita ser vista como una relación de tránsito, no de oposición. La realidad estimula la imaginación, cosas imaginadas pueden tornarse realidad a través de simulaciones virtuales, la virtualidad influencia el mundo real y así por delante. La “hibridación” entre “lo real, y lo virtual, entre lo sintético y lo natural” es común (Quéau 1993:96). Para Philippe Quéau “hasta podemos hablar de una hibridación entre cuerpo e imagen, esto es entre sensación física real y representación virtual. La imagen virtual se transforma en un ‘lugar’ explorable, pero este lugar no es un puro ‘espacio’, una condición *a priori* de la experiencia del mundo, como en Kant. El no es un simple substrato dentro del cual la experiencia vendría a inscribirse. Se constituye en el propio objeto de la experiencia, en su propio tejido y la define exactamente. Este lugar es, él mismo, una ‘imagen’ y una especie de síntoma del modelo simbólico que se encuentra en su origen” (idem:94).

En el presente, la realidad virtual implica, en primer lugar, la elaboración de modelos matemáticos y su transformación en algo que pueda ser experimentado. Los ejemplos más avanzados de la hibridación real/virtual se encuentran en los simuladores de vuelo para pilotos de caza y en laboratorios para experiencias científicas. Para Jean-Louis Weissberg (1993:118) “la cadena modelización-numeralización-programación constituyó la virtualidad como espacio de experimentación disponible, intermediario entre el proyecto y el objeto, en tanto que lo virtual permanecía hasta entonces prisionero de la actividad imaginaria. Ver lo virtual, como nos propone la ingeniería informática de la simulación, significa re-definir completamente las nociones de

³ El poeta Augusto Pontes capturó un sentido fundamental de la imaginación al designarla de *imagen-en-acción*. La interpretación de la economía de las imágenes en nuestra mente todavía necesita avanzar mucho. En gran medida, dada la importancia del análisis de los sueños para Freud, podemos afirmar que este tópico es un objetivo central del psicoanálisis.

imagen, objeto, de espacio perceptivo”. Jean-Louis Weissberg (idem:120-121) piensa lo virtual no como un sustituto de lo real, sino como una de las formas de percibirlo, él propone que tratemos de la composición real/virtual.

Así, si concebimos a lo virtual como una dimensión intermediaria y en tránsito entre lo real tangible y la pura imaginación, podremos entenderlo como un *continuum* en el cual, en uno de sus extremos, estaríamos más próximos a la pura abstracción y, en el otro, a la realidad empírica. De esta forma, hay experiencias virtuales casi confundibles con los trabajos de la imaginación, como las que se desarrollan en encuentros virtuales internamente al ciberespacio calcadas en intercambios escritos. En ellas, hay una fuerte necesidad de categorizar a las situaciones y a los otros sin auxilio de imágenes-guías. Por otro lado, hay experiencias, como las de los hologramas y cascos de realidad virtual, altamente dependientes de imágenes-guías, casi tangibles, más inscriptas en una percepción empíricamente anclada (por lo tanto más próximas del lado de la realidad empírica de este *continuum*).

Alucquère Rosanne Stone (1992) propone, convincentemente, el uso de la noción de ancho de banda para el estudio de “sistemas virtuales”. Cuanto mayor la amplitud de la banda de una tecnología de comunicación, mayor su capacidad de reproducción de la realidad y de las características de los encuentros comunicativos. Una disminución del ancho de banda – aunque drástica como aquella realizada por el teléfono que crea un virtual circuito del habla, una copresencia sin indexicalidad y basada en la audición - no implica en un no engajamiento del sujeto, al contrario puede involucrar de manera compleja su corporalidad. Si fuera de otra manera no sería posible explicar la eficacia psicológica del sexo por teléfono, ni las respuestas orgánicas de los individuos a las fantasías inducidas por el habla. Puede decirse que otros soportes de información, como bien demuestran la literatura y los videos eróticos, son igualmente capaces de realizar operaciones semejantes y de producir un intenso engajamiento de los sujetos. La rápida difusión del cibersexo y las potencialidad vislumbradas en el sexo virtual tanto levantan cuestiones relacionadas a la (re)producción de la soledad en las sociedades de masa, cuanto nos llevan a creer en la posibilidad de elección de compañeros sexuales virtuales ideales, mucho más tangibles y ajustados a las fantasías individuales que sus semejantes disponibles en el momento. Sin embargo, hay que recordar que la experiencia del sujeto en encuentros comunicativos de copresencia real, además de envolver fenómenos aleatorios y de indexicalidad de alta dificultad de reproducción, envuelve el intercambio de sensaciones y fluidos cuya captura y transmisión están lejos de ser conseguidas o definidas como objetivos para el perfeccionamiento de los medios de comunicación.

Enfatizemos las formas de virtualidad que existen también de manera independiente de las imágenes, apoyadas en signos lingüísticos. Efectivamente es lo que acontece más comúnmente en las experiencias típicas generadoras de “comunidades virtuales” en la Internet, en las experiencias en los MUDs/MOOs (*multiple-users dimensions, domains o dungeons, object-oriented*) o en los *newsgroups*. En un MUD la persona es invitada – como si estuviera en un RPG (*role-playing game*), la arqueología de la realidad virtual de los juegos en la Internet – a imaginar el ambiente y la presencia de otras personas que interactúan *on-line* con ella a través de mensajes escritos, creando intercambios complejos de sensaciones. Elizabeth Reid (1995: 182) explica la aceptación de los “usuarios” de estos “mundos simulados” como lugares válidos para respuestas sociales y emocionales porque éstos “ambientes virtuales” existen no

solamente “en las bases de datos y en las redes de computadoras subyacentes a estos sistemas sino que también existen en los modos en que los usuarios pueden usar esas tecnologías para realizar lo que ellos imaginaron y para explorar los resultados de lo que otros imaginaron”. De esta manera, estos “usuarios” crean culturas de grupos que pueden transformarse en comunidades virtuales estables (vea también Baym 1995).

Al aproximarnos al final de esta sección es necesario abordar una cuestión básica que se relaciona con la diferenciación entre el espacio-público-real y el ciberespacio público, pero que pasa, sobre todo, por la concepción de comunidad imaginada-virtual. En vista del *continuum* real/virtual/imaginación, las comunidades imaginadas-virtuales anteriores a las que existen hoy en el ciberespacio pueden ser definidas como más imaginadas que virtuales. Debe quedar claro también que todas las comunidades son imaginadas, ya que el hecho de pertenecer a una misma comunidad lingüística y cultural lleva, salvo excepciones, a concebir a los otros con los parámetros de lenguaje, cultura y sistemas simbólicos dados. Pero al menos desde que los tótems existen, las comunidades imaginadas dependen de tecnologías de identificación y pertenencia ancladas en soportes de transmisión de información (“medios de comunicación”) que se tornan referencias virtuales o reales – altamente cargadas de contenidos simbólicos, metonímicos y clasificatorios – unificadoras de los individuos en colectividades. Con el avance cuantitativo y cualitativo de los medios de comunicación el rol diferenciado de los términos de la relación imaginación/virtualidad en la formación de comunidades pasa a ser más visible. La virtualidad, cada vez más liberada y manipulada tecnológicamente, progresivamente se impone como fuerza de construcción comunitaria.

En el presente, dado el florecimiento inusitado del universo virtual, podemos decir que el término “imaginada” de la ecuación “comunidad imaginada-virtual” indica una abstracción simbólica y políticamente construida, mientras que el término “virtual” de esta misma ecuación, además de indicar una abstracción simbólica y políticamente construida es una instancia de otro tipo, una especie de estado paralelo, intermediario entre realidad y abstracción, donde se puede entrar y salir, donde simulacros poseen vidas propias plausibles de ser experimentadas conscientemente por los sujetos. La realidad virtual está “allá”, puede ser experimentada, manipulada y vivida *como si* fuera real. Una vez terminada la presencia en el universo virtual, se puede re-entrar en el mundo real y duro. De hecho, la virtualidad construida por las tecnologías de comunicación da un sentido de mayor tangibilidad a las comunidades. Esta tangibilidad adquiere mayor concretud en rituales que involucran las comunidades imaginadas-virtuales en encuentros de copresencia real, cuando son transformadas en colectividades realmente vividas. La totalidad resultante es pasible de ser intuida pero no de ser conocida en toda su extensión. Los rituales de creación de sentimiento patrio, de pertenencia al estado-nación, por ejemplo, cumplen claramente este rol. Tales encuentros reales, los rituales de pertenencia, están permanentemente atravesados por la virtualidad y por la imaginación.

El Espacio-público-real

A lo largo de esta sección trataré el espacio-público-real como una gran abstracción que dice respecto a una entidad construida en los últimos dos o tres siglos en el Occidente. El mismo ha sido el foco de debates y proposiciones que lo

supervalorizan como la ágora absoluta donde la voluntad general rousseauiana se instalaría o lo devalúan como nada más que una extensión, disfrazada, de las leyes y ambiciones del mercado capitalista. El “espacio público” además de ser constituido por una pluralidad de lugares y sentidos solo puede ser comprendido si consideramos otra entidad con la cual mantiene una relación íntima, de oposición y complementariedad, el espacio privado, que es igualmente marcado cultural e históricamente.⁴ Ambas nociones, público y privado, a la vez, se relacionan a otras fundamentales en el Occidente, son ideogramas (Appadurai 1990) que se diseminaron en el proceso de consolidación del estado-nación, la forma primordial de organizar la relación territorio/cultura/población/poder/persona a nivel mundial. Entre tales ideogramas se encuentran los de ciudadanía, libertad, democracia, privacidad. Como los “espacios-públicos-reales” son sensibles a la cultura y a la historia, a los contextos creados por los estados-naciones, a pesar de mantener varias características semejantes, en realidad ellos varían bastante. Adaszko (1998) considera que las formas simbólicas y materiales que lo “público” asume, varían de acuerdo con la legislación de cada país que las institucionaliza y legitima.

La marca fundamental del espacio-público-real es la copresencia fenomenológica, basada en los sentidos corporales, en las indexicalidades y en los intercambios de informaciones/sensaciones inmediatas entre actores en interacción en un punto determinado del espacio, un mismo lugar compartido. Las ciudades son, por excelencia, el locus del espacio-público-real moderno, de la construcción de su representante típico, el ciudadano, y de la evolución de las teorías y modelos de los derechos políticos y civiles de las personas. Las transformaciones de las ciudades se reflejan en transformaciones del propio espacio público. No es mi intención presentar una historia de estas transformaciones que, de todas maneras, están íntimamente relacionadas con los cambios causados por el desarrollo del capitalismo y de la modernidad. Tampoco existe una relación de causalidad unilinear entre forma urbana, política y vida cotidiana, como lo dice Caldeira (2000:302).⁵ Es suficiente afirmar que de los mercados, calles y plazas, espacios abiertos que propiciaban el encuentro entre extraños y la construcción de multitudes heterogéneas, se está pasando paulatinamente a la reclusión, segregación y establecimiento de lugares destinados al consumo de mercancías y servicios en ámbitos artificialmente homogeneizados como los *shopping-centers* y condominios.

La fragmentación del tejido urbano, sobre todo en las metrópolis, la esencia máxima de la experiencia urbana, no podría quedar inmune a los trabajos de la compresión del tiempo-espacio (Harvey 1989), en especial del arquetípico aparato de

⁴ Adaszko (1998:54) define al espacio público como el: “ámbito donde el hombre deja, en apariencia, su mundo privado y se establece como igual ante el resto de los hombres. La esfera privada, conformaría el marco donde, por el contrario, si se darán las desigualdades.”

⁵ Para Teresa Pires do Rio Caldeira: “esas relaciones son muy complejas y por lo general disyuntivas: procesos simultáneos con significados opuestos pueden acontecer en la misma esfera pública. São Paulo ofrece un fuerte ejemplo de disyunción, ya que su proceso de fortificación [encerramiento de las clases medias y de las elites en ‘fortalezas’ urbanas, GLR] coincide con la organización de los movimientos sociales urbanos, la expansión de los derechos de ciudadanía de las clases trabajadoras y la democratización política” (2000:302).

velocidad incorporado a la vida de la ciudad, el automóvil. La calle del *flâneur* baudelairiano (Berman 1987) se transformó en los corredores de velocidad de Virilio: “la calle es como una nueva línea costera y la residencia un puerto marítimo desde el cual se puede medir la magnitud del flujo social, predecir sus desbordes” (Virilio [1977] 1986:7). Para Richard Sennet (1989:28):

“Actualmente, experimentamos una facilidad de movimentación desconocida por cualquier civilización urbana anterior a la nuestra y, sin embargo, la movimentación se tornó la actividad diaria más cargada de ansiedad. La ansiedad proviene del hecho de que consideramos la movimentación de individuos sin restricciones como un derecho absoluto. El automóvil particular es el instrumento lógico para el ejercicio de este derecho y el efecto que eso provoca en el espacio público, especialmente en el espacio de la calle urbana, es que el espacio se torna sin sentido, hasta mismo enloquecedor, a no ser que pueda ser subordinado al movimiento libre. La tecnología de la movimentación moderna substituye el hecho de estar en la calle por un deseo de eliminar las coerciones de la geografía”.

La difusión de otros aparatos de compresión del tiempo-espacio, de esta vez vinculados a la simultaneidad (el teléfono, la radio y, sobre todo, la televisión) vendría a prender más aun las personas en sus casas y a reforzar, como veremos adelante, el papel de los medios de comunicación de masas como forma de reconstruir la totalidad presumida del espacio-público-real. En realidad la dupla velocidad/simultaneidad, en gran medida dos de los grandes vectores formativos de la modernidad, subordina el espacio-público-real y abre las puertas para el desarrollo esplendoroso del espacio-público-virtual. El crecimiento constante del espacio-público-virtual representa la fuerza de la velocidad/simultaneidad como medio de eliminar el espacio-público-real. La información ciudadana, antes obtenida en gran medida en el espacio-público-real, pasa, cada vez más, a ser vehiculada por grandes empresas de comunicación para ser consumida en los hogares y lugares de trabajo fragmentados. El bombardeo de informaciones al cual, según Simmel, era sometido el habitante de las metrópolis a comienzos del siglo XX, fue llevado al paroxismo. Al mismo tiempo, el dominio público, vaciado, es abandonado y “la visión intimista es impulsada” (Sennet 1989:26). El individualismo se consagra en un mundo donde predomina el narcisismo y en el cual el “espacio público muerto” ofrece la razón más concreta para que las personas busquen “un terreno íntimo que en territorio ajeno les es negado. El aislamiento en medio a la visibilidad pública y el énfasis exagerado en las transacciones psicológicas se complementan” (idem:29). Son tiempos “de una vida personal desmesurada y de una vida pública hueca” (ibidem:30).

La decadencia de los espacios públicos urbanos modernos y de sus características congregadoras fue especialmente notable en los centros de las ciudades. Una vez motivo de orgullo del esplendor de una época de la historia urbana, los centros fueron abandonados a los excluidos. Algunos pasaron por “renovaciones” para fines casi-exclusivos de consumo superfluo y turismo, tornándose verdaderos *shopping-centers* al aire libre, una especie de cosificación inmediata de la historia para el placer de los nuevos consumidores. Pero, en general, la inseguridad se instaló en las calles para los peatones, acelerando sus pasos, haciendo que se apuren para llegar a sus

destinos, el *shopping-center*, donde reina la eterna primavera e impera la sociedad de consumo (Baudrillard 1988), el suburbio o los “enclaves fortificados” (Caldeira 2000).

Basada en su trabajo sobre crimen, segregación y ciudadanía en São Paulo, Teresa Caldeira concluye que:

“A la medida que las elites se retiran para sus enclaves y abandonan los espacios públicos para los sin-techo y los pobres, el número de espacios para encuentros públicos de personas de distintos grupos sociales disminuye considerablemente. (...) Al transformar el paisaje urbano, las estrategias de seguridad de los ciudadanos también afectan a los patrones de circulación, trayectos diarios, hábitos y gestos relacionados al uso de calles, del transporte público, de parques y de todos los espacios públicos. (...) Los encuentros en el espacio público se tornan cada día más tensos, hasta violentos, porque tienen como referencia los estereotipos y miedos de las personas. Tensión, separación, discriminación y sospechas son las nuevas marcas de la vida pública” (2000:301)

Al mismo tiempo en que Caldeira apunta, basada en su comparación de Los Angeles y São Paulo, el potencial antidemocrático de las ciudades segregadas por muros y enclaves que, con sus “nuevas morfologías urbanas del miedo”, alteran la vida pública, “dan formas nuevas a la desigualdad”, reproducen la intolerancia y contribuyen para la corrosión de la democracia (idem:340), la autora evita una visión determinista. Caldeira está abierta a los sentidos contradictorios de la política, que son construidos en el espacio urbano, en las luchas por el acceso democrático a las promesas igualitarias de la ciudad. Ella señala la existencia de “procesos sociales opuestos: algunos promueven la tolerancia a la diferencia y a la flexibilización de fronteras y algunos promueven segregación, desigualdad y policiamiento de fronteras” (ibidem:339).

Esfera-pública-real

La problematización de la decadencia del espacio público moderno, postulada de diversas formas por varios autores (para una síntesis vea Caldeira 2000:301-308), fue enriquecida por medio de otra discusión íntimamente asociada, en la cual se destaca la noción de esfera pública burguesa formulada por Habermas. No es mi intención entrar en la compleja discusión sobre las relaciones entre esfera pública, formación del sujeto burgués, democracia y mercado.⁶ Pero, para poder hablar de esfera-pública-real es importante ubicarnos mínimamente en este universo. Primero debe quedar claro que la noción de esfera pública apunta para la existencia de regiones especiales del espacio-público-real y, por lo tanto, no puede ser confundida con este. El ideal de esfera pública burguesa, con el que se preocupaba Habermas, implicaba en la institucionalización de la “razón práctica a través de normas de discurso racional en las cuales argumentos, y

⁶ Vea por ejemplo, la coletanea de Craig Calhoun (1999 [1992]).

no status o tradiciones, serían decisivos” (Calhoun 1999a:2).⁷ Las primeras esferas públicas burguesas eran compuestas por segmentos específicos de hombres, educados, propietarios y europeos, con discursos que perjudicaban a los excluidos de estos universos comunicativos. Estos modos de integración societaria, con todo, fueron paulatinamente expandiéndose, revelando una estratégica sensibilidad para la participación popular. Formaban un “público de individuos *privados* que se juntaban en debates de cuestiones relacionadas a la autoridad del Estado” (idem:7); a ellos también podían unirse servidores del Estado. Pero la esfera pública plena supone el Estado constituido como un locus impersonal de autoridad:

“La nueva sociabilidad, juntamente con el discurso racional-crítico que creció en los salones (en los cafés y en otros lugares), dependía del surgimiento de Estados con poderes nacionales y territoriales basados en la incipiente economía capitalista comercial. Este proceso llevó a una idea de sociedad separada de gobernante (o del Estado) y del ámbito privado separado del público” (ibidem:7).

Engajada en la esfera pública e interesada en el bien público, esta elite racional pasó a verse a sí misma “no apenas como el objeto de acciones estatales sino como oponente de la autoridad pública” (ibidem 9). Se configuró, entonces, la esfera pública burguesa como una instancia distinta del mercado, como un conjunto de intereses y oposiciones entre la sociedad civil y el Estado, tanto cuanto, como una “práctica de discurso racional-crítico sobre asuntos políticos” (ibidem:9), o, todavía, como quiere Nancy Fraser (1999:110), como “un teatro en las sociedades modernas en el cual la participación política es representada a través del habla”.

Para Fraser (1999:111) el “concepto de esfera pública nos permite mantener en vista las distinciones entre aparatos estatales, mercados económicos y asociaciones democráticas, distinciones que son esenciales para la teoría democrática”. Sin embargo, esta autora critica Habermas por exagerar el potencial utópico emancipatorio de la esfera pública burguesa, en lugar de enfatizar sus exclusiones, la pluralidad de esferas, su heterogeneidad de intereses, poderes y discursos, sus contradicciones (Fraser 1999). De hecho, es más productivo pensar en esferas públicas, en el plural, y en los diferentes enfrentamientos por el monopolio de la verdad como uno de los caminos para la (re)producción de la hegemonía. Más allá de la falsedad o veracidad de los discursos, o de la logicidad argumentativa estructurada por el uso de la razón, la economía de la producción de discursos con sus “efectos de verdad” es uno de los principales campos de batalla del poder. Como quería Michel Foucault, “la verdad no existe fuera del poder o sin poder” (1979:12), algo que hace necesario saber “de que reglas de derecho las relaciones de poder hechan mano para producir discursos de verdad” (idem:197).

La discusión habermasiana sobre esfera pública no se limitó al debate sobre la esfera pública burguesa. Al contrario, siempre manteniendo en vista su interés por las estructuras, eficacia de procesos comunicacionales y las diferentes relaciones entre sociedad, política y economía, Habermas (1997) habla al mismo tiempo de “esfera pública general” y de “esferas públicas parciales”, calificándolas, algunas veces, como

⁷ Lo que sigue está basado en la introducción de Calhoun (1999a).

esfera pública política, literaria, liberal, etc. Para fines de argumentación, el uso que hago de este concepto se refiere a los sub-conjuntos diferenciados del universo “espacio-público-real”. Más allá de cuestiones de definición, las siguientes consideraciones de Habermas son fundamentales para mis propósitos:

“En sociedades complejas, la esfera pública forma una estructura intermediaria que hace la mediación entre el sistema político, de un lado, y los sectores privados del mundo de la vida y sistemas de acción especializados en términos de funciones, de otro lado. Ella representa un red supercompleja que se ramifica espacialmente en un sin número de arenas internacionales, nacionales, regionales, comunales y subculturales, que se superponen unas a las otras; esa red se articula objetivamente de acuerdo con puntos de vista funcionales, temas, círculos políticos, etc., asumiendo la forma de esferas públicas más o menos especializadas, pero todavía accesibles a un público de legos (por ejemplo, en esferas públicas literarias, eclesiásticas, artísticas, feministas o, aún, esferas públicas ‘alternativas’ de la política de salud, de la ciencia y de otras); además, ella se diferencia por niveles, de acuerdo con la densidad de la comunicación, de la complejidad organizacional y del alcance, formando tres tipos de esfera pública: esfera pública *episódica* (bares, cafés, encuentros en la calle), esfera pública de *presencia organizada* (encuentros de padres, público que frecuenta el teatro, conciertos de rock, reuniones de partidos o congresos de iglesias) y la esfera pública *abstracta*, producida por los medios (lectores, oyentes y espectadores singulares y dispersos globalmente). A pesar de esas diferenciaciones, las esferas públicas parciales, construidas a través del lenguaje común ordinario, son porosas, permitiendo una ligación entre ellas” (Habermas 1997: 107).

Es particularmente relevante, para este trabajo, la noción de esfera pública abstracta ya que ella se relaciona directamente con los medios de comunicación. La relación de estos últimos con la estructuración y cambio del espacio público es otro tópico altamente debatido. El avance de la sociedad de masas es frecuentemente visto como un factor preponderante en la destrucción de las sociabilidades típicas de la esfera pública burguesa con su utopía de alcanzar consensos a través de la conversación y la argumentación racionales entre interlocutores iguales y libres para expresar sus ideas independientemente de sus status. Otros teóricos llamaron la atención para los medios como destructores de antiguas formas de estar en público y de privacidad, pero, para ellos, diferentemente, los medios también construye un nuevo espacio público. John Hartley (apud Poster 1997:207) afirma que “la televisión, los periódicos populares, revistas y fotografías, los medios de comunicación populares del periodo moderno, *son* el dominio público, el lugar donde y los medios a través de los cuales lo público es creado y tiene su existencia”. García Canclini (1990), frente a la inagotable variabilidad de la metrópoli mexicana con sus múltiples fragmentos incapaces de ser totalmente experimentados, llama la atención para los medios de comunicación como los proveedores de una nueva totalidad, de un “espacio público electrónico”. En realidad, este espacio público electrónico es una forma de espacio-público-virtual. En él, la comprensión de la existencia de una totalidad social de la cual el individuo es miembro está mediada/construida por modernas tecnologías de comunicación. Pero con el advenimiento del ciberespacio, el espacio-público-real contemporáneo encuentra un medio óptimo para expandirse todavía más como espacio-público-virtual.

El espacio-público-virtual

La marca fundamental del espacio-público-virtual es, hoy, la copresencia electrónica en la Internet, mediatizada por una tecnología de comunicación que vehicula, simultáneamente, el intercambio de informaciones emitidas en muchos lugares diferentes, para un número indefinido de actores interactuando en una red diseminada sobre el globo. Para efecto de distinción con relación al espacio-público-real, llamaré al lenguaje del espacio-público-virtual de tecnológicamente mediado. El espacio-público-virtual tanto puede ser la base para la construcción de representaciones sobre totalidades sociales imaginadas enormes (incluyendo la propia noción de comunidad transnacional imaginada-virtual), cuanto puede favorecer la creación de múltiples y fragmentadas comunidades virtuales. Debe ser entendido como uno de los universos preferenciales de reproducción del capitalismo electrónico-informático con su emergente y hegemónica “clase virtual” (Kroker y Weinstein 1994).

Una arqueología del espacio-público-virtual pasaría necesariamente por procedimientos sociales o técnicos mucho más sencillos que los del presente, destinados a hacer imaginar aquí la presencia de lo que no está aquí. Esta tecnología de lo social transformaba los individuos en miembros de comunidades mayores, los extraños en compañeros que, a pesar de desconocidos, necesitaban ser imaginados como hermanos/semejantes para que grandes colectividades pudieran existir y ser administradas. En estos proto-espacios-públicos-virtuales había una tecnología de comunicación basada en rituales-espectáculos controlados por una autoridad cuya dominación tradicional reposaba sobre su poder simbólico, político o económico y que detenía el *know-how* social y técnico del aparato transmisor de informaciones. Esta tecnología de comunicación se expresó en formas más elementales, en rituales de *display* de poder, como el *potlatch* de los kwakiutl y los sacrificios humanos de los aztecas, espectáculos que metaforizaban e inculcaban la cosmología de las elites para fines de reproducción de su hegemonía (Wolf 1999). El desenvolvimiento de estas tecnologías se confundió con el desarrollo de sofisticadas tecnologías de la inteligencia (Lévy 1995) que, por su vez, tienen su propia genealogía. Por ejemplo, en el ámbito de la reproducción de imágenes se pasa de las pinturas y dibujos a la fotografía, al cine, al vídeo, a las imágenes digitalizadas.

Tecnologías de la comunicación/inteligencia, sobre todo cuando formadoras de un público amplio y masivo, construyen eficazmente comunidades virtuales, justamente por trabajar en las interfaces entre lo real, lo imaginario y lo virtual.⁸ De ahí la importancia histórica de la prensa en la formación de lo que Anderson (1991) llamó de comunidades imaginadas nacionales. Las formas arqueológicas de espacio-público-virtual indican como el control de la virtualidad es vital para el ejercicio de poder. Hoy, ellas conviven con la forma contemporánea más sofisticada, la Internet, tecnología que efectivamente trajo a luz la cuestión de las *comunidades virtuales*. La Internet es la primera tecnología de inteligencia/comunicación donde lo virtual predomina sobre lo imaginado, al mismo tiempo en que permite mantener interacciones complejas con otras personas y bases de datos. Por ello, todo que la antecedió puede ser considerado

⁸ Las tecnologías de comunicación, como afirma Stone (1992), también son tecnologías de creación de comunidades.

como pré-historia de las comunidades virtuales; por ello, el entusiasmo contemporáneo con este tipo de comunidad y su ubicación típica, el ciberespacio.

Son varias las peculiaridades que diferencian la Internet: se trata de un sistema descentralizado, de muchos para muchos (Rheingold 1993), interactivo, que potencializa el individuo, posibilita intercambios de informaciones escritas, habladas o iconográficas, de forma simultánea o diferida; permite el establecimiento de un número prácticamente ilimitado de interlocutores virtuales, anónimos o no, formando grupos de trabajo o multitudes al acaso; permite el acumulo de bancos de datos con una cantidad impresionante de informaciones plausibles de ser acezadas y reproducidas a cualquier instante. Es prácticamente una síntesis de los medios de comunicación que la antecedieron (libros, diarios, teléfono, radio, televisión, vídeo), adicionadas las propiedades de la computadora.

El ciberespacio es un universo donde un internauta entra cuando se conecta a la red.⁹ Allá no solamente sentirá que está en un mundo virtual *hi-tech*, pero se encontrará con otros usuarios, normas, cosmovisiones, procedimientos y discursos que comprenden una cibercultura dividida en muchas subculturas. El hecho de hoy la población de la Internet ser más homogénea en términos de clase, raza y género que aquella del mundo real, no significa que no posea su propia heterogeneidad. El tiempo que las personas permanecen en la Internet varía mucho tanto cuanto el dominio que tienen de sus códigos y programas. A pesar de la alta concentración de usuarios en los EUA (ver tabla), hay una gran diversidad por nacionalidad, lo que hace con que la participación de los internautas sea mediada por sus culturas particulares. Para Adaszko (1998:45) “dentro de la red encontramos un multiculturalismo y una multiétnicidad que no pueden ser desestimados como mediadores y como elemento constitutivo de la propia Internet”. La red es un archipiélago global-virtual en un océano electrónico que demanda navegadores que incorporen y sean fascinados por sus virtudes. Ella expone el internauta a los trabajos de la simultaneidad y de la virtualidad, a la consciencia inmediata de experimentar el achicamiento del mundo, a la sensación de acceso a la disponibilidad infinita de información e interlocución (con el sentimiento opuesto de sobredosis de informaciones, su contraparte frustrante). La cibercultura lleva al paroxismo algunas de las más poderosas promesas de la modernidad, incluyendo la asunción de una comunidad global diversificada, existiendo en tiempo real, allí, en una dimensión paralela, con sus múltiples fragmentos, unificados apenas a través de abstracciones, implodiendo sobre las cabezas de los actores perseguidos por antiguas pretensiones a identidades resueltas y orgánicas. La reconfiguración de identidades, hecha posible por la multitud virtual global y por el espacio fragmentado, virtual, global, descentrado, potencializa la experiencia cosmopolita anónima internamente a la malla planetaria virtual. Manipulación de identidades, ahora, es tan fácil cuanto jugar *video-games*, hecho que parcialmente explica la cantidad expresiva de adolescentes en la Internet. La manipulación de la identidad y fascinación con una disponibilidad

⁹ Para Jones (1995: 16), la comunicación mediada por computadora (CMC) “no es solamente una herramienta; es, a la vez, tecnología, medio, y motor de relaciones sociales. Ella no solamente estructura relaciones sociales, es el espacio donde las relaciones ocurren y la herramienta que los individuos usan para entrar en aquél espacio. Es más que el contexto donde las relaciones sociales ocurren (a pesar de que esto ocurra también) una vez que es discutida e imaginativamente construida por procesos simbólicos mantenidos por individuos y grupos”.

infinita de información e interlocución, (sin la exposición a los peligros que pueden acompañar enfrentar la diferencia en el mundo real), junto con la sensación de que se está aquí y en muchos lugares al mismo tiempo y, todavía, de que se puede elegir crear universos propios, proveen un sentimiento de ampliación del yo. Este proceso se torna más claro, cuando se consideran las características de la (re)producción de la soledad en las sociedades de masas. El yo ampliado está ahora apto a colonizar el mundo real a partir del mundo virtual.

	Usuarios de la Internet (% de la población)	
	1998	2000
Estados Unidos	26,3	54,3
Países OECD (-EUA)	6,9	28,2
A. Latina y Caribe	0,8	3,2
Este Asiát. y Pacífico	0,5	2,3
Europa del Este	0,8	3,9
Estados Árabes	0,2	0,6
Africa sub-sahariana	0,1	0,4
Sur de Asia	0,04	0,4
Mundo	2,4	6,7

Fuente: Human Development Report 2001, p.40.

La introducción de nuevas tecnologías se inserta en cuadros preexistentes de distribución desigual de poder político y económico. Así, la distribución global de la Internet se da de manera desigual (ver tabla).¹⁰ Para entrar en el ciberespacio es necesario poseer una computadora, línea de teléfono y tener acceso a un servidor pago o gratis, lo que torna a los habitantes del espacio-público-virtual una elite. Frente a esto tal vez sea mejor definir el ciberespacio como una *esfera*-pública-virtual (y no como un

¹⁰ Datos de 1995 (notemos que en términos de difusión de la Internet siete años representan un gran intervalo de tiempo) apuntaban que en los EUA, país que ya entonces concentraba la mayoría de computadoras en la red, hombres blancos de clase media predominaban en la Internet y sus usuarios eran considerados consumidores ricos y educados (Bournellis 1995). El número de mujeres aumentó mucho en la Internet en los últimos años. Apesar de que todavía son minoría en términos globales, en los EUA y en el Canadá las mujeres ya son mayoría y representan 52,1% e 51%, respectivamente. Entre los 26 países investigados (cf. *Correio Braziliense, e-tudo*, p. 3, 31 de julio de 2001), la “Alemania presenta el mayor número de hombres con 63%. Francia viene en segundo con 61,88%. Brasil queda en séptimo, con 59,71% de internautas masculinos. Asia fue la región en que la participación femenina creció más en el mundo: el número de mujeres *online* aumentó 36% desde enero de 2001”. Hay estimativas extraoficiales de que entre 350mil y un millón de iraníes accesan a la Internet. Hace cinco años eran apenas dos mil usuarios (*Correio Braziliense*, 10 de julio de 2001).

espacio-público-virtual), destinada al encuentro de una nueva elite transnacional, una perspectiva que, de diversas formas, está embutida en mi concepción de comunidad transnacional imaginada-virtual. En el ciberespacio se va configurando una elite con otra experiencia de tiempo y de espacio, vinculada a la administración de una mayoría todavía presa casi que totalmente a los parámetros existentes en el mundo real. Estos parámetros tienen en común, con los del ciberespacio, el hecho de ser histórica y socialmente construidos, pero no obedecen a una lógica tan flexible de manipulación del tiempo-espacio. No obstante la importancia de esta elite, no podemos desconsiderar el crecimiento de la población de los frecuentadores del ciberespacio que, en 1996, eran calculados en 30 millones (Adaszko 1998: 33) y, en 2000, fueron estimados en 429 millones de personas, entre las cuales se encuentran 11,1 millones de brasileños (vea <http://www2.uol.com.br/info/aberto/infonews/062001/2062001-4.shl>). Tampoco se puede desconsiderar la popularización entre políticos y gobernantes de la idea de que los “infopobres” también deben desaparecer si un país quiere prosperar en el nuevo modo de desarrollo informacional, como lo bautizó Castells (1996).¹¹ De hecho, iniciativas en distintos países visan permitir el acceso gratuito, popularizar y masificar la Internet, haciendo creer que en un futuro no muy lejano, esta nueva tecnología tendrá una diseminación parecida con aquella que hoy tiene la televisión. La problemática de la inclusión/exclusión (del *digital-divide*) es un tema recurrente en la discusión sobre Internet y todo indica que seguirá siendolo. Pero es razonable concluir que la tasa acelerada de difusión de la Internet, comparada a otras de tecnologías de la inteligencia, como el libro (vea Anderson 1991), hará que, en algunas décadas, el acceso al ciberespacio no sea casi-exclusivamente un privilegio de elites. Así, con una mayor amplitud y heterogeneidad de composición, el espacio-público-virtual se firmará por si solo.

La Internet radicaliza la disociación entre estar y estar físicamente en algún lugar (Adaszko 1998:87-88), algo que ya ocurría con otras formas de telecomunicación. Otra característica fundamental es que ella disuelve las fronteras existentes en el mundo real. Esta ausencia de fronteras físicas en el ciberespacio es una marca de su diferencia, a pesar de que en él existen otros tipos de barreras, como lo atestan las contraseñas de entrada y los dominios pagos. En realidad, la Internet realiza con tal grado de eficiencia los trabajos de la simultaneidad y de la velocidad disolviendo las barreras físicas de tiempo y espacio con su tiempo *on-line*, que parece pueril la constatación correctamente hecha por Sennet (1989:28), ya citada al hablar del espacio-público-real, de que la velocidad del automóvil indicaba un “deseo de eliminar las coerciones de la geografía”. Vale la pena repetir, ahora más enfáticamente: la existencia exuberante del espacio-público-virtual representa la victoria de la velocidad/simultaneidad en la eliminación de la soberanía absoluta del espacio-público-

¹¹ Para Castells estamos viviendo *la revolución de la tecnología de información*, “un acontecimiento histórico tan importante cuanto la revolución industrial del siglo XVIII, induciendo un patrón de discontinuidad en la base material de la economía, sociedad y cultura” (Castells 1996:30). Estados y comunidades tecno-científicas tuvieron un rol fundamental en desatar el nuevo “modo informacional de desarrollo”, un contexto donde ocurre el pasaje del industrialismo para el informacionalismo y donde prosperan la economía informacional global y la sociedad informacional. Para él (idem:21) “el término informacional indica el atributo de una organización social específica en la cual la generación, el procesamiento y la transmisión de información se tornaron las fuentes fundamentales de productividad y poder”.

real.

El ciberespacio público representa un desafío para todas las nociones de espacio-público-real porque estas están ancladas en relaciones entre territorio, una determinada población y las normas que orientan estas relaciones. Para decirlo de otra manera, el espacio-público-virtual, por ser “hueco”, es un desafío para la geografía y sus fronteras reales, problematizando, de inmediato, relaciones de jurisdicción existentes entre localidades y supralocalidades. Nuevas cuestiones de extra-territorialidad se imponen. Como el ciberespacio es inmediatamente transnacional, una de las entidades jurídico-político-territoriales que se ve inmediatamente problematizada es el Estado-nación. Esta es la razón porque el espacio-público-virtual es el “territorio” de la comunidad transnacional imaginada-virtual.

El debate sobre el ciberespacio está repleto de alusiones a su particularidad y marcado por una tendencia a ser dominado por sus ideólogos. Se habla de cuerpo virtual, de identidad virtual, de comunidad virtual, de democracia virtual. Hipérboles tecnóticas aparte, el ciberespacio realmente introdujo nuevas cuestiones. De entre ellas, como sería previsible, se destaca la de su “soberanía” frente a la de los estados naciones. Es cierto que mucho de lo que pasa por específicamente cibercultural es una proyección de formas culturales norteamericanas de ser (Lockard 1997). También es innegable la hegemonía de los Estados Unidos en la vigilancia y control de la Internet. Pero, esta red electrónica, trae desafíos inusitados, tanto en el plano político como en el jurídico, dado el enorme crecimiento del comercio electrónico, el aumento de los flujos de información y su extrema flexibilidad que impiden relacionar acciones a lugares específicos con soberanías específicas. La propia batalla sobre “libertad de expresión” en la Internet, más allá de anclarse en una cultura política y legal típicamente norteamericana, remite a la posibilidad de que el uso de criptografías por parte de actores individuales o colectivos impida el monitoreo de los intercambios de informaciones, representando la posibilidad de realizar negocios, legales o ilegales, que escapen al control de los estados-nacionales (Ludlow 2001:4-5).

La llamada “criptoanarquía” podría representar la declaración de hecho de la Internet como territorio libre. Lo que está en juego no es solo el lucro de las industrias culturales y la seguridad de los estados a través de la vigilancia de sus ciudadanos en el espacio-público-virtual, sino la capacidad de los estados de cobrar impuestos sobre negocios realizados en la Internet. El pago de impuestos sobre transacciones comerciales en la Internet ha generado tensiones entre unidades de una misma federación y entre agentes transnacionales. La falta de fronteras físicas, con los problemas de jurisdicción que implica, sumada a las características operacionales de la red, también traen nuevas cuestiones concernientes al cibercrimen. Desde el Brasil, alguien puede cometer una invasión en una computadora en Francia para transferir dinero ilegalmente para las Islas Cayman, usando otra computadora, un puente, ubicada en Estados Unidos (Medeiros 2001). ¿De la misma manera, en la Internet, los derechos autorales quedan sujetos a la legislación de qué país? El ciberespacio también se constituye en un nuevo y poderoso *cottage-system* electrónico (Ribeiro 2000:91) donde cooperan teletrabajadores con sus cuerpos físicos estacionados en los más distintos lugares do mundo. ¿Los productos realizados en el ciberespacio como *softwares* de valor comercial, serán registrados como provenientes de la Internet, como hicieron ingenieros húngaros causando la reacción instantánea de la aduana de Los Angeles (Ludlow 2001)?

Esfera-pública-virtual

Los ejemplos anteriores enfatizan la relación entre actividades desarrolladas en el espacio-público-virtual y sus impactos en el mundo real. Pero, cada vez más se impone la necesidad de códigos de conducta (la *netiqueta*), de normas, de protolegislaiones internas a la Internet basadas en ciberdebates y cibervotaciones. Estos códigos son destinados a dirimir los desentendimientos ocurridos en MUDs, MOOs, y e-grupos de discusión que, como lugares de encuentros comunicativos específicos del ciberespacio público, son las esferas-públicas-virtuales, más conocidas como comunidades virtuales.¹² El anonimato encontrado en el espacio-público-virtual debe ser relativizado cuando tratamos de las esferas-públicas-virtuales. Si bien es posible que una persona manipule su identidad *on-line* en cualquier interacción en el ciberespacio, en las comunidades virtuales los relacionamientos se dan, frecuentemente, entre personas ya conocidas o que se tornaron conocidas. Es común acusar de escapismo a los frequentadores de comunidades virtuales que estarían huyendo para un mundo controlado sin peligro. Hasta puede ser que el deseo por comunidades virtuales, su supervalorización, sea un síntoma de la pérdida de comunidades reales idealizadas (Jones 1998:3-4), pero la relación entre el espacio-público-real y el virtual parece resistir a esta simplificación. Muchas de las relaciones *on-line* están basadas en relaciones *off-line* (idem:29), así como muchos conocidos en la Internet terminan tornándose relaciones en el mundo real (Rheingold 1994). Esto nos lleva a creer que así como las comunidades virtuales no pueden ser vistas como substitutas completas y perfectas de las comunidades reales (Baym 1998:37) ninguna entidad virtual substituye a su análoga real. El espacio-público-real mantiene con el espacio-público-virtual relaciones de tránsito semejantes a las que existen entre realidad y virtualidad en general.

El “estudio etnográfico” realizado por Baym (1998:63) durante tres años sobre una ciberesfera pública sugiere que las relaciones en el ciberespacio se entrelazan con las del mundo real más que establecen una oposición entre sí. Ella está de acuerdo con las evidencias de otros estudios de que las personas solas *off-line* son las personas solas *on-line*. Para ella la comunidad virtual representa un acréscimo de sociabilidad:

“Para la mayoría de los usuarios ... comunidades *on-line* bien pueden traer vida comunitaria a momentos en que antes estarían solos, creando en realidad más comunidad sin afectar sus vidas *off-line*. Es muy probable que el tiempo *on-line* substituya trabajo y televisión más que tiempo gastado con otros” (Baym 1998:37).

Baym lista las acusaciones más comunes hechas a las comunidades virtuales. Además de ser consideradas como una huida de las comunidades reales, serían

¹² Hago una identidad entre comunidades virtuales y esferas-públicas-virtuales, una vez que frecuentemente son grupos que se unen para mantener conversaciones alrededor de un interés común. Para Winocur (2001: 85) “todas las formas de encuentro propiciadas por Internet entre los ciudadanos que se realizan con cierta regularidad pueden constituir eventualmente una esfera pública”. Poster (1997: 213) considera que las “comunidades de la Internet funcionan como lugares de diferencia y resistencia a la sociedad moderna. De cierta manera, ellas cumplen la función de una esfera pública habermasiana sin tener la intención de serlo”.

homogéneas; una nostalgia del antiguo pueblito del interior; no implicarían en compromisos morales (dada la facilidad de entrar y salir de ellas, lo opuesto sería verdadero en las comunidades reales); son formadas alrededor de intereses; son una elite global. Para nuestra autora, estas son cuestiones importantes pero necesitan ser ponderadas. Además de, como ya fue dicho, la comunidad virtual no substituir a la real, el punto más relevante es comprender lo que hace con que las personas – no todas, ni todos los grupos que se forman en la Internet – se sientan en una comunidad cuando están en el ciberespacio. Aquí su respuesta:

“Las fuerzas sociales y culturales que examiné se transforman frecuentemente en padrones estables dentro del grupo. Son estos padrones estables de significados sociales, manifestados a través del discurso en acción en el grupo, que permiten a los participantes imaginarse como parte de una comunidad” (Baym 1998:62).

Para los frequentadores de estos lugares, la necesidad de normatizar el conflicto es imperiosa. Es celebre el caso de una ciberviolación que terminó en un ciberjuicio con la exclusión del agresor de la vida social del MOO, forma de resolución de conflictos bastante parecida a la del espacio-público-real. Para un neófito, esta podría parecer más una ilustración de una tendencia hiperbólica de los internautas más arraigados. Sin embargo, este caso ha sido usado como uno de los fundamentos que informan discusiones sobre el establecimiento de ciberlegislaciones, una tendencia que refuerza el entendimiento del espacio-público-virtual, como sujeto a leyes propias que lo habilitan a aspirar a una soberanía:

“El ciberespacio solapa radicalmente la relación entre fenómenos (*on-line*) legalmente significativos y la ubicación física. El surgimiento de la red global de computadoras está destruyendo el eslabón entre ubicación geográfica y (1) el poder de los gobiernos locales de postular control sobre el comportamiento *on-line*, (2) los efectos del comportamiento *on-line* sobre individuos o cosas, (3) la legitimidad de los esfuerzos de un soberano local en la imposición de reglas aplicables a fenómenos globales, y (4) la capacidad que tiene la ubicación geográfica de informar cuales conjuntos de reglas aplicar. La red así subvierte radicalmente un sistema de elaboración de reglas basado en fronteras entre espacios físicos, al menos en lo que dice respecto a la pretensión de que el ciberespacio debería ser naturalmente gobernado por reglas territorialmente definidas” (Johnson y Post 2001:155).

Por esto, para estos dos autores, directores del *Cyberspace Law Institute*:

“Tratar al ciberespacio como un ‘espacio’ separado al cual se aplican distintas leyes debería ser algo natural porque la entrada en este mundo de comunicaciones almacenadas *on-line* ocurre a través de una pantalla y (usualmente) de una barrera de contraseñas. Existe una ‘lugaridad’ en el ciberespacio porque los mensajes acezados allá son persistentes y accesibles a mucha gente. Uno sabe cuando uno está ‘allá’. Nadie accidentalmente pasa el límite adentro del ciberespacio. De hecho, el ciberespacio no es un lugar homogéneo; grupos y actividades encontrados en varios lugares *on-line*

poseen sus características y distinciones propias y únicas, y cada área probablemente desarrollará su propio conjunto distinto de reglas. Pero la línea que separa transacciones *on-line* de nuestros negocios en el mundo real es tan evidente como las fronteras físicas entre nuestros gobiernos territoriales, y tal vez todavía más” (Johnson y Post 2001:155)

La vida política del espacio-público-virtual es igualmente interesante. En trabajo anterior (Ribeiro 1998) subdividí a la política cibercultural en dos reinos distintos pero interrelacionados. El primero se define por la actividad política internamente a la propia Internet; el segundo por la relación entre redes de computadoras y activismo político en el mundo real. Estos reinos cada vez más se mezclan dada la nueva configuración e interdependencia de medios electrónicos y magnéticos que hacen con que economía, información y política circulen de manera vulnerable a la manipulación anárquica u organizada de grupos e individuos (Schwartz 1995). Para no repetir lo que escribí sobre testimonio y activismo políticos a la distancia, diré apenas que la actividad política cibercultural sigue intensificándose. Tanto la política internamente al ciberespacio público creció, cuanto la conciencia de su importancia para la política en el espacio-público-real. Ya no es común, por ejemplo, hablar de e-gobierno, de ciudades digitales, al mismo tiempo que se multiplican los mensajes de protesta en contra de los abusos de los Estados y de los poderosos.¹³ Los ciberebeldes, *hackers* y *script-kids* (invasores de *home-pages* cuyo objetivo principal es dejar señales ostensivas de sus pasajes a través de ciberpintadas) son actores transnacionales que con su *hacktivismo* (Medeiros 2001) dan más una prueba de la fuerza de la independencia del espacio-público-virtual que capacita al ejercicio de la rebeldía a la distancia. Los *hackers* ya dejan de causar extrañamiento, pues cada vez más son popularizados por los medios de comunicación que comúnmente los confunde con ciberbandidos (*idem*). Estos ciberebeldes están lejos de ser luditas. Como tecno-utópicos de izquierda son, de hecho, controladores del autoritarismo de los tecno-utópicos de derecha (representantes de intereses estatales y capitalistas), que controlan la Internet (*ibidem*). El ciberespacio provoca también nuevas teorías del poder, como la del *Critical Art Ensemble* (1994), sobre el “poder nómada”, y como la de Arthur Kroker y Michael Weinstein (1994) sobre la “clase virtual” y el “cuerpo desenchufado”.

Conclusiones

Las interpretaciones sobre el ciberespacio oscilan entre discursos tecnotópicos y tecnofóbicos, entre su papel en la sociedad de la vigilancia (Ford 1999) y el mito de las comunidades virtuales como nueva forma de democracia avanzada. Mi propio entendimiento se ubica en un punto distinto donde esta nueva tecnología de comunicación es vista como un campo de batallas políticas que no debe ser abandonado

¹³ En América Latina, el ejemplo del uso de la Internet por los zapatistas continúa siendo paradigmático y lo más difundido. Véase, por ejemplo, “Los Zapatistas de México: el primer movimiento de guerrilla informacional” (Castells 1999:97-108). La comunidad transnacional imaginada-virtual continúa a mobilizarse internamente al ciberespacio, como demostraron, en 1999, las campañas a favor de la expulsión de Pinochet de Inglaterra para España, donde sería procesado por crímenes contra los derechos humanos. En los EE.UU. proliferan los *sites* políticos y los manuales sobre la interacción entre la Internet y la política, como los de Hayward (2000) y Kush (2000) que dan consejos sobre *sites* y como proceder para influenciar congresistas y tener acceso a datos gubernamentales, por ejemplo.

a la voracidad de la “clase virtual”. Como espacio público, el ciberespacio abriga tanto esferas públicas que replican la hegemonía cuanto la repelen.

El ciberespacio realiza operaciones aparentemente contradictorias. Con relación al espacio-público-en-general representa, por un lado, un acréscimo una vez que la red de computadoras hace surgir, en su plena capacidad, el espacio-público-virtual. Aquí el ciberespacio tiene, potencialmente, la capacidad de crear comunidades transnacionales más diversas una vez que son necesariamente desterritorializadas. Ellas son más diversas mismo que (a) ubicadas en un mismo medio, la Internet, (b) encontrándose frecuentemente bajo el mismo paraguas simbólico y lingüístico a través del uso del inglés, el *créole* de la comunidad transnacional imaginada-virtual, y (c) presentando una cierta homogeneidad de origen de clase y raza. Por otro lado, el ciberespacio promueve un achicamiento del espacio-público-real pues está íntimamente relacionado a la (re)producción del individualismo y de las formas de soledad en las sociedades contemporáneas. Las personas pueden usufruir una sociabilidad virtual desde sus hogares protegidos de lo imprevisible y de los maleficios que pueden alcanzar los que transitan por los espacios-públicos-reales, tendencialmente inseguros y deteriorados. Al final, una de las “ventajas” del espacio-público-virtual es que él puede ser narcisicamente construido y controlado. En la peor de las hipótesis, un *cracker* podrá invadir la máquina y producir algún daño. A pesar de esto, el cuerpo de uno se encuentra seguro de este lado de la pantalla. Ya el espacio-público-real está sujeto a las vicisitudes y accidentes que involucran el cuerpo-real de la persona.

Aquí está, entonces, una paradoja fundamental del ciberespacio: puede ampliar la capacidad de actuar en el mundo público de la política a través del espacio-público-virtual, al mismo tiempo en que puede reducir la presencia de los actores políticos reales, retirándolos del espacio-público-real. Por un lado, amplía el espacio-público-en-general, por otro, disminuye el espacio-público-real exacerbando el individualismo y la soledad. De hecho, el ciberespacio puede tanto reducir contactos sociales, cuanto ser una forma de establecer y mantener contactos sociales más eficientes (Jones 1995: 116). Si una lectura posible del trabajo de Foucault (1975) es de que, a lo largo de la historia, el ejercicio del poder se tornó cada vez más invisible¹⁴, podemos afirmar que el espacio-público-virtual representa un avance extremo de esta tendencia. Si, por otro lado, consideramos las complejas relaciones entre lo real y lo virtual, entre los dos reinos de actuación de la política cibercultural (Ribeiro 1998) y su influencia sobre el espacio-público-en-general, veremos que el ciberespacio también puede ser una instancia de ejercicio de contra-hegemonía y de ampliación de la visibilidad pública de actos de poder.

Esta paradoja del ciberespacio, el posible aumento simultáneo de las esferas públicas y privadas, resulta en impactos sobre las relaciones entre lo público y lo privado. La Internet redefine la relación público/privado pues permite intensificar (a)

¹⁴ Este pasaje de Mary Ryan (1999: 277-278) apunta a la misma dirección en lo que dice respecto a los EUA: “Las formaciones políticas del final del siglo XIX parecen haber revertido el ordenamiento espacial, si no las relaciones de poder, de la vida pública: las clases bajas ganaron los espacios públicos abiertos como lugares de resistencia política, mientras que sus superiores sociales se encerraron en lugares privados para ejercer poder por detrás de la escena en asociaciones de reforma o canales burocráticos”.

una actuación en público desde el espacio privado y, viceversa, (b) una actuación en el espacio privado desde lo público. Cuando una persona entra en el espacio-público-virtual puede estar en la privacidad de su hogar, pero, al mismo tiempo, puede estar en copresencia electrónica, en una esfera-pública-virtual, con una multitud anónima de personas de las más distintas partes del mundo. El mundo privado se hace más público no solo porque se puede participar de multitudes sin salir de él, sino también porque el público puede invadir la privacidad de cada uno como ilustra el hecho de que los padres temen el contacto de sus hijos menores con pedófilos surfando en la red o con la enorme oferta de pornografía.

Adaszko (1998) es uno de los autores que se dedica a comprender la reestructuración causada en la relación público/privado por la Internet. Nos hace acordar que como las nociones de público y privado son diferentes en Estados naciones distintos, el impacto en esta reestructuración será diferenciado. Para él, en países como los EE.UU. donde el individualismo es fuerte, el impacto será menos intenso que en culturas donde se valoriza estar en colectividad, “hacer las cosas juntos” (1998:48). La marca fundamental del espacio público moderno, su generalidad, estaría amenazada en pro del enraizamiento de una característica del espacio-público-postmoderno, la particularización (idem:56). Adaszko (ibidem:106) postula la existencia de un espacio público real y uno virtual, pero este último es visto a penas como el espacio ampliado de la privacidad de una elite global que - acrecimiento - puede entonces abandonar el espacio-público-real. Estos dos espacios existirían de forma paralela y el virtual sería un refugio de la elite global. Adaszko puede estar cierto, especialmente si la difusión de la Internet no acontezca de forma más capilar, pero, de todas las maneras, la debilidad de su argumento proviene (a) de una comprensión anclada en las características de la distribución de la red en el presente, (b) de una baja diferenciación sobre la relación entre lo real y lo virtual, (c) de una desconsideración de la política cibercultural, (d) de no explorar el hecho de que la relación entre público y privado es de mano-dupla.

James A. Knapp (1997: 182) opina, igualmente, que las esferas-públicas-virtuales redefinen la relación público/privado. Ellas serían menos presas a las retóricas dominantes y formales del debate político prevaleciente en las esferas-públicas-reales. Permiten, así, en el ámbito político, una mayor expresión de experiencias personales (que serían la base de la autoridad de los mensajes recibidos, entendidos como ensayos con puntos-de-vista individuales) y de la formación de una opinión pública. Para él, no se trata de que inexista jerarquía internamente a los grupos de discusión en la red, pero hay una mayor libertad pues los participantes pueden “contestar inmediatamente a los mensajes unos de los otros sin la intervención de un editor o de un *host*, así como imprimir, reproducir y enviarlos para otros lectores, con o sin alteraciones y comentarios” (idem:191). Knapp identifica una tensión entre la “compartimentalización de las diferencias” y la “coexistencia de subjetividades ampliamente divergentes en la comunidad mayor que es la red como un todo” (ibidem:193). Los impactos de la esfera-pública-virtual sobre la democracia también fueron objeto de la preocupación de Mark Poster (1997:209) para quien, frente a las nuevas “formas de discursos electrónicamente mediados”, la era de la esfera pública como “conversación cara a cara” acabó. Se trata, ahora, de saber cuales son las nuevas condiciones del discurso democrático típicas de la condición postmoderna: “la cuestión ahora es que las máquinas disponibilizan nuevas formas de diálogos descentralizados y crean nuevas combinaciones de composiciones humanos-máquinas, nuevas ‘voces’, ‘espectros’, ‘interactividades’ individuales y colectivas que son los nuevos ladrillos para la construcción de formaciones y grupos

políticos. Como escribe Paul Virilio: ‘que quedó de la noción de cosas ‘públicas’ cuando *imágenes* públicas (en tiempo real) son más importantes que el espacio público?’” (idem:210).

Las transformaciones del espacio-público-en-general y de las relaciones entre público y privado están fuertemente ligadas a las transformaciones de las representaciones sociales sobre la política y sobre lo que es ser una persona (Mauss 1973). Todavía estamos por explorar como varios cambios tecnológicos inciden en la aceleración de la fragmentación de las identidades sociales de las personas (sobre todo aquellos cambios vinculados a la compresión del espacio-tiempo). Para ir más lejos en la comprensión de nuevas dialécticas entre cultura, individuo y política en la contemporaneidad es necesario profundizar el conocimiento y la investigación sobre el espacio-público-virtual con sus muchas esferas-públicas-virtuales. Así seguramente encontraremos muchas claves para intervenir consistentemente en las formas de reproducción de la hegemonía en el presente.

Bibliografía

- Adaszko, Dan 1998 "Redefinición de las esferas pública y privada a partir de la ampliación del uso de Internet". In Emilio Cafassi (comp.), *Internet: Políticas y Comunicación*. Buenos Aires: Editorial Biblos, pp. 31-108.
- Anderson, Benedict 1991 *Imagined Communities: Reflections on the Origins and Spread of Nationalism*. Ed. Revista. Londres: Verso.
- Appadurai, Arjun 1990 "Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy". In Mike Featherstone (comp.), *Global Culture*, Londres: Sage Publications, pp. 295-310.
- Baudrillard, Jean 1988 *Selected Writings*. Stanford: Stanford University Press.
- Baym, Nancy K. 1995 "The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication". In Steven G. Jones (comp.) *Cybersociety. Computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks: Sage Publications, pp. 138-163.
- Berman, Marshall 1987 *Tudo que é Sólido Desmancha no Ar*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Bournellis, Cynthia 1995 "The Internet's Phenomenal Growth is Mirrored in Startling Statistics". *Internet World* (Noviembre): 47-52.
- Caldeira, Teresa Pires do Rio 2000 *Cidade de Muros. Crime, segregação e cidadania em São Paulo*. São Paulo: editora 34/edusp.
- Calhoun, Craig (comp.) 1999 *Habermas and the Public Sphere*. Cambridge, Mass: The MIT Press.
- Calhoun, Craig 1999a "Introduction: Habermas and the Public Sphere". In Craig Calhoun (comp.), *Habermas and the Public Sphere*. Cambridge, Mass: The MIT Press, pp. 1-48.
- Castells, Manuel 1996 *The Rise of the Network Society*. Cambridge, Mass. Blackwell Publishers.
- _____ 1999 *O Poder da Identidade*. São Paulo: Paz e Terra.
- Critical Art Ensemble 1994 *The Electronic Disturbance*. Brooklyn, N.Y. Autonomedia.
- Escobar, Arturo 1994 "Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture". *Current Anthropology* 35: 211-231.
- Ford, Aníbal 1999 *La Marca de la Bestia. Identificación, desigualdades e infoentretenimiento en la sociedad contemporánea*. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma.
- Foucault, Michel 1975 *Surveiller et Punir. Naissance de la Prison*. Paris: Éditions Gallimard.

- _____ 1979 *Microfísica do Poder*. Roberto Machado (comp.), Rio de Janeiro: Graal.
- Fraser, Nancy 1999 “Rethinking the Public Sphere: a contribution to the critique of actually existing democracy”. In Craig Calhoun (comp.), *Habermas and the Public Sphere*. Cambridge, Mass: The MIT Press, pp. 109-142.
- García Canclini, Néstor 1990 *Culturas Híbridas. estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Mexico: Grijalbo.
- Habermas, Jürgen 1997 “O Papel da Sociedade Civil e da Esfera Pública Política”. In *Direito e Democracia. Entre facticidade e validade*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, pp. 57-121.
- Harvey, David 1989 *The Condition of Post-Modernity*. Oxford. Basil Blackwell.
- Hayward, Allison 2000 *Sam's teach yourself today. E-politics. Using the Internet to participate in politics and interact with your government*. Indianapolis, Indiana, Sams.
- Johnson, David R. y David G. Post 2001 “Law and Borders: The Rise of Law in Cyberspace”. In Peter Ludlow (comp.), *Crypto Anarchy, Cyberstates and Pirate Utopias*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, pp. 145-195.
- Jones, Steven G. 1995 “Understanding Community in the Information Age”. In Steven G. Jones (comp.) *Cybersociety. Computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks: Sage Publications, 10-35.
- _____ 1998 “Information, Internet, and Community: Notes Toward an Understanding of Community in the Information Age”. In Steven G. Jones (comp.) *Cybersociety 2.0. Revisiting computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks: Sage Publications, pp. 1-34.
- Jones, Steven G. (comp.) 1995 *Cybersociety. Computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- _____ 1998 *Cybersociety 2.0. Revisiting computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Knapp, James 1997 “Essayistic Messages: Internet Newsgroups as an Electronic Public Sphere”. In David Porter (comp.), *Internet Culture*, Nueva York: Routledge, pp. 181-197.
- Kroker, Arthur y Michael A. Weinstein 1994 *Data Trash. The theory of the virtual class*. Nueva York. St. Martin's Press.
- Kush, Christopher 2000 *Cybercitizen. How to use your computer to fight for all the issues you care about*. Nueva York. St. Martins Griffin.
- Laquey, Tracy & Jeanne C. Ryer 1994 *O Manual da Internet. Um Guia Introdutório para acesso às redes globais*. Rio de Janeiro. Editora Campus.

- Lévy, Pierre 1993 *As Tecnologias da Inteligência. O Futuro do Pensamento na Era da Informática*. Rio de Janeiro. Editora 34.
- Lockard, Joseph 1997 "Progressive Politics, Electronic Individualism and the Myth of Virtual Community". In David Porter (comp.), *Internet Culture*. Nueva York: Routledge, pp.219-231.
- Ludlow, Peter 2001 "New Foundations: On the Emergence of Sovereign Cyberstates and their Governance Structures". In Peter Ludlow (comp.), *Crypto Anarchy, Cyberstates and Pirate Utopias*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, pp. 1-23.
- Ludlow, Peter (comp.) 2001 *Crypto Anarchy, Cyberstates and Pirate Utopias*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Maldonado, Tomás 1994 *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Mauss, Marcel 1973 "Une Catégorie de l'Esprit Humain: la Notion de Personne, celle de 'Moi'". *Sociologie et Anthropologie*. Paris: Presses Universitaires de France, pp. 333-362.
- Medeiros, Assis Antônio Pereira 2001 *Hackers: uma análise descritiva sob a ótica da sociedade da informação*. Disertación de Maestría, Maestría en Ciencia de la Información, Universidade de Brasília.
- Novak, Marcos 1991 "Liquid architecture in cyberspace". In M. Benedikt, *Cyberspace: the first steps*. Cambridge. M.I.T. Press. pp. 225-254.
- Poster, Mark 1997 "Cyberdemocracy. Internet and the Public Sphere". In David Porter (comp.), *Internet Culture*. Nueva York: Routledge, pp. 201-217.
- Quéau, Philippe 1993 "O Tempo do Virtual". In André Parente (comp.) *Imagem-Máquina*. Rio de Janeiro. Editora 34. pp. 91-99.
- Rheingold, Howard 1993 *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Nueva York. HarperPerennial.
- Reid, Elizabeth 1995 "Virtual Worlds: Culture and Imagination". In Steven G. Jones (comp.) *Cybersociety. Computer-mediated communication and community*. Thousand Oaks: Sage Publications, pp. 164-183.
- Ribeiro, Gustavo Lins 1998 "Cybercultural Politics. Political Activism at a Distance in a Transnational World". In Sonia Alvarez, Evelina Dagnino y Arturo Escobar (comps.), *Cultures of Politics/Politics of Cultures. Revisioning Latin American Social Movements*, Westview Press, Boulder (Colorado), pp. 325-352.
- _____ 2000 *Cultura e Política no Mundo Contemporâneo*. Brasília: Edunb.
- Ryan, Mary P. 2001 "Gender and Public Access: Women's Politics in Nineteenth-Century America", In Craig Calhoun (comp.), *Habermas and the Public Sphere*. Cambridge, Mass: The MIT Press, pp.259-288.

- Schwartz, Winn 1995 *Information Warfare. Chaos on the Electronic Superhighway*. Nueva York. Thunder's Mouth Press.
- Sennet, Richard 1989 *O Declínio do Homem Público. As Tiránias da Intimidade*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Stone, Allucquère Rosanne 1992 "Virtual Systems". In Jonathan Crary & Sanford Kwinter (comps.) *Incorporations*. Nueva York. Zone. pp. 609-621.
- United Nations Development Programme 2001 "Making new technologies work for human development". *Human Development Report 2001*. New York/Oxford: Oxford University Press.
- Virilio, Paul 1986 *Speed & Politics. An Essay on Dromology*. Nueva York: Semiotexte.
- Weissberg, Jean-Louis 1993 "Real e Virtual". In André Parente (comp.). *Imagem-Máquina*. Rio de Janeiro: Editora 34. pp. 117-126.
- Winocur, Rosalía 2001 "Redes Virtuales y Comunidades de Internautas: Nuevos Núcleos de Sociabilidad y Reorganización de la Esfera Pública". *Perfiles Latinoamericanos* 10 (18): 75-92.
- Wolf, Eric 1999 *Envisioning Power*. Berkeley: University of California Press.

SÉRIE ANTROPOLOGIA
Últimos títulos publicados

309. ARVELO-JIMENEZ, Nelly. Movimientos Etnopolíticos Contemporáneos y sus Raíces Organizacionales en el Sistema de Interdependencia Regional del Orinoco. 2001.
310. DIAS, Eurípedes da Cunha. Arqueologia dos Movimentos Sociais. 2001.
311. CARVALHO, José Jorge. Perspectivas de las Culturas Afroamericanas en el Desarrollo de Iberoamérica. 2002.
312. PEIRANO, Mariza G.S. "This horrible time of papers": documents and national values. 2002.
313. VIDAL, Silvia M. El Chamanismo de los Arawakos de Rio Negro: su influencia en la política local y regional en el Amazonas de Venezuela. 2002.
314. CARVALHO, José Jorge de e SEGATO, Rita Laura. Uma Proposta de Cotas para Estudantes Negros na Universidade de Brasília. 2002.
315. BAINES, Stephen Grant. Estilos de Etnologia Indígena na Austrália e no Canadá vistos do Brasil. 2002.
316. CARVALHO, José Jorge de. Poder e Silenciamento na Representação Etnográfica. 2002.
317. WOORTMANN, Klaas. A Etnologia (Quase) Esquecida de Bourdieu ou, O que Fazer com Heresidas. 2002.
318. RIBEIRO, Gustavo Lins. El Espacio-Público-Virtual. 2002.

A lista completa dos títulos publicados pela Série Antropologia pode ser solicitada pelos interessados à Secretaria do:

Departamento de Antropologia
Instituto de Ciências Sociais
Universidade de Brasília
70910-900 – Brasília, DF

Fone: (061) 348-2368
Fone/Fax: (061) 273-3264/307-3006
E-mail: dan@unb.br