

■ **Estudio**

Resumen

El objetivo de este artículo es discutir y proponer la revisión de algunos planteamientos hechos para definir a las identidades colectivas con el fin de contribuir a la comprensión y explicación de la complejidad de los modelos identitarios a partir del impacto de las nuevas tecnologías de información y comunicación, la cual ha significado un proceso de redimensionamiento de los elementos constitutivos de las identidades al revolucionar algunos de sus principales elementos como espacio, tiempo, velocidad, conformación del nosotros y la alteralidad, comunidad. Se concluye que la posibilidad de construir identidades colectivas en un escenario virtual pierde sentido a menos que lo colectivo sea reelaborado a partir de las novedosas formas de participación social y política en los procesos de comunicación.

Abstract

The objective of this paper is to discuss and to propose the overhaul of some done expositions to define collective identities with the purpose of contributing to the understanding and explanation of the complexity of identities models from the new impact of information and communication technologies, which has meant a process of change of the constituent elements of identities when revolutionizing some of its main elements like space, time, speed, «we and the others», community. One concludes that the possibility of constructing collective identities in a virtual scene loses sense unless collective identity is reconstructed from the novel forms of social and politics participation in communication processes.

Interrogantes más que respuestas

Identidades colectivas en el ciberespacio

■ **Emilia Bermúdez / Gildardo Martínez**

Pocas dudas existen sobre el impacto que las nuevas tecnologías de información y comunicación han tenido en todos los órdenes de la vida social al instaurar un modo de vida global, aún no conmensurado en todas sus implicaciones. El hombre ha pasado sorprendentemente de la caza a la agricultura, del cultivo de la tierra y de las relaciones humanas presenciales en la industria y la vida en las grandes metrópolis al ciberespacio y la cibercultura.

Esos nuevos espacios, y todo lo que de allí se deriva, significan para algunos el punto de llegada a la máxima cúspide de interacción y estructura social, y para otros, el inicio de un complejo y borroso a la vez, problema nuclear de la época actual. Para los primeros, las tecnologías de la información y la comunicación contribuirían a la eliminación de las fronteras, el inicio de la aldea global, el mundo libre, igualitario, sin distancias, a la construcción de ciudades-mundo, telépolis, cuya base topológica «no es el recinto con interior, exterior y frontera, sino la red de nodos interconectados por medio de las tecnologías de telecomunicaciones y, en particular, por las redes telemáticas» (ECHEVERRÍA, 1997:63). Para los segundos, las implicaciones sociales de estas tecnologías son más dramáticas al remitir a los cambios de valores e instituciones (e incluso su desaparición) y una ruptura del

tejido social, para producir un hombre mutilado. (PESCE, 1996).

Sin pretender situarnos en uno u otro lado de los partidarios o no del ciberespacio, lo cierto es que estamos, como lo señala Jesús Martín Barbero, en el «descentramiento de tres órdenes, el de los saberes, los territorios y los relatos» (MARTÍN-BARBERO, 1997) y frente a transformaciones socioculturales que afectan las formas como se venía entretejiendo las tramas de las relaciones sociales y simbólicas. Sobre el particular, ¿tendrán las ciencias sociales los códigos interpretativos para aprehender las aceleradas transformaciones en curso a fin de lograr examinar a las nuevas constelaciones sociales? ¿Será acaso que desde este estado de cosas las preguntas que se le formulan a la realidad no hacen eco o no encuentran sentidos en ella misma? O a decir de Quijano (1988) ¿ya no permiten el descubrimiento del significado de lo que no se entiende cuando se ve y mucho menos permiten descubrir lo que no es inmediatamente visible en la realidad social?

El rasgo de una «modernización sin modernidad» está latente; modernidad avasallante con las tecnologías de desplazamiento rápido y telecomunicaciones a velocidades inimaginables pero que, a pesar de ello, no logra conseguir interlocutores que impulsen la reflexión social de esas tendencias. (LECHNER, 1997)

De esa manera, conceptos antropológicos

gicos, psicológicos, sociológicos y, en fin, de las ciencias sociales en general, se tornan vacíos al explicar esta nueva revolución cultural, en la que muchos de los elementos teóricos con los que nos acercamos para dar dilucidación a la acción social de los actores en un mundo tangible y humanamente subjetivo, son insuficientes para esclarecer las relaciones que se construyen en una dimensión distinta: la realidad virtual.

En esa óptica de la necesidad de repensar el mundo de vida desde las distintas mediaciones que establecen las nuevas tecnologías, se inscribe el objetivo de este artículo que pretende, a partir de determinados planteamientos hechos para definir las Identidades Colectivas, problematizar y proponer la revisión de algunos de esos elementos con el fin de contribuir a la comprensión y explicación de la complejidad de los modelos identitarios a partir de la globalización.

La postura inicial es que la realidad global ha implicado un proceso de redimensionamiento de los elementos constitutivos de las identidades, al revolucionar los conceptos de espacio, tiempo, velocidad, durabilidad, de la interacción y conformación del nosotros y la alteridad, de la comunicación, del concepto de comunidad y de experiencia de vida que inciden en una reconfiguración de las identidades colectivas.

IDENTIDADES EN EL MUNDO RETICULAR: ¿FIN DEL SUJETO SOCIAL?

Tal como lo sostiene Habermas, el concepto de Identidades Colectivas Modernas ha estado ligado desde fines del siglo XVIII a la aparición del Nacionalismo en Europa, en una situación en que la masa de individuos se tornan liberales y móviles y en la que el Nacionalismo vino a satisfacer necesidades de nuevas identificaciones (HABERMAS, 1989).

Aparece así la identidad nacional ligada a una herencia profana, una herencia cultural en donde el lenguaje, literatura e historia coinciden con las representaciones del Estado y una conciencia nacional forjada a partir de la tensión entre las orientaciones universalistas y los particularismos de una nación que se delimita a sí misma frente al mundo externo; el otro. En la constitución de ese tipo de identidad juega papel central la historia como proveedora de sentido al suministrar perspectiva de futuros orientadores de la acción y cubrir la necesidad de afirmación



Sin pretender situarnos
en uno u otro lado de los partidarios
o no del ciberespacio, lo cierto
es que estamos, como lo señala
Jesús Martín Barbero, en el
'descentramiento de tres órdenes,
el de los saberes, los territorios
y los relatos'.



y autoafirmación (HABERMAS, 1989).

La identidad se torna conciencia histórica expresada cuando podemos definir quiénes somos y quiénes queremos ser y donde se entremezclan elementos descriptivos, evaluativos y afectivos. (HABERMAS, 1989).

En la literatura sobre el tema es coincidente la idea de que las Identidades Colectivas son el producto de experiencias compartidas a través de interacciones sociales y, por lo tanto, tienen un carácter colectivo, independientemente de que surjan de las élites o de experiencias colectivas (LECHNER 1990; ESTRADA, 1995).

A las identidades también es recurrente encontrarlas definidas como un estado subjetivo y cristalizadas en la intersubjetividad, entendida esta última como una estructura de sentido subjetivada, producida y reproducida por los sujetos en la experiencia diaria y objetivada en instituciones, prácticas, usos creencias, valores y un lenguaje compartido (ESTRADA, 1995; MATOS, 1994).

Las identidades surgen entonces a través de las vivencias dotadas de significación y sentido compartido y, en esa visión, los distintos pensadores le han atribuido la función de proveer certezas, asignándole un papel importante en la formación del sentido de comunidad. (LECHNER, 1990).

De igual modo, tiempo e historia son necesarias para la cristalización de las Identidades Colectivas, puesto que cultu-

ralmente son indispensables en la permanencia de la memoria colectiva y en la posibilidad de entender el presente y elaborar un futuro compartido.

En conclusión, en las reflexiones anteriores la elaboración de tiempo histórico, certezas, construcción de la comunidad, tiempo cronológico, espacio físico, comunicación cara a cara, experiencias de vida, afectos, valores; construyen la formación del nosotros, su alteridad y el sentido de pertenencia con el grupo, la comunidad, el país, la nación.

El escenario virtual, construido a partir de la instrumentalidad mass-mediática, somete todas estas nociones a una reformulación a partir de las conexiones entre los distintos puntos del globo, conexiones en donde, como sostiene Brunner, las culturas nacionales se esfuman (BRUNNER, 1989). Asistimos a la conformación de un nuevo tipo de espacio que debilita los conceptos de nación y Estado-nación y de cultura nacional, puesto que territorio y población pierden sentidos como referentes para la sociedad interconectada, así como la trascendencia de la comunicación cara-a-cara en la construcción de una memoria colectiva, de valores, usos y rituales compartidos.

El ciberespacio transforma abruptamente la síntesis de la vida cotidiana. Paul Virilio lo considera una nueva forma de perspectiva, y que lejos de coincidir con el plano audiovisual es libre de cualquier referencia previa. Escuchar y oír en la distancia fue la esencia de la representación anterior, pero alcanzar y sentir en la distancia eleva la visión a un dominio de proporciones virtuales: el del contacto, el contacto en la distancia, el tele-contacto. (VIRILIO, 1995). En esta nueva escena, el mundo se convierte en una inmensa red formada por cibernautas; los individuos, cibernautas o usuarios, interactúan en las llamadas usenet, conjunto de foros electrónicos de debates y discusión denominados «grupos de noticias». Los habitantes de la comunidad digital en una fractalidad de identidades virtuales (PORTILLO, 1995) forman una sociedad paralela a la real que funciona según sus propias reglas. La información se transforma en su alimento, su oxígeno y el libre acceso a ella su derecho básico. (KAPOR, 1991 citado por PESCE, 1996)

Lo socio espacial, que permitía a las identidades cerciorarse del sí mismo, es ahora con mayor profundidad socio comunicacional, pero en un plexo lingüístico, donde la relación dialógica no depen-

de de la presencia física sino de la posibilidad de insertarse en la red.

La percepción del tiempo que junto al concepto de historia han sido centrales en la articulación de identidades, es trastocado profundamente. Por un lado, las fragmentaciones que produce la individuación y el retrotraimiento al espacio privado y por el otro, porque no hay tiempo cronológico sino como diría Lechner un presente continuo (LECHNER, 1990); pero además, porque la temporalidad de lo cultural ha cambiado dado que la mediación que ejercen los medios tecnológicos fabrica un mundo de vida que es siempre presente. La idea del tiempo se aleja del mundo exterior como referencia y tiene como eje al sujeto que se sienta delante de la computadora; el internauta decide los momentos que navegará, cuándo, dónde y con quién se encontrará en la vastedad de la matrix. La lógica del tiempo absoluto se desvanece pues estaremos hablando de «los tiempos de cada cual». Irónicamente la intersección de humanidad y tecnología nos acerca más a cada uno, pero sacraliza la particularización cuando el centro no es el sujeto social sino el usuario (ADASKO, 1995).

Por otra parte, la velocidad con que ocurren los cambios va provocando un mundo signado por la complejidad y la incertidumbre que constantemente nos ocasiona la pérdida de referentes. Las experiencias colectivas en épocas y espacios del territorio nacional van cediendo paso al territorio virtual en el cual predomina la desagregación de un nosotros, para la reconfiguración de otro nosotros que habita, siente, se comunica e interactúa en el ciberespacio. Como Case de Neuromancer, los individuos extienden su sistema nervioso en una suerte de «modo estético de observación» (DERY, 1996) y en suspensión incrédula entre la mortalidad y la virtualidad consiguen un lugar propio en el mundo reticular.

La idea de que los valores y la construcción simbólica tienen sentidos a partir de las acciones significativas del otro y del rol protagónico del rostro del otro también ha sido transformada. En el ciberespacio no es necesario identificarse físicamente, podemos esconder nuestras identidades individuales y cualquier otro tipo de identidad, (DESSIATO, 1994) y mostrar sólo aquellos elementos que constituyen nuestros «nosotros» en ese espacio virtual.

Por supuesto que en ese contexto las identidades construidas en el territorio de lo virtual no tienen el carácter de perma-

nencia que poseen las identidades en el territorio real, pues los referentes e intereses que articulan a los conectados varían constantemente. Así, en la inmensidad del no-lugar el espacio de las representaciones y relaciones sociales se perfila ad infinitum.

Al contrario de lo que tradicionalmente se creyó, las identidades construidas a partir de la mediación de estas nuevas maneras del comunicar no significan homogeneización. Por el contrario, los usos y condicionantes específicos y situacionales del espacio real van segmentando cada vez más a los nuevos sujetos virtuales y van marcando sus diferenciaciones. En ese sentido la alteridad pasa a depender de los objetivos de las llamadas tribus del ciberespacio. Como apunta Jesús Martín Barbero, entre el peso de la información estratégica para la toma de decisiones financieras y la levedad del pasante extasiado entre las vitrinas de los bulevares virtuales, ya hay un buen trecho (MARTÍN-BARBERO, 1997). Entre los manifiestos del Comandante Marcos y los relatos desencantadores de la política se constituye una alteridad fuera de la tangibilidad a la que nos ha acostumbrado nuestra experiencia empírica.

Nuevos productores simbólicos y nuevos consumidores de esos hipertextos plantean maneras diferentes de creación de sentido de pertenencia y reconfiguración de las identidades de los sujetos conectados a esas identidades «menos unitarias y más hechas de trozos, de pedazos, de referentes diversos al estar los sujetos sociales en contacto permanente y simultáneo con diversas fuentes de información, acontecimientos, ideas, opiniones, valores, expresiones culturales» (MARTÍN-BARBERO citado por OROZCO, 1997: 32) formando una trama diversa que no hace sino confirmar el carácter también híbrido de las nuevas identidades.

Por último, cabría preguntarse sobre las posibilidades de construcción de una comunidad a partir de estas nuevas realidades en la cual las expresiones afectivas, culturales, sociales, políticas o económicas comunitarias están volatilizadas por la fragmentación e individuación de la experiencia en el espacio virtual.

HACIA LAS COMUNIDADES VIRTUALES Y EL SUJETO FRACTAL

Las comunidades virtuales, producto de la interconectividad de las redes telemáticas, y cual plaza mayor citadina, desa-

rrollan un espacio, un punto de congregación para individuos de intereses similares. En ella las distancias se anulan ya que las redes no entienden de ellas; el cuerpo no precisa permanecer en el lugar donde antes lo necesitaba para la interacción, es amputado por el texto o el correo electrónico, por lo que la sincronización para el encuentro cara-a-cara se torna fútil; desaparecen estigmas asociados a los hombres: raza, género, edad, aspectos difíciles de ocultar en la vida cotidiana están ausentes en el espacio reticular; finalmente, el anonimato es posible en circunstancias como éstas, dando lugar a que actitudes bizarras, reprimidas anteriormente, pululen sin ningún tipo de restricción más que por la impuesta por el propio usuario. (SMITH, 1992; RHEINGOLD, 1992)

¿Qué lleva a los individuos a entablar relaciones con congéneres digitales? ¿Cuál es la razón para que se produzca tal accidente de lo real y sustituyan la interacción cara-a-cara por otra de dudosa interpretación?

Quizá hayan descubierto algo maravilloso o una ilusión, lo posiblemente cierto es que estas tecnologías satisfacen de alguna manera la necesidad de contactos e intercambios de información que las barreras espaciales y sociales obstaculizan. Lo irónico es que ahora la superautopista de las terminales tecnológicas redefinen el espacio de lo social desde su propia lógica a partir de la relación entre cada uno de los mortales con la matrix. El resultado: múltiples interacciones de individuos sin referente espacial y temporal, acorpóreos, homogéneos. ¿Es esta la clase de sujetos sociales producto de las comunicaciones mediadas por computadoras?

En principio, la idea inicial de comunidad virtual nos condujo al conjunto de redes de comunicación que colectivamente se crean y condensan por un fin particular; la información y el acceso instantáneo a un gran número de personas es el catalizador de este fenómeno. No obstante, y gracias también a la velocidad reproductiva de las relaciones, vía información, hay un aumento de las masas más no de su toma de conciencia (FERRAS, 1997). Los sujetos representan una centralidad fundamental; cada uno de ellos simboliza un todo cuando están conectados a la red. Sólo que al liberarse de las ataduras espacio-temporales, y cual navegantes espaciales, comienzan a constituirse en centro de su propio espacio y tiempo, aislados de la materialidad y simbología cotidiana. Colectivamente la pérdida de noción dis-

tintiva promueve un sujeto disgregado, separado de su hábitat terrestre, el cual le parecerá fútil, vacío y nocivo (BAUDRILLARD, 1987).

En resumen, la posibilidad de plantear la construcción de identidades colectivas como clásicamente se ha entendido, parece esfumarse en un panorama virtual. Si hoy observamos un mundo reticular, entonces corporeidad, espacialidad y temporalidad, tal como han sido tratadas por las ciencias sociales, desaparecerían progresivamente; se tornarían inútiles para dar cuenta de las transformaciones en la globalización. Ante la posibilidad de estar en todas partes, gracias a la instantaneidad de la comunicación, ¿cómo construir transcendencia y pertenencia cuando podemos defractarnos en un sinnúmero de sujetos miniaturizados y digitalizados a través de la reticularidad?, ¿cómo plantearse proyectos colectivos si pensamos en el sujeto fractal de Baudrillard, o en el ser digital de Negroponte, aunque éstos se reconfiguren en un nuevo tipo de comunidad a partir de sus intereses en el mundo virtual?

Es indudable que el proceso que se está viviendo es complejo y contradictorio, pero como lo plantea Martín-Barbero: la «desterritorialización cultural está exigiendo repensar los modos en que se perciben las identidades para que dejemos de cargar de negatividad fatalista lo que en la ambigüedad del presente es desafío a las inercias del pensar» (MARTÍN-BARBERO, 1995: 339).

Necesitamos reconstruir lo colectivo a partir de los ensayos de las novedosas formas de participación social y política en los procesos de comunicación y que tienen como medio esas nuevas tecnologías, tal y como lo muestran la experiencia de la Villa de San Salvador en Perú, la interconectividad entre los grupos ecologistas y la presión de éstos en la reciente defensa de la Sierra de Perija en Venezuela.

Además, es imperativo repensar las identidades cuando las transformaciones mediáticas están abarcando distintas dimensiones de la vida cotidiana de los sujetos sociales, y la manera como los hombres perciben el mundo y sus semejantes (MANTA y HENRIQUE, 1997) y que nos llevan a creer que la transfiguración de éstos en fractales o bits dependerá de los usos sociales de las nuevas tecnologías de información y comunicación y de la conquista de los espacios de poder en el ciberespacio.

Se trata de nuevas formas de socialidad y de alteraciones en las relaciones sociales inaugurada por los habitantes del ciberes-

pacio y caracterizadas por la desterritorialidad y la inmaterialidad y como tales novedosas en la historia de la humanidad.

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

Las comunidades virtuales inauguran una nueva dinámica del surgimiento de ideas compartidas, puesto que los grupos de interés se conforman a partir de afinidades que hablan de la presencia del sentido de pertenencia. Reflexión que da lugar para plantear que las nuevas tecnologías pueden ser pensadas como mediaciones en la construcción de un nuevo tipo de sociabilidad, en que el encuentro físico es irrelevante, aunque en muchos casos como ocurre con los Videopapistas (MANTA y HENRIQUE, 1997) la relación que empieza en el mundo virtual se extiende al mundo real; porque el hombre mientras sea humano seguirá fabricando un mundo simbólico de creencias, ritos, valores y la satisfacción de su esencia gregaria con nuevas afectividades, aunque ellas se construyan en la virtualidad ■

NOTAS

1. Lo dicho no significa reducir el fenómeno a una incapacidad basada en una brecha económico-material; el acceso y la obtención de los productos de esta tecnología representan también un problema que llega a impregnarse del campo de lo simbólico.
2. Personaje central de la obra de William Gibson, *Neuromancer*, el cual conectaba su sistema nervioso directamente a redes de computadoras. La intersección proyectaba la mente del sujeto en una matriz de datos extraída de los bancos de datos de cada computadora.
3. La idea de accidente refleja el valor y los peligros del desarrollo tecnológico. Para Paul Virilio, los accidentes «diagnostican la tecnología»: el barco que se hunde dice más de la tecnología que el barco que se mantiene a flote. El ciberespacio, como el «gran accidente de lo real» refleja la pérdida de orientación de los individuos con su realidad. (Véase: WILSON, Louise (1994): «Cyberwar, God and Television: Interview with Paul Virilio», en *Digital Delirium*. Arthur y Mari Louise Kroker (Editores). New World Perspectives. Culture Texts Series, New York, 1997 y DER DERIAN, James (1997) «Interview with Paul Virilio». *Speed Magazine*. Número 1.4. (Edición en Línea). <http://tunisia.sdc.uc.ucsb.edu/speed/1.4/articles/derderian.html>)

REFERENCIAS

- BAUDRILLARD, Jean (1987). *El otro por sí mismo*. Anagrama. Colección Argumentos. Barcelona, España.
- BRUNNER, José J. (1989). «Chile. Transformaciones culturales y conflictos de la Modernidad (1973-1988)» en CLACSO *Innovación Cultural* y actores socio-culturales. PNUD-CLACSO Editores. Buenos Aires.

- DERY, Mark (1996). *Escape Velocity. Cyberculture at the end of the century*. Grove Press, New York.
- DESSIATO, Máximo (1994). «La sociedad Saturada. Ensayo antropológico sobre el impacto de las Nuevas Tecnologías», en *Revista Comunicación* N° 88. Cuarto trimestre 1994. Estudios venezolanos de comunicación. Centro Gumilla. Caracas, Venezuela.
- ECHEVERRÍA, Javier (1997) «Dieciséis tesis sobre Telépolis y las ciudades» en *Revista Quark, Ciencia, Medicina, Comunicación y Cultura*. N° 6. Enero-Marzo 1997. Observatorio de la Comunicación Científica (OCC). Universidad Pompeu Fabra. Barcelona, España.
- ESTRADA, Marco (1995). *Participación política y actores colectivos*. Plaza y Valdes Editores, S.A. México.
- FERRAS, Graciela (1997). «Radiografía mediática del fin de siglo», en *Revista Nueva Sociedad*, N° 147. Enero-Febrero 1997. Caracas, Venezuela.
- HABERMAS, Jürgen (1989). *Identidad Nacional y Post-Nacional*. Editorial Tecnos. Madrid, España.
- LECHNER, Norbert (1997). «América Latina: la visión de los científicos sociales», en *Revista Nueva Sociedad*, N° 139. Septiembre-Octubre 1997. Caracas, Venezuela.
- _____ (1990). *Los patios interiores de la Democracia. Subjetividad y Política*. Fondo de Cultura Económica. Chile.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús (1995). «Notas sobre el tejido de la democracia», en GARCÍA CANCLINI, Néstor (Comp.) *Cultura y postpolítica*. Consejo Nacional para las culturas y las artes. México.
- _____ (1997). «Globalización comunicacional y descentramiento cultural», en revista *Diálogos de la Comunicación*. N° 41. Santa Fé de Bogotá. Colombia.
- MATOS, Daniel (1994) (Comp.) *Teoría política de la constitución de las identidades y diferencias en América Latina y el Caribe*. Editorial Nueva Sociedad. UNESCO. Caracas, Venezuela.
- OROZCO, Guillermo (1997) «'Mas-mediación' y 'Audiencia-ción'. Macrotendencias en las sociedades latinoamericanas de fin de milenio», en *Revista Comunicación*. N° 100. Cuarto trimestre 1997. Estudios venezolanos de la comunicación. Centro Gumilla. Caracas, Venezuela.
- QUIJANO, Aníbal (1988). «Notas sobre los problemas de la investigación social en América Latina», en *Cuadernos del CENDES*, N° 9, Septiembre-Diciembre. Caracas, Venezuela.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- ADASKO, Dan (1995). *Redefinición de las esferas públicas y privada a partir de la ampliación del uso de Internet*. Seminario de Informática y Sociedad. Carrera de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Buenos Aires. <<http://www.ance.net.ar/infyosoc>>
- BUXO Y REY, María Jesús (1996). «La sociedad de la información reclama un nuevo diseño cultural», en *Revista Ciberespacio*. <<http://negocios.com/tendencias/artic2.htm>>
- MANTA, André y HENRIQUE SENA, Luis. *As afinidades virtuales a sociabilidade no Videopapo*. Grupo de Pesquisa em Comunicação e Cultura no Cyberespaço da Faculdade de Comunicação da UFBA. <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/artigos.html>>
- PESCE, Mark (1996). «Final Amputation». *Speed Magazine*. N° 1.1. <<http://tunisia.sdc.ucsb.edu/speed/1.1/pesce.html>>
- PORTILLO, Eloy (1995) «Los sujetos ante el mundo digital», en *Archipiélago*. Cuadernos de crítica de la cultura. N° 23. Noviembre 1995.
- RHEINGOLD, Howard (1992). *A slice of life in my virtual community*. Editor Whole Earth Review. Sausalito, California. <gopher://gopher.well.sf.ca.us/00/community/virtual_communities92>
- SMITH, Marc (1992). *Voices from the well: the logic of the virtual-< Commons*. Departamento de Sociología. UCLA. Centro para el Estudio de las Comunidades en línea (Center for the study of on-line Community). Los Angeles. <<http://www.sscnet.ucla.edu/soc/csoc/papers/voices>>
- VIRILIO, Paul (1995) *Speed and Information: Cyberspace Alarm* <<http://www.ctheory.com/a30-cyber-spacealarm.html>>