

Comunidades electrónicas ¿nuevos paradigmas de participación política a nivel local?

Resumen

Describe las relaciones sociales en las comunidades virtuales, las nuevas culturas y nuevos lenguajes que están creando. Revisa algunos casos locales de participación política online que han sido exitosos en países como Estados Unidos.

Pero no todo es rosa en el mundo virtual, afirma, la posesión o no de los medios para el acceso a las redes está íntimamente ligado a las relaciones de poder.

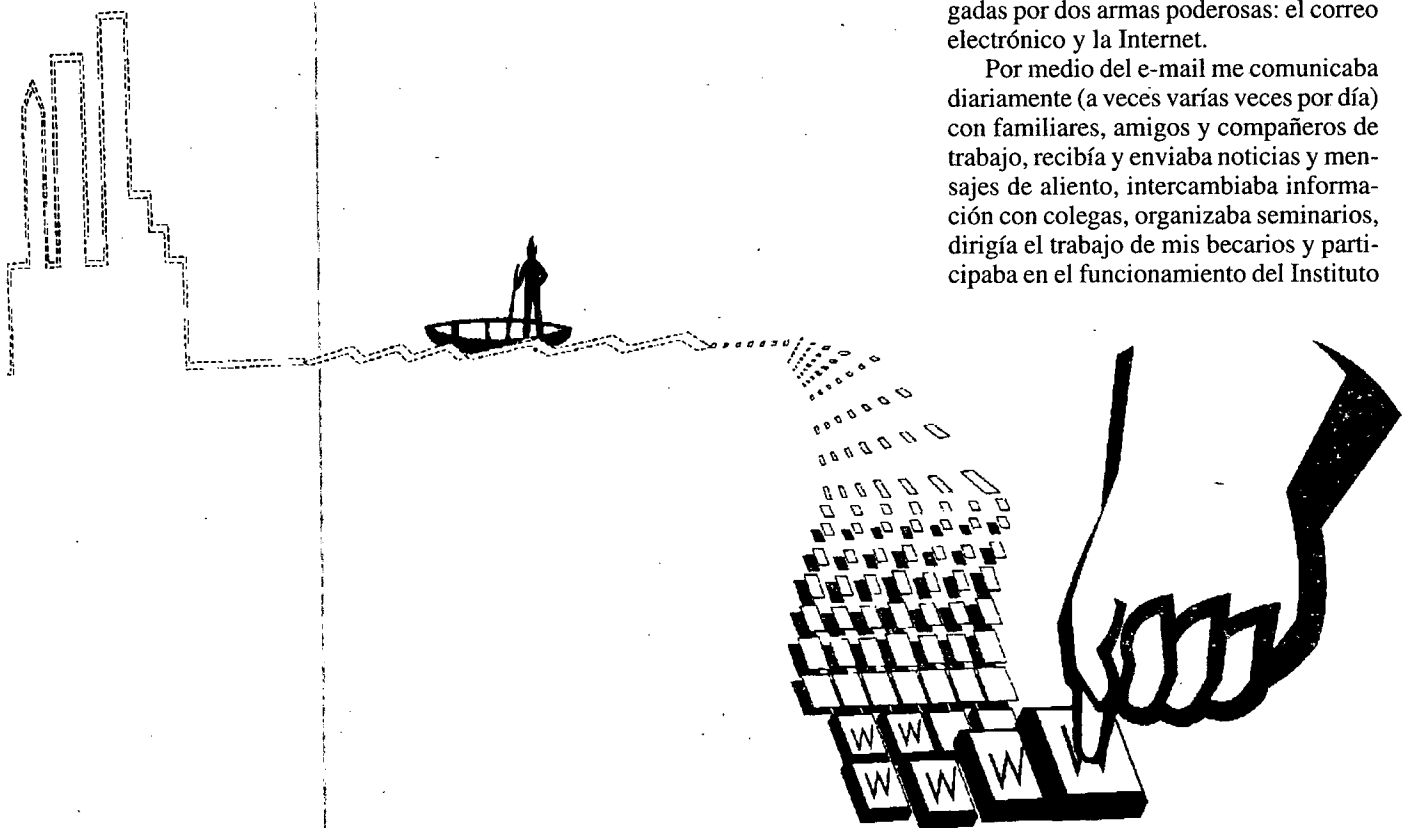
Abstract

This essay describes the social relations within the virtual communities and the new cultures and languages they are creating. The author reviews several local cases in which the political participation on line was successful, like in the United States. He affirms that not everything is rosy in the virtual world. The possession, or not, of the technological means to access to the nets is intimately binded to the power relationships.

■ Susana Finkelievich

En el primer semestre de 1997 pasé tres meses en la New York State University en Buffalo, Estados Unidos, como investigadora visitante, becada por la Comisión Fulbright. La llegada a esa ciudad significó para mí, latinoamericana habituada a las grandes ciudades concentradas, un verdadero choque cultural: no comprendía la vida en un modelo de organización urbana basado en la suburbanización y en la desconcentración y no manejaba el código de relaciones sociales. Con el correr de las semanas fui habituándome al nuevo modo de vida, participando en las actividades locales y estableciendo relaciones profesionales y afectivas, pero mientras tanto las sensaciones de desconcierto y soledad se vieron mitigadas por dos armas poderosas: el correo electrónico y la Internet.

Por medio del e-mail me comunicaba diariamente (a veces varias veces por día) con familiares, amigos y compañeros de trabajo, recibía y enviaba noticias y mensajes de aliento, intercambiaba información con colegas, organizaba seminarios, dirigía el trabajo de mis becarios y participaba en el funcionamiento del Instituto



en el que trabajo. La Internet me fue imprescindible para participar en foros de sociólogos y planificadores urbanos, entrar en bibliotecas, conseguir información sobre municipios y encontrar científicos que trabajaban sobre los temas que yo estaba investigando. Mi vida cotidiana comenzó a desenvolverse en dos planos compatibles y complementarios, o mejor dicho en dos comunidades: la del campus universitario y la del cyberspacio, con la diferencia de que podía acceder a esta última durante las 24 horas, los siete días de la semana, independientemente de las condiciones climáticas, de los medios de transporte o de la inseguridad urbana.

Experimenté entonces en carne propia los conceptos que había comprendido a nivel intelectual en el análisis de la condición posmoderna efectuado por Lyotard (1984): las innovaciones tecnológicas y la creciente informatización de todas las áreas de actividad han transformado la naturaleza del conocimiento. Los individuos necesitamos idear estrategias más flexibles y adquirir constantemente nuevos conocimientos y capacidades para acceder a las tecnologías utilizadas en la cotidianidad, desde el horno a microondas programable a distancia hasta las computadoras cada vez más veloces y potentes usadas en el trabajo. Por otro lado, el acceso cada vez más amplio a la informática y a los medios de comunicación global significa que la tecnología tiene el poder de reducir la sensación de aislamiento cultural que se experimenta tanto cuando se vive en una pequeña población de provincia como la de aislamiento social cuando se trabaja a nivel internacional (por ejemplo, el uso de Internet y del correo electrónico, o simplemente de las comunicaciones telefónicas satelitales cuando se viaja). Las variadas tecnologías y "equipamientos globales" representan actualmente la posibilidad de organizar una forma alternativa de relaciones sociales, de percibir la "comunidad" y de funcionar en ella.

La informática y las redes de comunicaciones derivadas de ella constituyen la base tecnológica de la comunicación mediatizada por computadoras (CMC). "La red" (the net o the web) es el nombre informal aplicado a las redes informatizadas que usan la CMC para conectar personas tanto a nivel local como global, con el objeto de intercambiarse información y debatir temas de interés común. Howard Rheingold (1994), quien ha pasado los últimos diez años estudiando y



El acceso cada vez más amplio a la informática y a los medios de comunicación global significa que la tecnología tiene el poder de reducir la sensación de aislamiento cultural que se experimenta tanto cuando se vive en una pequeña población de provincia como la de aislamiento social cuando se trabaja a nivel internacional (por ejemplo, el uso de Internet y del correo electrónico, o simplemente de las comunicaciones telefónicas satelitales cuando se viaja)



experimentando sobre las comunidades "virtuales" (y prácticamente viviendo en una de ellas), las define como "conformaciones sociales que emergen de la Red cuando un número relativamente elevado de personas mantienen estas discusiones durante un tiempo prolongado y conforman redes de amigos personales y profesionales en el cyberspacio".

En un estudio sobre un conocido foro electrónico, el BBS "The Well", las comunidades en CMC han sido definidas como "un conjunto de relaciones sociales unidas por un interés común o circunstancias compartidas"; se entiende que la comunidad electrónica ayuda a las personas a crear varias clases de productos y bienes colectivos: capital social en la red, capital de conocimientos y comunión (Michalski, 1995). El capital social en la red se refiere a la red de contactos de los participantes. El capital de conocimientos refleja el modo poderoso en el que los sistemas *online* pueden incrementar, agudizar y difundir informaciones y opiniones. La comunión puede describirse como un capital emocional, pero esta definición puede inducir a errores, porque hace pensar que las propiedades de la comunión son similares a las del capital en la red y el capital de conocimientos, los que de

hecho son muy diferentes. La comunidad electrónica y el sentimiento de comunión son elementos separados, que a veces coinciden y otras no. La comunión con otros miembros del grupo *online* implica sentimientos personales, como la confianza y el compromiso. No es fácil y puede resultar tan productiva como adictiva. También constituye una manera eficiente para trabajar en el grupo "virtual", porque una comunidad donde existe comunión se auto-regula, aunque puede tornarse excesivamente internalizada y olvidar sus tareas externas. Los factores subjetivos como el sentirse conectado con otros, responsabilidades y objetivos compartidos estimulan a los miembros de la comunidad a cuidar a otros miembros que lo necesiten. Idealmente, los participantes comparten la tarea de hacer que la comunidad progrese y asumen naturalmente los roles que corresponden para lograr este objetivo.

Según Michalski, las personas son atraídas por las CMC como a comunidades *online* a causa de una etiqueta o un nombre particular, como un grupo religioso, un foro de apoyo emocional o de intercambio de información sobre autos, urbanismo u otro interés. Esta es la forma dominante de las CMC, junto con el e-mail. El concepto de crear redes de contactos y conocimientos colectivos describe la esencia de la actividad de los grupos de interés: estas comunidades podrían llamarse "colectivos" o "ateneos". En estos foros las personas predispuestas a ello pueden tejer fuertes contactos emocionales, que varían entre la simple alegría de conectarse a la red y recibir e-mails de amigos y familiares, la sensación de conexión y pertenencia que se experimenta cuando alguien responde a las preguntas u ofrece una solución a un problema, la de solidaridad cuando se responde al pedido de ayuda de un amigo al que tal vez sólo se conoce por su alias en la red, a la tristeza y empatía que se experimenta cuando se lee un mensaje particularmente conmovedor.

Barry Wellman y Janet Salaff (1996) definen las comunidades *online* con simplicidad: "Cuando las redes informáticas unen a las personas tanto como a las máquinas, se transforman en redes sociales, a las que llamamos redes sociales sostenidas por computadoras (RSSC)". Wellman y Salaff distinguen tres tipos de RSSC que están desarrollándose rápidamente, cada uno con sus propios deseos y objetivos de búsqueda: miembros de co-

comunidades virtuales que quieren relacionarse a nivel global con almas afines para obtener compañerismo, erotismo, espacios lúdicos, información y apoyo social desde sus casas y sus terminales de computación; empleados jerarquizados que desean una forma de trabajo cooperativo apoyado por las computadoras (TCAC), sin ser molestados por la distancia geográfica y los desplazamientos obligatorios; y organizaciones que perciben los beneficios de coordinar complejas estructuras laborales y al mismo tiempo reducir los costos de administración, los espacios de oficinas y los tiempos de viaje. Así, algunos trabajadores quieren teletrabajar desde sus casas, combinando sus empleos con retiros bucólicos, mientras que los empresarios se entusiasman con la posibilidad de disminuir sus costos inmobiliarios y sus gastos de funcionamiento y de obtener al mismo tiempo un incremento de la productividad.

Pero existe también un cuarto grupo emergente de usuarios de la CMC, que examinará en este trabajo: las organizaciones comunitarias o intermedias, que obtienen información, dan a conocer su trabajo y adquieren fuerza social por medio de las redes informáticas, fundamentalmente la autopista electrónica o Internet.

El concepto mismo de comunidad está cambiando velozmente al compás de estas transformaciones culturales y tecnológicas que sacuden el fin del milenio y constituye una preocupación más para los sociólogos. Al debate sobre la supuesta dicotomía entre globalización y localismo se ha añadido la discusión sobre las potencialidades de estas comunidades para transformar las relaciones sociales y eventualmente devenir nuevos agentes sociales que, organizados, puedan constituirse en interlocutores válidos para el poder local. Mi propósito en este artículo es efectuar una contribución a este debate, aunque posiblemente no aporte respuestas, sino un número considerable de nuevos interrogantes.

NUEVAS CULTURAS, NUEVOS LENGUAJES

Las relaciones sostenidas mediante la CMC (o las RSSC, para abreviar) comenzaron a desarrollarse en la década de los 60, cuando la Agencia de Investigación de Proyectos Avanzados del Departamento de Defensa de los Estados Unidos creó ARPANET para relacionar a las grandes computadoras que se usaban en la Univer-



Un estudio encargado por la revista *Business Week* muestra que en 1997 la Red ya no es un espacio de juegos para los más jóvenes: 67% de sus usuarios tienen 30 años o más, incluyendo un 19% mayores de 50. Y actualmente, las mujeres ocupan una proporción en la red más grande que nunca: 41%, un avance notable si se lo compara con el humilde 21% de fines de 1995



sidad con algunos de sus usuarios. El Sistema de Intercambio Electrónico de Información, diseñado siguiendo el modelo de una red gubernamental de comunicaciones de emergencia, comenzó a mediados de la década de los 70, posibilitando las conferencias informatizadas de los investigadores científicos, que por cierto incluían el análisis de las redes sociales (Wellman y Salaff, 1996). La década siguiente trajo consigo la comunicación entre las computadoras personales, conectadas a nodos centrales de comunicación a través de modems, redes locales, etc. Estos nodos, a su vez, se intercomunicaron a través de la Internet o "Wide World Net".

Al comienzo, la Red conectaba sólo computadoras con objetivos sin fines de lucro, fundamentalmente las universitarias, pero se permitió el acceso a los usuarios con fines comerciales a comienzos de los años 90. Entre octubre de 1994 y enero de 1995, el número de usuarios se incrementó en un 26% (Treese, 1995) y desde entonces ha crecido sin cesar, duplicando anualmente el número de usuarios. Hacia mediados de 1995 se estimaba que entre 10 y 27 millones de adultos estaban conectados a la Red. Además de intercambiar mensajes privados por e-mail, los

miembros de Internet participaban en 24.237 grupos o foros de conversación colectiva (Southwick, 1996). Un estudio encargado por la revista *Business Week* muestra que en 1997 la Red ya no es un espacio de juegos para los más jóvenes: 67% de sus usuarios tienen 30 años o más, incluyendo un 19% mayores de 50. Y actualmente, las mujeres ocupan una proporción en la red más grande que nunca: 41%, un avance notable si se lo compara con el humilde 21% de fines de 1995.

La CMC está produciendo cambios culturales significativos, que es necesario conocer para poder trabajar con y sobre ella. Uno de los más importantes es el surgimiento de un "lenguaje" alternativo. Si bien alrededor del 85% del intercambio que tiene lugar en la Internet se produce en inglés (reforzando su lugar como idioma universal a nivel global), la necesidad de responder a una relativa velocidad y de economizar costos telefónicos hace que cada grupo cree una serie de abreviaturas que, aceptadas por los otros miembros, conforman un "idioma" convencional. Así, un foro de separados utiliza "s2bx" (soon to be ex) para indicar la persona de la que estarán divorciados legalmente en un breve plazo, y "SO" (Significant Other) para referirse a las nuevas relaciones, entre otros muchos signos que en conjunto forman un lenguaje prácticamente imposible de descifrar para los no iniciados.

En las formas tradicionales de comunicación, los gestos, el contacto visual, la distancia, el tono de la voz y otros indicadores no verbales ofrecen información fundamental a los que hablan y a los que escuchan, que ellos pueden usar para regular, modificar o controlar la comunicación (Reid, 1996). Por el contrario, separados probablemente por cientos o miles de kilómetros y una compleja red de comunicaciones, los usuarios de la CMC no pueden interactuar según estos códigos. Dado que una gran parte de la comprensión de los significados lingüísticos derivan de claves no verbales, los miembros de las comunidades virtuales han tenido que crear métodos para compensar esta carencia. Para ello, han desarrollado modos de mandar gritos, exclamaciones, gestos, abrazos y besos informatizados, que van desde la descripción verbal de las emociones ("se ve frustrado", "aliviado", etc.) a convenciones ("ha ha ha" por risa) al uso de signos gráficos, ya ampliamente conocidos como "smileys": consisten en usar signos alfanuméricos y símbo-

los de puntuación para crear un número de signos (verdaderas muestras mínimas de arte en el teclado) que transmiten una alta carga emotiva. Por ejemplo, una cara sonriente se muestra como : -), un guiño como ; -) y una rosa como @-'-'- .

Pero la cultura de la CMC no se detiene aquí, sino que crea constantemente sus propios códigos de etiqueta y sus sanciones sociales, con el fin de posibilitar la "convivencia" en la "comunidad". En muchos grupos de discusión sobre temas personales, un coordinador interviene a veces para moderar una discusión excesivamente agresiva o que se ha salido completamente del tema central y reprime a los culpables. En los casos más graves, llegan a amenazar con cerrar la página web que sirve de nodo relacional, del mismo modo en que se previene a un grupo de adolescentes revoltosos que el club los expulsará o que cerrará sus puertas a menos que cambien de conducta y se ajusten a las reglas establecidas. Otro caso típico es el de los alias: en la mayoría de las comunidades virtuales no científicas (en los foros académicos virtuales los participantes explicitan no sólo sus nombres sino también la institución a la que pertenecen), cada uno de los usuarios elige un nombre por el que será conocido en adelante por sus compañeros. El alias elegido puede reflejar a su dueño u ocultar su identidad bajo otro sexo o idioma: en este sentido, la libertad es total. Cada uno de estos nombres es único: puede cambiarse, pero sólo por otro que no sea utilizado en esa comunidad. Uno de los grandes tabúes es usar el alias de otro, y cuando alguien lo hace, despierta verdaderas tormentas de ira electrónica.

Reid (1996) atribuye estas y otras reglas a que, si bien el aspecto físico de la CMC es sólo virtual, el aspecto emocional es muy real. La CMC no es un juego para tomar a la ligera: puede inspirar fuertes sentimientos de solidaridad, rivalidad, responsabilidad o culpa en sus usuarios. Estos aceptan las reglas de juego porque confían en el potencial de la CMC para crear y reforzar comunidades y porque son atraídos por la deconstrucción de las fronteras tradicionales (espacio, tiempo, edad, sexo, apariencia física, entre otras) proporcionada por la comunicación virtual. Pero los experimentos *online* dejan de ser aceptables cuando amenazan el delicado equilibrio entre libertad, anonimato y confianza que mantiene unida a la red de participantes. La exclusividad de los alias, su uso constante, la expectativa del

respeto por su integridad y al mismo tiempo el poder reconocer a los miembros mediante el uso del nombre elegido, es esencial para el desarrollo de las comunidades virtuales.

Las sanciones de las comunidades que usan la CMC para los miembros díscolos son al mismo tiempo sociales y estructurales. Como mencioné anteriormente, existen mecanismos creados por las comunidades para regular las conductas de sus usuarios en el cyberspacio. Los que osan quebrar las convenciones aprobadas por los otros miembros son expulsados de la comunidad, a menos que vuelvan a ganar su espacio mediante un proceso de culpabilidad y redención a través de una autocrítica. Los coordinadores u operadores de canal ("chanops" o "chops") tienen un gran poder en la CMC: no sólo controlan el acceso de los individuos a la red, sino que también son responsables de mantener las conexiones que posibilitan a comunidades o programas virtuales situados a grandes distancias físicas el "verse" mutuamente. En consecuencia, pueden expulsar a un usuario de un canal, dado que tienen el poder técnico de "matarlos", es decir de romper la conexión que los liga a la red. También pueden solicitar a los otros usuarios que inundan la computadora del rebelde con mensajes electrónicos, en un ejercicio de autoridad o de abuso de ella que emula a las fuertes sanciones sociales que existen en la "vida real".

Según el estudio de Reid, las ideas de autoridad y libertad en la CMC están frecuentemente contrapuestas. El potencial para la aparición de tensiones u hostilidades entre los operadores y los usuarios, o entre los mismos operadores, puede dar como resultado abusos y excesos. El poder de los operadores para "matar" usuarios expresa su percepción de una jerarquía en la CMC y sirve para aliviar las tensiones entre ellos y unirlos como clase autoritaria.

En síntesis, la cultura emergente de las comunidades virtuales es fundamentalmente heterogénea. Los usuarios pueden acceder a ellas desde todo el planeta, siempre que manejen una lengua común. Existen comunidades en las que sus miembros pertenecen a diversas culturas y otras circunscriptas a una base territorial relativamente acotada. Los usuarios comparten un lenguaje común (más allá del idioma utilizado) y una red de significantes que al mismo tiempo substituye a los de la "vida real" y se diferencia de ellos,

además de un vocabulario y un sistema de signos único para cada comunidad. La CMC crea así una cultura diferente a la de otros medios de información y comunicación.

Las comunidades virtuales son en general auto-reguladas y tienen sistemas de jerarquías y relaciones de poder que permiten el castigo a los transgresores. Reid (1996) y Rheingold (1994) definen a estas comunidades como esencialmente posmodernas: en efecto, comparten el gusto por la diversidad, por sutilezas en el lenguaje y en el sistema de símbolos, la conciencia de la importancia del uso de las palabras y de las claves del contexto social que llevan la marca de la cultura de la posmodernidad. Buscan y encuentran constantemente nuevas maneras de romper con los límites conocidos y de salir de lo cotidiano, aunque para hacerlo tengan que construir sistemas igualmente estructurados.

¿NUEVOS AGENTES DE PARTICIPACIÓN DEMOCRÁTICA?

Tanto la extensa bibliografía existente sobre el tema como las aseveraciones de miembros de comunidades virtuales plantean que tanto el modelo de redes de comunidades como la tecnología en sí pueden incrementar la participación de individuos y organizaciones en el proceso democrático. Sin embargo, estos conceptos se prestan a un intenso debate en la comunidad académica internacional. Uno de los estudios más profundos sobre la relación entre la informática y la democracia es "The Electronic Commonwealth", de Abramson, Arterton and Orren (1988), en el que se analizan tres tipos de democracia: plebiscitaria, comunitaria y pluralística.

La *democracia plebiscitaria* enfatiza la dimensión moral de brindar a tantas personas como sea factible la posibilidad de participar en asuntos de gobierno, a nivel central, regional o local. Desde este punto de vista, los individuos no sólo elegirían a sus representantes, sino que podrían funcionar como sus propios legisladores, organizando plebiscitos y referéndums, a través de la tecnología de redes informáticas y particularmente del voto electrónico. Sin embargo, la misma velocidad del proceso puede implicar un peligro, porque en esta democracia directa faltaría tiempo para debates y deliberaciones. En caso de no implementarse un "espacio" y un tiempo para discusiones



públicas, la participación política se reduciría a votar en un plebiscito o a expresar las opiniones privadas sobre un tema dado. La democracia electrónica se podría convertir en una sumatoria de intereses privados en lugar de la defensa de los intereses públicos.

En la *democracia comunitaria*, los individuos se implican en debates y discusiones públicos a través de las redes informatizadas (que cumplirían la función de un "espacio" público, como las plazas o los lugares de reunión comunitarios), obteniendo, proporcionando y difundiendo información. A través de estos debates, los intereses individuales se sitúan en un contexto más amplio, y las personas pueden percibirse a sí mismas como parte de un conjunto social. Según los autores citados, este tipo de democracia "no deja que la mayoría ignore las necesidades de las minorías, sino que busca enfatizar lo que los grupos tienen en común". El aspecto negativo sería que la comunidad no posee necesariamente valores positivos, como ha sido ya dolorosamente demostrado en la Argentina, cuando una ciudad de altos ingresos de la provincia de Buenos Aires impidió que su comisario -que utilizaba la tortura física para hacer "confesar" a los detenidos- fuera echado de su puesto, porque su presencia les garantizaba "seguridad". Organizar un vecindario no siempre da los resultados espe-

rados: este mismo grupo puede encerrarse en sí mismo y en sus propios intereses locales o de clase y permanecer ciego y sordo a las voces del exterior.

La *democracia pluralística* se basa en el principio de la libre competencia entre los grupos u organizaciones: las personas pueden unirse a ellos de acuerdo a sus diversos intereses y los grupos compiten entre sí en el proceso democrático. Este tipo de democracia ofrece a cada grupo el incentivo de negociar con la mayoría o con los grupos en el poder, "trabajando" para su campo. Las redes informatizadas funcionan bien en este

tipo de sistema, porque a través de ellos se facilita la tarea de identificar, contactar, organizar o unirse a un amplio número de organizaciones e intereses. El aspecto negativo de este tipo de democracia es que existen individuos y estratos sociales que están excluidos de la participación política, a causa de factores como pobreza e ignorancia, prejuicios, falta de información, o una combinación de todos ellos.

Pero la participación política no termina con los procesos electorales. Abramson, Arterton y Orren (1988) esbozan tres maneras en que la tecnología puede usarse para la participación comunitaria en cuestiones gubernamentales: grupos de ciudadanos que ejercen presión sobre el gobierno (a cualquier nivel, pero preferentemente a nivel local); el mismo gobierno, que desea obtener consenso para establecer determinadas medidas políticas, y finalmente la comunicación entre funcionarios gubernamentales.

En el primer caso, existen varias maneras en que los grupos de ciudadanos pueden utilizar la CMC para ejercer presión sobre los gobiernos. Pueden contactar directamente a los funcionarios decisores y/o movilizar e informar a sus miembros y simpatizantes para que apoyen o se opongan a las medidas que se discuten. Los participantes pueden trabajar o "encontrarse" desde sus casas, con la ventaja

de que no necesitan hacerlo en tiempo real.

El caso del gobierno que desea obtener el consenso de los ciudadanos se aplica a las situaciones en que los funcionarios públicos necesitan contactar al público (votantes potenciales) para explicar sus políticas en un determinado campo, negociar con grupos de presión, e informar sobre políticas, leyes o reglas específicas. Por su parte, los ciudadanos necesitan con frecuencia contactar a los funcionarios para informarse sobre cuestiones públicas que les conciernen. La CMC puede ayudar en este proceso haciendo que la información sea accesible al público en la red, lo que elimina para las organizaciones gubernamentales la necesidad de proporcionar repetidamente la misma información. Evidentemente, existe el peligro de que los gobiernos utilicen el potencial de las redes de CMC como plataformas para obtener votos más que para consultas con el público.

El tercer caso, el del contacto inter o intra gubernamental, se refiere a la necesidad de contacto e intercambio de información que existe entre los funcionarios públicos, ya sea dentro de la misma institución, en diferentes instituciones o en diversos niveles de gobierno y de bases territoriales. En los países regidos por una estructura federal y descentralizada, como Estados Unidos, es esencial que se mantenga una comunicación efectiva entre los servicios gubernamentales cuyas tareas se complementan o yuxtaponen. La tecnología de la CMC resulta sumamente útil al proporcionar un "lugar" virtual donde los funcionarios pueden comunicarse con otros y debatir sobre los temas que les interesen. Naturalmente, como expresé en un trabajo anterior (Finquelievich, 1996), la disposición de los funcionarios públicos a dejar fluir la información que poseen no depende tanto de la disponibilidad de herramientas tecnológicas sino de la estructura y la cultura organizacional en la que están insertos. Si a la organización le es más funcional que la información quede bloqueada o compartimentalizada, el acceso a una tecnología que facilite la circulación de la información no cambiará la estructura básica: o bien los funcionarios bloquearán la implementación de dicha tecnología o no la utilizarán.

EL VOTO ELECTRÓNICO: ¿DEMOCRACIA DIRECTA O VIDEO JUEGO?

Las tecnologías de información y co-

municación (TIC) han sido consideradas por los grupos que proponen una democracia plebiscitaria como la solución que posibilitará la participación masiva de la población en el proceso democrático. Argumentan que las TIC permiten a los gobiernos interrogar fácil, económica y rápidamente a los votantes sobre cualquier decisión que requiera del consenso público (Beamish, 1995).

Por el contrario, los críticos del voto electrónico arguyen que las experiencias realizadas muestran que en los países donde el voto es voluntario, como los Estados Unidos, la participación pública por medio del voto electrónico es aun más baja que en la votación tradicional. Pero lo que realmente les perturba es que los conceptos de la participación política y las elecciones por medio de la CMC lleguen a ser considerados eventualmente como una forma de diversión, poco diferente de un video game. Opinan que el voto electrónico puede degenerar en un sistema en el que se recojan meramente opiniones individuales o simplemente prejuicios, sin que existan campañas previas de educación cívica. Aun en situaciones de debate formal, el voto electrónico podría distraer a los participantes y alejarlos del contenido real de la discusión para interesarlos más en quién gana o quién pierde. Algunos críticos que temen la privatización de la cultura y el creciente desinterés de la población en la vida pública, señalan también que el voto electrónico solo serviría para exacerbar estas tendencias.

Partidos políticos, organizaciones no gubernamentales y organismos públicos y privados han reconocido rápidamente el poder de la CMC en la arena pública: actualmente es raro que no se presenten al público y difundan plataformas, programas, ideologías, discursos e información mediante una página web. Implícitamente, al hacerlo están reconociendo el potencial movilizador de las TIC.

LA CAPACIDAD MOVILIZADORA DE LA CMC

1 de enero de 1994: horas después de la toma de San Cristóbal de las Casas por el Ejército Zapatista, millones de pantallas de computadoras en todo el mundo transmitían noticias sobre el levantamiento campesino e instaban a los simpatizantes a unirse a él. La primera declaración de los guerrilleros fue bajada a los archivos de diarios y revistas y difundida en docenas de BBS y foros virtuales. Dos días después, el mismísimo Comandante Mar-

“

Los críticos del voto electrónico arguyen que las experiencias realizadas muestran que en los países donde el voto es voluntario, como los Estados Unidos, la participación pública por medio del voto electrónico es aun más baja que en la votación tradicional. Pero lo que realmente les perturba es que los conceptos de la participación política y las elecciones por medio de la CMC lleguen a ser considerados eventualmente como una forma de diversión, poco diferente de un video game

”

cos estaba en la red, explicando los motivos y objetivos de la lucha que había comenzado. En su manera de expresarse se percibía familiaridad y experiencia en el uso del texto electrónico y el e-mail. No tardó en convertirse en el primer superhéroe de la Red para los periodistas que se afanaban en sus computadoras portátiles. Un rincón hasta entonces ignorado de la selva Lacandona se constituyó en una agencia de noticias global cuyos despachos estaban escritos por los propios guerrilleros. Durante las siguientes semanas, los usuarios de Internet buscaron ávidamente las emocionantes noticias provenientes de la selva mexicana.

El uso efectivo que la guerrilla zapatista ha hecho del e-mail y de otros medios de comunicación se convirtió en un arma poderosa contra la desinformación del público, y según manifestó alguna vez el Comandante Marcos, los salvó de una masacre indiscriminada. Los detalles sobre los bombardeos realizados por el ejército mexicano el 5 de enero fueron ampliamente difundidos, lo que intensificó las campañas de solidaridad, ayudó a que los simpatizantes del EZLN y los defensores

de los derechos humanos organizaran manifestaciones masivas en México DF y produjo una multiplicación de demostraciones más pequeñas en el mundo (Halleck, 1994). Como la Guerra del Golfo, esta ocurre en tiempo real, pero a diferencia de la primera, es interactiva.

La difusión global de noticias sobre el EZLN en CMC forzó hasta a Televisa, la red de televisión controlada por el gobierno mexicano, a informar sobre las exigencias oficiales de la guerrilla y a exponer su punto de vista contra las campañas oficiales de desinformación. Los zapatistas han sido notables en su aprovechamiento de las tecnologías de información y comunicación para difundir información, señalando de paso el potencial movilizador de la CMC y el Internet.

LAS AGRUPACIONES REGIONALES Y LOCALES EN LAS PANTALLAS

A niveles más locales y modestos, la CMC no deja de ser efectiva. Rheingold (1994) considera a Dave Hughes, habitante de Colorado City, como uno de los pioneros político-electrónicos de los Estados Unidos, cuyas acciones se han difundido por medio de proclamas, manifiestos y seminarios de acceso público en al menos una docena de redes de CMC en la última década. Hughes es un firme creyente en las comunidades-telepuertos, donde personas como él puedan disfrutar de la paz y la atmósfera bucólica de un pequeño pueblo mientras trabajan desde sus casas, provistos de computadoras y módems. Cuando la Municipalidad de Colorado Spring se dispuso a aprobar una ordenanza que dificultaría el teletrabajo en la localidad, Hughes resolvió tomar el asunto en sus manos. Consiguió que la decisión se pospusiera durante un mes y difundió el texto del proyecto de ordenanza en su BBS (Bulletin Board System), al mismo tiempo que escribía a los periódicos locales, invitando a los lectores a que se conectaran con su BBS para leer dicho texto. Recibió más de 250 conexiones de vecinos que copiaron, reprodujeron y difundieron la ordenanza en toda la ciudad. El procedimiento tuvo tanto éxito que en la siguiente reunión del Consejo Municipal se presentaron 175 ciudadanos de todos los partidos políticos locales para protestar contra los obstáculos al teletrabajo. El proyecto fue efectivamente anulado.

A partir de este triunfo, Hughes participó en una serie de movimientos locales

utilizando la CMC, consiguiendo entre otras cosas que un candidato a Concejal fuera elegido luego de una campaña realizada por BBS (medio por el que una vez elegido siguió comunicándose con la población) y que la Municipalidad de Colorado Springs creara un Comité Consultor en Políticas de Telecomunicaciones.

Estas ideas sobre el uso comunitario de las CMC tomaron un vuelo extraordinario cuando Frank y Reggie Odasz, conjuntamente con Hughes, tuvieron la iniciativa de conectar entre sí un conjunto de sistemas baratos de BBS en las escuelas rurales de Montana, con el objetivo de ayudar a superar el aislamiento educativo de esa región de grandes espacios abiertos y pequeñas comunidades muy distanciadas entre sí. El resultado fue el BIG Sky Telegraph (BST), que interconecta a los ciudadanos de Montana y les permite compartir las informaciones que necesitan, por medio de computadoras y modems, de la participación voluntaria de maestros y expertos en informática y de una financiación módica.

El Big Sky comenzó a funcionar *online* en enero de 1988. Algunos grupos, sobre todo los grandes rancheros, se resistieron a esta tecnología, pero otros la tomaron como una oportunidad de alterar su status en sus propias comunidades. Por ejemplo, el Centro de Recursos de Mujeres fue el nexo de una vasta comunidad de intereses que carecía de recursos para reunirse en un lugar físico. Su objetivo era encontrar las maneras de atraer y ayudar a mujeres en dificultades, ya fuera porque sufrían maltratos físicos, fueran divorciadas a una edad avanzada sin preparación para conseguir trabajo, o madres solas. Enseñarles informática fue un buen comienzo, dado que esta nueva habilidad se asoció rápidamente a mejorar su autoestima, sus capacidades para comunicación, para conseguir un empleo o pedir un aumento de sueldo (Rheingold, 1994).

A través del Big Sky, las mujeres de Montana tuvieron oportunidad de apoyarse emocionalmente y enseñarse mutuamente, además de adquirir conocimientos y capacidades utilizables en el mercado de trabajo. En gran medida el Big Sky Telegraph fue utilizado primero por la gran comunidad en manos de las mujeres, y la clase de problemas que este centro se dedica a resolver revela por qué. De hecho, la gran mayoría de los docentes que participaron en el montaje del proyecto eran mujeres.



Los críticos argumentan que vivimos en una hiper-realidad, cuidadosamente construida para imitar el mundo real y extraer dinero de los bolsillos de los consumidores.



DE MUJERES, PLANIFICADORES Y COMPUTADORAS

Un caso más actual de acción comunitaria exitosa por medio de la CMC y dirigida por mujeres es el que llevó a cabo un grupo de mujeres de color en Robert S. Jervay Place, estudiado por Christopher Mele (1997). Este demostró por medio de la investigación cómo la CMC y el accionar por medio de redes resultan mecanismos útiles y poderosos para los grupos de menores recursos en sus esfuerzos dirigidos a la acción comunitaria.

Wilmington es una ciudad portuaria situada en la costa sudeste de North Carolina, con una población residente de alrededor de 56.000 personas, de los cuales 34% son negros, o afro-americanos, para utilizar una expresión políticamente correcta (U.S. Department of Commerce, 1990). En la última década, los empresarios inmobiliarios han capitalizado los encantos provincianos de Wilmington para vender propiedades a ciudadanos cansados del stress urbano y a jubilados. En consecuencia, el área se ha desarrollado turísticamente y ha recibido una inmigración sin precedentes de profesionales y adultos mayores.

Lo que no conocen los turistas es que la historia del lugar ha estado teñida de sangre por los conflictos repetidos entre negros y blancos -incluyendo una masacre de los primeros por miembros de la elite blanca en 1898-, que duraron hasta bien avanzados los años 1960s y que imprimen su sello en el presente. Las relaciones entre blancos y afro-americanos han quedado selladas por el paternalismo, la exclusión de unos y los privilegios de otros. Los avances de la era de los derechos ci-

viles no han borrado el antagonismo institucional hacia las acciones colectivas y la movilización comunitaria, especialmente en lo que concierne las áreas de educación y vivienda. La elite local, predominantemente blanca, retiene su papel de guardiana de los recursos económicos y políticos, otorgando ocasionalmente asistencia a los grupos de bajos recursos pero negándoles todo tipo de participación en la toma de decisiones (Mele, 1997).

En 1992, las autoridades de vivienda comunicaron a los vecinos que Jervay Place recibiría fondos del Departamento de Vivienda y Desarrollo Urbano de los Estados Unidos (HUD) para la renovación total de 250 unidades. Jervay Place fue designado como proyecto piloto de una modernización que incluiría no sólo la renovación de inmuebles, sino la del compromiso de identificar y resolver los problemas sociales. En los primeros estadios de la planificación, el presidente del consejo insistió en la participación comunitaria e invitó a los residentes a integrar el comité de modernización. Se realizó un taller de tres días en el que participaron los vecinos, el personal de la autoridad de vivienda y la empresa de arquitectura contratada para realizar el trabajo. Al incluir formalmente a los vecinos en las sesiones de planeamiento y estrategia, las autoridades crearon una atmósfera de igualdad que generaría cambios importantes en Jervay. El taller realizado se convirtió en un hito en el conflicto posterior entre los vecinos y las autoridades de vivienda en relación con la exclusión de los representantes de los locatarios. De acuerdo al plan desarrollado por las autoridades de vivienda y los vecinos, los habitantes enviados a otras zonas volverían a sus viviendas una vez que éstas fueran renovadas.

Sin embargo, en 1993 se demolieron una cantidad de viviendas, cuyos ocupantes serían compensados con bonos o "vouchers" para futuras unidades. A pesar de la resistencia de los vecinos, las autoridades de vivienda decidieron en 1994 no renovar las viviendas. En cambio, pedirían a la HUD fondos para demoler toda el área y reconstruir un Jervay más pequeño. Las 125 familias que habían sido relocalizadas fuera del área no podrían retornar.

Este anuncio fue inmediatamente interpretado dentro del marco de las relaciones raciales y de poder. Los vecinos se sintieron traicionados y argumentaron

que la "participación" había sido una cortina de humo que escondía el verdadero objetivo: eliminar Jervay.

Las mujeres de Jervay -que como madres a cargo de sus hijos y con frecuencia principales aportantes a sus hogares, tenían más que perder que los hombres en este conflicto- presionaron a las autoridades para volver al plan anterior y permitir un proceso de participación en las revisiones, pero no tuvieron éxito. La firma de arquitectos original había sido reemplazada por otra y las autoridades siguieron adelante con su proyecto. Sin embargo, las vecinas escribieron a varias organizaciones públicas y ciudadanas, incluido el HUD, y lograron detener temporalmente las demoliciones. También obtuvieron la creación de la Jervay Place Task Force para permitir a los vecinos aportar sus ideas en la planificación física y social del nuevo Jarvay. A pesar de esto, las inequidades entre las dos partes seguían en pie.

Las mujeres se dieron cuenta de que era necesario recurrir a otros lazos de asistencia y consejo por fuera del control de las autoridades de vivienda. En 1995 decidieron exponer la historia *online*, transformando su rol de participantes reactivos en proactivos. Las circunstancias que llevaron a los vecinos a la CMC y luego a la creación de su propia página web fueron la confluencia del alto grado de compromiso de las organizaciones vecinales, la necesidad urgente de recibir información independiente y de factores propicios: los vecinos ya estaban familiarizados con el uso de computadoras y varios de ellos eran instructores de informática. En 1994, habían convencido a las autoridades de convertir un departamento en el Centro de Ayuda de Jervay. Se utilizaron fondos de la HUD destinados a la lucha antidroga para

comprar computadoras y el Centro contrató cursos de informática dictados por los vecinos más capacitados.

Las líderes vecinales habían comenzado a usar las terminales de las escuelas y la Universidad para acceder a la información de Internet acerca de las reglas y normas de la HUD. Luego consiguieron acceso a la Internet para algunas de las terminales del Centro por medio de contactos con apoyos locales en el departamento de planificación y la Universidad. En 1995 pidieron y recibieron financiación de un fondo público administrado por la Universidad de North Carolina en Wilmington para comprar modems 14.400 y las cuotas iniciales para el servicio de Internet. La sección sin fines de lucro de un proveedor local de Internet les proporcionó una dirección electrónica para acceder a la Red y al servicio de e-mail (jervays@wilmington.net). Las vecinas más avanzadas en informática asimilaron los fundamentos del acceso a Internet y a sus aplicaciones.

Al principio, las líderes vecinales investigaron en la Red acerca de información sobre terrenos y viviendas. Luego se suscribieron a tres grupos de discusión sobre arquitectura, desarrollo sustentable y planeamiento urbano, participando en los debates y solicitando asistencia a los expertos. Poco después introdujeron en Internet un texto que explicaba el conflicto local y pedía ayuda técnica a los lectores idóneos. Recibieron respuestas de 23 personas y organizaciones, incluyendo los arquitectos, dos abogados especializados en casos de viviendas de bajos recursos y varias personas que les manifestaron su adhesión y ofrecían apoyo y consejos.

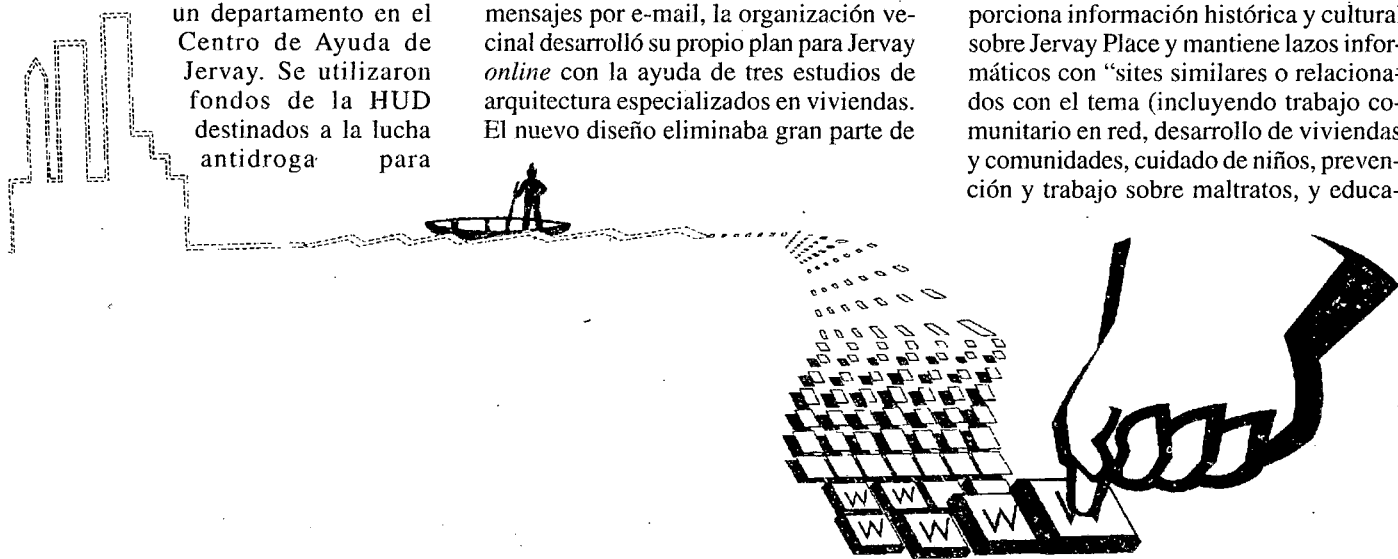
En las semanas siguientes, a través de mensajes por e-mail, la organización vecinal desarrolló su propio plan para Jervay *online* con la ayuda de tres estudios de arquitectura especializados en viviendas. El nuevo diseño eliminaba gran parte de

las casas unifamiliares y las reemplazaba por viviendas colectivas, más propicias a la colaboración entre vecinos y la asistencia a las madres solteras. Pero la intervención de los profesionales no se redujo al diseño: a través de la colaboración con los arquitectos, las vecinas introdujeron un tercer actor en las negociaciones de la Task Force. Armadas con conocimientos técnicos, pudieron dominar los debates con frecuencia.

Poco después, decidieron implementar su propia web page. El proveedor local de Internet les proporcionó apoyo para la construcción y mantenimiento de una home page. Jervay se convirtió en el primer proyecto de desarrollo inmobiliario en el país con una página web manejada por las vecinas.

El web site de Jervay fue posible gracias a la colaboración de la organización vecinal, el sector sin fines de lucro del proveedor de Internet, WISE, y el área de estudios urbanos de la Universidad de North Carolina en Wilmington. Además de elaborar proyectos con arquitectos *online*, la organización vecinal eligió temas y proyectos significativos para reforzar el poder de los vecinos. Estos controlaban los objetivos, contenidos y agregados a la página, mientras que los estudiantes se ocupaban del trabajo técnico, como escanear fotos y traducir los textos al lenguaje informático.

La primera versión del web site (<http://www.wilmington.net/jervay>) se difundió *on-line* en abril de 1995. Desde entonces, permanentemente se le agregaron y actualizaron nuevas páginas. El site es útil para tres fines: informa sobre el estado actualizado de los esfuerzos de las vecinas para orientar la reconstrucción de Jervay, proporciona información histórica y cultural sobre Jervay Place y mantiene lazos informáticos con "sites similares o relacionados con el tema (incluyendo trabajo comunitario en red, desarrollo de viviendas y comunidades, cuidado de niños, prevención y trabajo sobre maltratos, y educa-



ción para el desarrollo económico) y con la world wide web de la HUD y sus servidores gopher. Este servicio es interactivo y permite a los vecinos bajar información de la HUD y comunicarse directamente con los funcionarios de dicha organización.

A pesar de que el fin explícito de la web site de Jervay fue el de proporcionar al público información sobre la historia local y los objetivos y actividades de su asociación de vecinos, los líderes no tardaron en utilizarla como una poderosa herramienta de acción colectiva. Las autoridades de vivienda, que disponían de recursos institucionales y contactos políticos, podían difundir fácilmente sus puntos de vista ante el público. Pero la web site podía funcionar como un boletín electrónico durante las 24 horas. A través de la home page de Jervay, se mantuvo un archivo abierto sobre la lucha y objetivos de los vecinos, que alcanzó a audiencias situadas mucho más allá de Wilmington. Al ensanchar el área de conciencia de Jervay, la organización vecinal se previno contra las intenciones de las autoridades de vivienda de silenciarlos. Las vecinas publicaron agresivamente su home page, dirigiéndola a arquitectos, urbanistas y otros suscriptores y grupos de discusión comunitarios. La web de Jervay fue bien acogida por los funcionarios de la HUD y figura en varios web sites en diferentes Estados del país.

El caso de Jervay origina interrogantes sobre la utilidad y las limitaciones del uso de Internet para fines comunitarios. El futuro de esta comunidad no será decidido en Wilmington sino en Washington, donde la crisis presupuestaria de 1995-96 ha hecho posponer varios proyectos de desarrollo local. Por esta razón, la evaluación de este movimiento debe focalizarse más en la utilidad en el proceso del accionar colectivo que en los resultados concretos.

De todos modos, las experiencias mencionadas y otras varias en la que organizaciones ciudadanas lograron cohesión, difusión de su trabajo y fuerza de presión frente a sus interlocutores ilustran de qué maneras los habitantes urbanos pueden coincidir sobre la necesidad de resolver un problema común, combinar y utilizar sus recursos colectivos para proponer soluciones y convencer a las autoridades locales o a los grupos en el poder para que implementen estas soluciones, o bien para que ayuden a estas agrupaciones a implementarlas. Las prácticas concretas realizadas en el área de la apli-



Es cierto que las telecomunicaciones posibilitan que grupos e individuos puedan acceder a los medios necesarios para influenciar a otros, sugiriéndoles caminos, ideologías, percepciones, puntos de vista.

Pero esta es un arma de doble filo: la posesión o no de los medios para este acceso está íntimamente ligado a las relaciones de poder



cación de la CMC en actividades comunitarias ilustra también cómo la realidad concreta de la ciudad puede transformarse gracias al accionar de las comunidades electrónicas (Rheingold, 1994).

NO TODO ES ROSA EN EL MUNDO VIRTUAL

Como hemos visto en puntos anteriores, la participación comunitaria a través de la CMC no carece de críticas. Éstas tienen fundamentos muy concretos: es cierto que las telecomunicaciones posibilitan que grupos e individuos puedan acceder a los medios necesarios para influenciar a otros, sugiriéndoles caminos, ideologías, percepciones, puntos de vista. Pero esta es un arma de doble filo: la posesión o no de los medios para este acceso está íntimamente ligado a las relaciones de poder. Puede pensarse en la concentración de la Red en manos de unas pocas empresas (o de una única empresa) que haga primar sus intereses comerciales, lo que evidentemente posee connotaciones políticas. Como lo expresa Rheingold (1994), quienquiera que gane el poder político implícito en el *management* de esta tecnología puede utilizarla para reproducir y consolidar este poder.

Las críticas de investigadores y de algunos políticos hacia tecnologías como las conferencias por computadora y la facilidad que existe actualmente para ras-

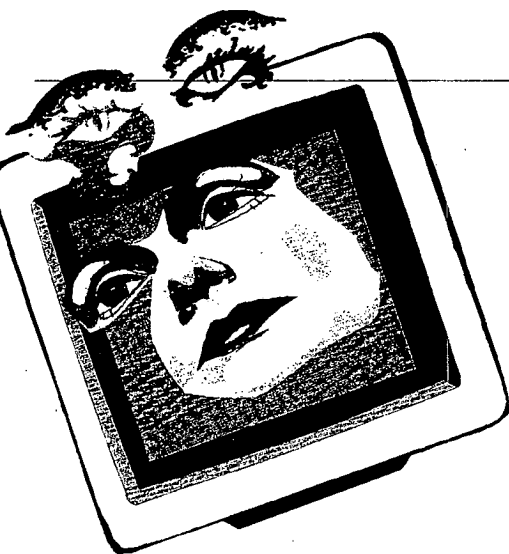
trear la vida privada de los ciudadanos a través de sus mensajes electrónicos llaman poderosamente la atención hacia los peligros que se esconden detrás de las mismas tecnologías que tantos beneficios prometen a los ciudadanos. ¿Qué ocurriría si en vez de servir para implementar una idílica democracia directa la CMC Sólo constituyera otro chupete electrónico, una manera más de distraer la atención de los ingenuos mientras algunos grupos se dividen el poder político y el botín económico? Ya sabemos cómo los gobiernos o los grupos con poder utilizan los medios de comunicación masivos para transformar los debates políticos en shows espectaculares pero inocuos y con fines claramente comerciales, como lo muestran los dos grandes programas líderes (aunque aparentemente rivales) de debate político en la Argentina. ¿Por qué este nuevo medio de información y comunicación sería menos corruptible que los otros? ¿Por qué cumpliría con las promesas de acceso democrático a la información pública que otros medios, como la radio o la televisión, no cumplieron?

Rheingold identifica tres grandes líneas de críticas sociales a la CMC como medio de reforzar los procesos democráticos:

- El primero emerge de la historia de los medios de comunicación y se centra en la manera en que los medios de comunicación electrónica, en muchos casos ya identificados, han vaciado de contenido los debates públicos, convirtiéndolos en pretextos para publicitar una serie de productos y servicios, un proceso que podría recibir el nombre de consumización de la esfera pública. Este contrasta vivamente con las esperanzas de los activistas electrónicos, quienes confían en que la CMC sea un medio efectivo de revitalizar y reforzar el debate entre los ciudadanos como un modo de alentar la participación, cohesionar las comunidades y el mismo proceso democrático.

- La segunda línea crítica pone el énfasis en el hecho de que muchas redes interactivas pueden ser utilizadas en combinación con otras tecnologías, tanto para hacer circular información útil para los propósitos comunitarios, como para que los grupos en el poder dispongan de nuevos medios de vigilancia, control y desinformación de la población.

- La tercera línea es la llamada hiperrealista. Los críticos pertenecientes a esta tendencia opinan que las tecnologías electrónicas ya han transformado lo que solía



¿POTENCIAL DEMOCRÁTICO O ENGAÑABOBOS?

¿Las TIC, la CMC, poseen un alto potencial de democratización y de refuerzo de la vida comunitaria o son una trampa más tendida por los bloques dominantes para distraer al sector más cuestionador (o al más ingenuo) de la población? Mi opinión personal es que, como toda herramienta de comunicación desde el comienzo de la humanidad, están investidas de ambos poderes: informar y desinformar, hacer circular esta información, deformarla o bloquearla, facilitar la organización comunitaria o desarmarla volviéndola inofensiva.

Aquéllos que están interesados en utilizar el potencial de estas tecnologías para activar la participación comunitaria en los procesos públicos, a nivel local u otros, deben ser conscientes de los peligros que encierran, de los obstáculos que pueden encontrar para concretizar sus proyectos. Los investigadores en ciencias sociales, los técnicos, los expertos en las tecnologías electrónicas de información y comunicación, debemos aunar esfuerzos en este campo, pero sobre todo debemos escuchar lo que cada uno de nosotros, en su especialidad, tiene para decir. Toda tecnología tiene limitaciones y las TIC no son una excepción. Para utilizarlas es preciso identificar y comprender estos límites mientras continuamos explorando las capacidades positivas de las tecnologías y alejando cada vez más las fronteras de lo posible. Como recuerda Rheingold (1994), "Evitar caer en el hechizo de la retórica de lo tecnológicamente sublime, cuestionar y examinar activamente las presunciones sociales sobre los efectos de las nuevas tecnologías, recordarnos que la comunicación electrónica tiene poderosas capacidades ilusorias, son medidas efectivas a tomar para evitar los desastres".

BIBLIOGRAFÍA

- ABRAMSON, Jeffrey B., F. Christopher AR-
TENTON y Gary R. ORREN (1988) *The Electronic
Commonwealth: The Impact of New Media Tech-
nologies on Democratic Politics*, Basic Books, Inc.,
New York.
- BEAMISH, Anne (1995) *Communities on-*

- Line*, tesis, Massachusetts Institute of Technology.
- BUSINESS WEEK (1997) *Internet Com-
munities*, special Report, Mayo 5, 1997.
- FINQUELIEVICH, Susana y Ester SCHIA-
VO, compiladoras (1997) *La ciudad y sus TICs*,
universidad de Quilmes- Editorial Sudamericana,
Buenos Aires.
- FINQUELIEVICH, Susana, con la colabo-
ración de Jorge KAROL y Graciela KISILEVSKI
(1996) *¿Cibercidades? Informática y gestión ur-
bana*, Instituto Gino Germani / Oficina de Publi-
caciones del Ciclo Básico Común, Universidad de
Buenos Aires.
- FINQUELIEVICH, Susana, Jorge KAROL y
Alicia VIDAL (1992) *Nuevas tecnologías en la ciu-
dad. Información y comunicación en la cotidiani-
dad*, Centro Editor de América Latina, Buenos Aires.
- GUPTA, S.; PITKOW, J.; RECKER, M. (1995)
Consumer Survey of WWW Users. Webs site: [http://
www.wmich.edu/~sgupta/hermes.html](http://www.wmich.edu/~sgupta/hermes.html), citado por
Wellman, 1996.
- HALLECK, Deedee (1994): "Zapatistas
on-line (Report on Culture)" En: *NACLA Report on
the Americas*, Sept-Oct, Vol. 28, No. 2.
- LYOTARD, Jean-François (1984) *The Post-
modern Condition*, Manchester University Press,
Manchester.
- MARKLEY, Robert Ed. (1996) *Virtual Real-
ities and Their Discontents*, The John Hopkins Uni-
versity Press, Baltimore.
- MELE, Christopher (1997) "Cyberspace and
Disadvantaged Communities: The Internet as a Tool
for Collective Action". En: Peter Kollock and Marc
Smith, Eds. *Communities in Cyberspace*, University
of California Press, Berkeley, 1997.
- MICHALSKI, Jerry (1995) *What is a virtual
community? (After the media class)*, New Pers-
pectives Quarterly, Spring, Vol. 12, No-2.
- NEWSWEEK (1995) *Cyberspace tilts right*,
Enero 27, pp. 30.
- PITKOW, J.; KEHOE, C. (1995) "Third
WWW User Survey: Executive Summary". *Online*.
Internet: WWW <http://cc.gatech.edu/gvulusersurvey/or/1995>,
Graphic, Visualization and Usability
Center, Georgia Institute of Technology.
- REID, Elizabeth (1996): "Communication and
Community on Internet Relay Chat: Constructing
Communities". En: Peter Ludlow, ed. *High Noon
on the Electronic Frontier*, The MIT Press, Cam-
bridge, Mass.
- RHEINGOLD, Howard (1994) *The virtual
Community: Homesteading on the Electronic Fron-
tier*, Harper Perennial, Reading, Massachusetts.
- SOUTHWICK, S. (1996) *Liszt: Searchable
Directory of E-Mail Discussion Groups*. [http://
www.liszt.com](http://www.liszt.com)
- TREESE, W. (1995) *The Internet Index Num-
ber 6*. Online: treese@openmarket.com.
- WELLMAN, Barry, Janet SALAFF, Dimitrina
DIMITROVA, Laura GARTON, Milena GULIA,
Caroline HAYTHONTHWAITE (1996) "Computer
networks as social networks: collaborative work,
telework, and virtual community". En: *Annual Re-
view of Sociology*, Annual 1996, Vol. 22, pp. 213.
- WELLMAN, Barry y M. GULIA (1996) "Net
surfers don-t ride alone: virtual communities as
communities". En: *Communities in Cyberspace*, Ed.
P. Kollock, M. Smith, Univ. California Press,
Berkeley.

1 Para obviar los debates sobre los conceptos aparentemente contradictorios entre lo "virtual" y lo "real", prefiero referirme a las redes de personas e instituciones ligadas por la CMC como a "comunidades electrónicas" ■

pasar por realidad en una simulación hábilmente construida. Mucho antes de que actores, deportistas y miembros de la farándula comenzaran a presentarse como candidatos a diferentes cargos políticos, ya gran parte de la vida política se había vuelto una película de aventuras. Una arena de circo, un espectáculo de hipnotismo de masas. Los críticos argumentan que vivimos en una hiper-realidad, cuidadosamente construida para imitar el mundo real y extraer dinero de los bolsillos de los consumidores. Del mismo modo en que, aunque las selvas están desapareciendo de la superficie del planeta, la versión disneyana de éstas hace ganar dinero a los productores, los programas de televisión, las estrellas de cine, los parques temáticos, contribuyen a crear una industria global dedicada a tejer una red de ilusiones cada vez más parecida a la vida real, a medida que las personas la comprenden y que la tecnología, cada vez más poderosa, la vuelva crecientemente verosímil.

Rheingold advierte que los miembros de las comunidades virtuales, a causa de la misma naturaleza del medio empleado, deben pagar por el acceso a la comunicación mutua cuestionando eternamente la realidad de su cultura online. El territorio de lo hiper-real comienza cuando los individuos olvidan que un teléfono o un correo electrónico sólo implican la ilusión de estar hablando con otra persona a través de la distancia, de que una conferencia electrónica es la imitación ilusoria de una reunión. Cuando se olvida este hecho, comienzan los problemas. Cuando la tecnología incrementa sus poderes haciendo que estas ilusiones se acerquen cada vez más a la sensación de lo real, como se prevé para los próximos años, la necesidad de cuestionamiento aumenta en la misma proporción.