SEDUCCIÓN, COMUNIDAD Y DESIGUALDAD: EL CIBERESPACIO Y SUS CONSECUENCIAS SOCIO-POLÍTICAS

Alberto J. Ribes Leiva
(Universidad Complutense)

"El resplandor de las pantallas. Me fascinan las pantallas. El resplandor del capital cibernético. Qué radiante, qué seductor".

"Es el capital cibernético lo que crea el futuro".
Don DeLillo, Cosmópolis, (2003: 98).

RESUMEN

En este artículo ofrecemos algunas claves para analizar el ciberespacio y las nuevas tecnologías desde un punto de vista crítico. Las nuevas tecnologías tienen un enorme y profundo poder seductor y serias consecuencias socio-políticas en las sociedades contemporáneas, y traen a las sociedades contemporáneas y también a los análisis sociales contemporáneos la vieja y moderna idea de progreso. Quizá el problema principal ligado a las nuevas tecnologías es su capacidad para ocultar los procesos sociales que están teniendo lugar tras ellas. La brecha digital está construida como un problema auto-referencial – que permite el retorno de la política -, que, generalmente, ha evitado otros problemas sociales que están teniendo lugar en las sociedades contemporáneas. Problemas vinculados no sólo con el acceso, sino con el uso y las disposiciones socio-culturales nos hablan de las fuertes y profundas líneas de desigualdad que podemos encontrar en las relaciones entre individuos y artefactos tecnológicos.

PALABRAS CLAVE: Nuevas tecnologías, Brecha digital, Capitalismo digital, Teoría sociológica, Comunidad.

ABSTRACT

In this article we offer some keys to analyze cyberspace and new technologies from a critical point of view. New technologies have a strong seductive power and serious socio-political consequences, and they bring to the contemporary societies and also to the contemporary social analysis the old and modern idea of progress. Perhaps the main problem linked to the new technologies is its ability to hide the social processes which are taking place behind them. The digital divide is constructed as a self-referent problem which, generally, has avoided other social problems which are taking place in contemporary societies. Problems related no only to the access, but to the use and to the socio-cultural dispositions are behind the strong lines of inequality that we can find in the relationship between individuals and technological artefacts.

KEY WORDS: New technologies, Digital divide, Digital capitalism, Sociological theory, Community.

Introducción

Las nuevas tecnologías y sus consecuencias sociales constituyen uno de los campos más interesantes para la sociología cultural contemporánea. Como es natural, en un debate tan actual como apasionado existen diversas posturas teóricas y distintas concepciones de la realidad en pugna. Más allá de las diferencias - que ahora mismo examinaremos -, encontramos en los discursos académicos, científicos y políticos un general deslumbramiento por las consecuencias sociales y políticas atribuidas a la nueva revolución tecnológica, cuyos orígenes se remontan a los años sesenta del pasado siglo veinte. Básicamente encontramos dos tipos de discursos sobre este asunto. En primer lugar, existe una concepción "desde arriba", desde los Estados y las instituciones, que observa los cambios macro-sociales y las consecuencias macro-políticas y se demora en clasificaciones que analizan la implantación de la sociedad de la información en los diversos Estados-nación o en las distintas regiones y organizaciones supranacionales (Negroponte, 2000; Echevarría, 1994 y 1997; Castells, 2001). Es un tipo de discurso que sigue manteniendo la moderna noción de desarrollo.

En segundo lugar, encontramos una concepción del problema "desde abajo", desde los individuos, que atiende a los cambios micro-sociales que está teniendo lugar en las sociedades contemporáneas, especialmente en las más tecnificadas, es decir, en las sociedades ricas del primer mundo. Este segundo tipo de discurso aborda las consecuencias del desarrollo del capitalismo digital, se desliza hacia el terreno de lo normativo cuando se ocupa de las nuevas formas de comunitarismo (Barlow, 1996; Rheingold, 2001 y 2004), y presta una especial atención a los cambios identitarios de los individuos motivados por la interacción con las nuevas tecnologías (Turkle, 1999; Zizek, 2006).

No debe extrañarnos que las nuevas tecnologías hayan sido depositarias de todo tipo de esperanzas utópicas. Allen y Miller (2000) han mostrado cómo cada vez que surge un nuevo medio de comunicación tecnológico aparecen discursos sobre sus supuestas capacidades democratizadoras. Sucedió con la radio, con la televisión por cable, y ahora con Internet y los teléfonos móviles. Sin embargo, estas expectativas optimistas hasta ahora se han visto frustradas una y otra vez; la historia demuestra que los nuevos medios de comunicación tienden a ser dominados rápidamente por intereses comerciales o estatales. En el mismo sentido ha señalado Rodríguez Ibáñez (2002: 365) que igual que en el siglo XIX se celebró la telegrafía transoceánica como una panacea para la paz perpetua podríamos estar volviendo a caer en las mismas utópicas ilusiones.

Consideramos que frente a las miradas deslumbradas por las posibilidades hipotéticas de las nuevas tecnologías – que abarcan, como veremos, un amplio espectro – es preciso elaborar una teoría crítica acerca de estos nuevos objetos sociales y sus consecuencias prácticas. Es precisamente la intención de este artículo avanzar en esa dirección. Para ello, y en primer lugar, analizaremos los dos factores que hacen, desde nuestro punto de vista, tan seductoras a las nuevas tecnologías: el retorno de la idea de progreso y la dimensión ociosa. En

segundo lugar, veremos que los discursos sobre la sociedad de la información y las nuevas tecnologías se están construyendo desde la celebración de la muerte del Estado de bienestar, con las consecuencias políticas y sociales que este hecho conlleva. En tercer lugar, nos ocuparemos de analizar críticamente la idea de comunidad que se deriva de la interacción de las nuevas tecnologías con la realidad social, una vez que toda organización centralizada de lo social empieza a ponerse en entredicho. En cuarto lugar, nos centraremos en las conexiones entre desigualdad real y virtual. Y, en quinto y último lugar, haremos algunas observaciones sobre el capitalismo digital y el triunfo de la racionalidad instrumental.

1. La seducción de las nuevas tecnologías

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2007) recoge tres acepciones para la palabra "seducir". La primera dice: "engañar con arte y maña; persuadir suavemente para algo malo". La segunda acepción señala: "atraer físicamente a alguien con el propósito de obtener de él una relación sexual". Y la tercera reza escuetamente: "embargar o cautivar el ánimo". La seducción que ejercen sobre los teóricos, los científicos, los políticos y los ciudadanos las nuevas tecnologías tienen que ver tanto con la primera como con la tercera acepción. Así, las nuevas tecnologías y los discursos sobre la sociedad de la información a veces nos engañan con arte y maña, nos persuaden suavemente creando problemas autorreferenciales y alejándonos de cuestiones de fondo. Pero también nos cautivan el ánimo y nos presentan un futuro esperanzador, plagado de interacción social e incluso nos prometen la recuperación de la mítica comunidad perdida (tan añorada con romántica nostalgia por numerosas generaciones sucesivas de sociólogos).

Desde mi punto de vista, hay dos grandes cuestiones que están detrás del enorme poder de seducción que tienen las nuevas tecnologías y que explican la indudable importancia y el notable auge de las teorías sobre la sociedad de la información, el ciberespacio y la realidad virtual. En primer lugar, estos discursos traen de nuevo a un primer plano la vieja idea de progreso, que viene en una doble vertiente: a un nivel macro-político y macro-social, y a un nivel micro-social o micro-político. La segunda cuestión fundamental que hace tan seductor el discurso de la sociedad de la información es lo que podríamos llamar, inspirándonos en Veblen, la "dimensión ociosa" de las nuevas tecnologías. Veamos cada una de estas cuestiones.

1.1. El tranquilizador retorno de la idea de progreso.

Con la reciente crisis de la modernidad y el auge de la literatura posmoderna – en el lapso de tiempo comprendido entre los años sesenta y noventa del pasado siglo XX -, la idea de progreso había desaparecido de la escena teórica y pública. El futuro dejaba su lugar a un eterno presente, mientras que el pasado era sustituido por lo *kitsch* descontextualizado. Sin embargo, una vez que de esas llamas solamente quedan los rescoldos, parece haber vuelto una idea clave del mundo moderno: el progreso. Esta renacida idea de progreso viene ahora insertada dentro

de los discursos que reflexionan sobre las nuevas tecnologías, el "ciberespacio"[1] y la sociedad de la información.

Tras unos años de convulsa actividad teórica alrededor de la desaparición de la idea de progreso, actualmente es posible observar un retorno triunfal de esta ilustrada y vieja idea. Durante la crisis que el mundo occidental atravesó en los años treinta del pasado siglo XX, la idea de progreso se puso en entredicho. Desde la Primera Guerra Mundial se incrementaron los análisis sobre los problemas que podían traer las nuevas tecnologías. La idea de una mejora automática de la humanidad se vio cuestionada por la propia dinámica de los acontecimientos históricos que en ese primer tercio de siglo se iban a suceder trágicamente. Ya no parecía tan claro que el futuro fuera a ser mejor inevitablemente. Todas estas ideas se propagaron y llegaron en plena vigencia hasta el desenlace de la II Guerra Mundial. Tanto es así que se extendió entre los científicos sociales la idea de habitar un mundo en crisis. Lo que mejor definía al presente era la crisis, y este fue el concepto explicativo fundamental que hay en algunos de los mejores análisis de dicha situación que elaboraron Ortega y Gasset, Alfred Weber o Karl Mannheim, por citar algunos nombres (Ribes, 2007: 123-131). Después de la II Guerra Mundial hasta los años sesenta o setenta, hubo un resurgimiento de la idea de progreso que ocupó cada vez mayor espacio en los discursos teóricos y en las prácticas políticas, alentados ambos por el optimismo tras la victoria militar sobre el fascismo. Como escribió Jameson (2000: 26-27) incluso "el keynesianismo debe entenderse como una planificación, una racionalización, del futuro como tal". Además, era un momento de reconstrucción, de grandes y ambiciosos proyectos, que se iba a ver relanzados con la competencia tecnológica entre EEUU y la Unión Soviética, entre los dos nuevos bloques en conflicto.

No obstante, en los años ochenta y noventa la idea de progreso vuelve a ponerse en cuestión. La desconfianza hacia la ciencia, la muerte de los metarrelatos, el fin de la historia, las consecuencias no previstas de las acciones, la sensación de vivir en un eterno presente, la sustitución de lo social por un simulacro que imposibilitaba la comprensión y también la acción política, son ideas incompatibles con la vieja idea de progreso (Lyotard, 1999; Beck, 1998; Baudrillard, 1997). Y algunas de estas ideas pasaron a ocupar un espacio central en distintas y variadas teorías sociológicas. El debate modernidad / posmodernidad, y algunos análisis de los más influyentes teóricos de los años ochenta y noventa venían a prevenirnos contra el espejismo de un futuro inevitablemente mejor; algunos incluso nos hablaban de la imposibilidad del futuro y la aparición de un eterno presente. El

[1] Jordan (2001: 20-21) hace una práctica distinción entre dos conceptos de ciberespacio. Por un lado estaría el "ciberespacio gibsoniano", que remite al terreno de la ciencia ficción y al autor – Willian Gibson – que acuñó el concepto por primera vez. Este ciberespacio imaginado por Gibson – y que solamente existe en sus novelas de ciencia ficción - es un lugar en el que se condensa toda la información del mundo y al que se accede mediante la pura conciencia desgajada del cuerpo. Por otro lado estaría el "ciberespacio barloviano", que remite a la realidad actual del ciberespacio y a uno de sus más célebres activistas John Perry Barlow. Este ciberespacio es el espacio que crean las redes de ordenadores en su interacción. Barlow utilizó el concepto de Gibson para describir el ciberespacio que realmente empezaba a existir. Esta distinción puede ser útil para tener en mente el componente normativo (e incluso de ficción) de muchos de los análisis sobre las nuevas tecnologías y el ciberespacio, así como la realidad actualmente existente y en constante cambio.

futuro, como escribió Jameson (2000: 12) se presentaba a lo sumo articulado en un "afuera irrepresentable". Además, la imposibilidad de elaborar grandes teorías emancipatorias, debido a la conciencia de que cualquier intento de universalizar entraña coerción e imposición, junto con la sensación de vivir en un mundo crítico de nuevo y repleto de riesgos medioambientales y riesgos también causados por la propia vida cotidiana en la modernidad avanzada, hacen que sea impensable imaginar un mañana mejor, y que lo único posible sea vivir en un eterno presente de una manera algo inconsciente, o plantearse un futuro incierto casi siempre peor que el pasado y el presente (Ribes, 2007: 274-279).

Sin embargo, en la actualidad la idea de progreso ha vuelto a la escena intelectual y social, al imaginario colectivo. Lo que sucede es que ahora viene insertada en un gran discurso, en un nuevo código (por decirlo con Jameson, 1996), en el metarrelato de alcance medio de las nuevas tecnologías y del ciberespacio (Ribes, 2006; Ribes, en prensa). Así, dentro de la idea de la sociedad de la información encontramos elementos que nos resultan familiares y que remiten en última instancia a la vieja y tan debatida idea de progreso. Esto es así porque las teorías sobre la sociedad de la información y las nuevas tecnologías nos cuentan el relato de una historia de la humanidad que ha ido mejorando y perfeccionando la manera de comunicarse, ha mejorado también los transportes, y el mundo globalizado se ha convertido en simultáneo e inmediato; y además estas teorías nos anuncian un futuro utópico e ideal que será obviamente mucho mejor que el presente actual en el que tenemos que vivir, gracias fundamentalmente a las nuevas tecnologías. Al centrar su discurso en la técnica y las tecnologías, la idea de progreso se reintroduce en los imaginarios públicos y en las agendas políticas, y también, más o menos conscientemente, en las nuevas teorías sociológicas.

El retorno de la idea de progreso implica la creencia en algunos de los mitos fundamentales de la sociedad tecnológica, tales como la creencia en la abundancia - "abundancia de información, abundancia de canales y soluciones, abundancia de gratificaciones, abundancia en el tiempo y en el espacio" (Díaz Nosty, 1996: 48) -, un incremento de la transparencia, la posibilidad de la ubicuidad y la instantaneidad como manera de vencer al tiempo (Díaz Nosty, 1996: 47-55). La nueva era de la información no es, por supuesto, el fin de la historia, sino que es, en palabras de Castells (2001: 558), el auténtico comienzo de la historia, porque "tras milenios de batalla prehistórica con la naturaleza, primero para sobrevivir, luego para conquistarla, nuestra especie ha alcanzado el grado de conocimiento y organización social que nos permitirá vivir en un mundo predominantemente social". La historia empieza, pues, y la anticipación del futuro se convierte en un género ensayístico, literario y cinematográfico en auge plagado de informática, ciberespacios y cyborgs, que, en ocasiones, tiene la pretensión de explicar también el presente. De hecho, la literatura de ciencia ficción que aborda principalmente estos temas desde los años ochenta del pasado siglo veinte, conocida como "cyberpunk", ha sido interpretada como una teoría social prefigurativa – una teoría social existente en la actualidad que da cuenta de una sociedad que todavía no existe -, o como unos textos que son simultáneamente ficción y teoría social y cultural (Jordan, 2001). En todo caso, el futuro que se nos anuncia – mediante todas estas formas y géneros - es exclusivamente social (en el sentido de Castells), tecnológico, digital, capitalista y, según se nos cuenta, más democrático y solidario.

El retorno de la idea de progreso supone un cierto relajamiento de las tensiones que provoca este nuevo escenario mundial que parecía, sin ella, moverse por sí mismo, sin que se pueda saber muy bien quién está detrás de las acciones ni hacia dónde se encamina. La metáfora del *Juggernaut* empleada por Giddens ejemplifica a la perfección esa sensación. Se trata de una metáfora mediante la que este autor compara la modernidad tardía con un *Juggernaut* que hace referencia a "un mito hindú en el cual la imagen del dios bramánico Krincha solía ser sacada en procesión colocada sobre un carro cuyas ruedas aplastaban a los fieles que de esta manera se sacrificaban a la divinidad" (Giddens, 2000: 58). Era la imagen de un mundo desbocado.

Pero además de tranquilizarnos, la idea de progreso nos permite, de alguna manera, evadirnos, puesto que por mala que sea la situación presente nos ofrece la seguridad de que las cosas van a mejorar. Es cuestión de tiempo. Solamente hay que esperar.

a) Progreso en el nivel macro.

En un nivel macro-social y macro-político las nuevas tecnologías crean nuevos problemas y también permiten nuevas soluciones. De entrada hay que advertir que la nueva serie de problemas que ha creado la sociedad de la información son relativamente sencillos de medir, y se refieren a cuestiones muy concretas. Los numerosos rankings de la sociedad de la información tienen como objetivo establecer en qué medida un país se aproxima al futuro, y está preparado para él. Como se presupone un futuro tecnológico y digitalizado, es importante para los países ir preparándose para lo que vendrá. Todos los gobiernos han incorporado a su agenda política escalar algunos puestos en los rankings internacionales. Este es, por tanto, el nuevo problema: cuál es el nivel de profundización en la sociedad de la información que tiene un determinado país. Es un problema radicalmente moderno, en el sentido de que reintroduce la calculabilidad y la contabilidad de las que nos hablaba Max Weber, ambas características claves en el surgimiento y desarrollo del mundo racional, moderno y capitalista (Weber, 2001).

Lo curioso, y lo interesante, es que es un problema relativamente sencillo de abordar. La política dentro del Estado-nación vuelve a ser posible. Es posible subvencionar la compra de ordenadores, crear y favorecer redes de software libre. Las nuevas tecnologías nos traen así, junto con el retorno de la idea de progreso, la posibilidad de hacer, de nuevo, política; tanto desde el Estado-nación, como desde organismos internacionales y también desde Organizaciones No Gubernamentales. A un nivel macro, aparecen problemas nuevos que tienen soluciones relativamente sencillas, puesto que lo que se pide a los Estados es ganar posiciones en un ranking que mide el grado de profundización en la sociedad de la información. De manera tautológica, la sociedad de la información nos exige que entremos en la sociedad de la información. Y este bucle es una tabla de salvación para la política en un mundo en el que el Estado-nación se ha visto amenazado tanto por arriba (globalización económica) como por abajo (auge de lo local) (Dubet y Martuccelli, 2000: 51-52). Cuando hay numerosas cuestiones que escapan de nuestras manos, en el terreno económico y social, ante la impotencia actual de los viejos ámbitos de la política, las nuevas tecnologías nos permiten

jugar a mejorar la sociedad, aunque sea en una apuesta de futuro imprecisa. Así, por ejemplo, se ha señalado que "el salto dado en el uso de las TIC por algunos países del Este Europeo, en especial Estonia, Eslovenia y la República Checa, permite concluir, también, que una buena gestión y liderazgo de los procesos de desarrollo de la Sociedad de la Información no sólo evitan el riesgo de 'brecha digital' sino que, por el contrario, favorecen el proceso de convergencia hacia un mayor nivel de bienestar" (Cáceres, 2004). En el mismo sentido, en 1998, por ejemplo y según nos cuenta Ngwainmbi (2000), el PNUD estableció un plan para mejorar el acceso de los países subsaharianos de África al mercado global, que incluía la creación de nodos de Internet en doce países subsaharianos para proveer de servicios completos a la sociedad civil y mejorar la conectividad a Internet en las instituciones de educación superior. Esta iniciativa, seguramente inspirada en las mejores intenciones, pone de manifiesto que el PNUD y numerosos gobiernos subsaharianos entienden como crucial para su supervivencia participar de esta novedosa y avasalladora sociedad de la información.

Por otra parte, la sucesión ininterrumpida de nuevos aparatos y artefactos tecnológicos más sofisticados, más potentes y más baratos crea la sensación de que la mejora no tiene límites. Además, el uso de Internet está creciendo rápidamente y cada vez son más personas las que pueden acceder a más servicios que se ofertan en la red. A finales de 1995, el primer año que Internet se puso al alcance de mucha gente, había alrededor de 16 millones de usuarios, y a principios de 2001 había más de 400 millones. Y dentro de esta nueva y optimista idea de progreso resucitada, Castells (2003: 17) esperaba que en 2010 la cifra de usuarios de Internet se aproxime a los 2.000 millones de usuarios: "incluso teniendo en cuenta la ralentización de la difusión de Internet cuando entre en el mundo de la pobreza y del retraso tecnológico".

b) Progreso en el nivel micro.

Pero la idea de progreso enmarcada dentro de las teorías de la sociedad de la información y de las nuevas tecnologías tiene otra vertiente. Es la vertiente comunitaria o ciudadana, muy vinculada a las teorías de la sociedad civil y a ciertas vertientes de republicanismo. Aquí aparece el ciberespacio como el lugar en el que se produce en efecto la suspensión funcional de la Autoridad simbólica (Zizek, 2006: 235). Además el ciberespacio es descrito como el único lugar no regulado y no controlado por los Estados; es un espacio virtualmente desgajado de la realidad: "¿acaso no es también el ciberespacio un universo indiferente a la inercia de lo Real, limitado solo por reglas autoimpuestas? (Zizek, 2006: 274). Incluso, en ocasiones, se presenta como un espacio al margen de la economía.

En un mundo globalizado, redondeado, en el que ya no es posible la expansión o la conquista, y no queda ningún territorio por descubrir, el ciberespacio aparece como un nuevo lugar de encuentro y de discusión, de creación de comunidades políticas o "comunidades virtuales", por decirlo con Rheingold (2000). Así, el progreso tecnológico acompañará la mejora de las democracias, de las democracias digitales; democracias cada vez más directas, en las que los ciudadanos pueden participar en la cosa pública activamente y ser escuchados – y escucharse - instantáneamente, eliminando así la representación y la mediación. Esta es la línea

que encaja mejor con las ideas teóricas sobre la radicalización de la democracia y la idea de la democracia participativa. Pero claro, esta es la imagen que se presenta al final del trayecto, en el futuro. Y aquí vuelve la idea de progreso a esperanzarnos con sus promesas optimistas.

Pero esta idea de progreso, en el nivel micro, viene acompañada también, como decimos, de una recuperación de la política. Una recuperación de la política sensiblemente diferente a la anteriormente expuesta, puesto que consiste en que los ciudadanos conviertan al ciberespacio en un nuevo espacio público de deliberación y confrontación de discursos, y también de cooperación. Ante la crisis del espacio público tradicional, ante la crisis de la ciudad y de la idea de urbanidad, ante la crisis de los individuos, algunos autores nos hablan de la necesidad de reconfigurar un "nuevo espacio público" basado en la cooperación, en la eliminación de los juegos de suma cero y en la coordinación de distintos estratos que colaboran (Innerarity, 2006). Sería este el lugar para el desarrollo de la democracia deliberativa.

El ciberespacio puede desempeñar un papel importante en estos dos argumentos: tanto la línea de la democracia participativa como la línea de la democracia deliberativa. Tal y como ha señalado Bauman, "el territorio fue una de las mayores obsesiones modernas, su adquisición fue una de sus mayores compulsiones y la protección de las fronteras llegó a convertirse en una de las adicciones modernas más ubicuas, inflexibles y permanentes. La modernidad pesada fue la época de la conquista territorial" (Bauman, 2003: 122). Así, el ciberespacio se muestra como un nuevo territorio por el momento no controlado en el que la sociedad civil o los ciudadanos pueden crear sus propias redes políticas e identitarias. A la recuperación de la idea de progreso se uniría ahora la recuperación de las ideas de participación política y espacio público. Así, encontramos ciertos análisis sobre la realidad que insisten en el valor comunitario de las nuevas tecnologías – especialmente Internet y los teléfonos móviles -, y en las posibilidades que tienen para estimular, crear y mejorar la participación ciudadana y las movilizaciones, o incluso la calidad de la democracia (Rheingold, 2004).

La cuestión a explorar aquí es el verdadero alcance de esta interacción entre las nuevas tecnologías y la movilización social y, finalmente, con la democracia. Lo que parece claro es que, por el momento, las viejas formas de política y de relación con los políticos apenas se han visto modificadas. Según ha escrito Castells (2003: 200), "los gobiernos, a todos los niveles, utilizan Internet principalmente como tablón de anuncios electrónico para publicar su información, sin realizar un esfuerzo de interacción social". No obstante, muchos movimientos sociales se han servido, y se siguen sirviendo de las nuevas tecnologías para mejorar su funcionamiento y coordinar mejor sus acciones. Cómo se vayan a articular las nuevas comunidades efímeras que se están creando y recreando y al poco tiempo desapareciendo en el ciberespacio es un asunto que habrá que seguir con interés.

1.2. La dimensión ociosa de la sociedad de la información

En su clásica obra, La teoría de la clase ociosa, publicada originalmente en 1899, Veblen decía que la institución de una clase ociosa era el resultado de una antigua – y bárbara - distinción entre ocupaciones dignas e indignas. Las tareas dignas,

alejadas de todo contacto con la manipulación y la transformación de lo material y alejadas también de la producción y la productividad, tienen un elevado componente de proeza. En cambio, los empleos indignos son las tareas cotidianas, los trabajos industriales, en los que el hombre produce cosas. Recordemos las propias palabras de Veblen: "La institución de una clase ociosa es el resultado de una previa discriminación entre empleos, según la cual algunos empleos son dignos y otros indignos. Según esta antigua distinción, las tareas dignas son aquellas que pueden ser clasificadas como proezas; las indignas son aquellas necesarias tareas cotidianas en las que no entra un apreciable elemento de proeza" (Veblen, 2004: 35). Y más adelante añade: "Todavía hacemos habitualmente una distinción entre ocupaciones industriales y no industriales; y esta distinción moderna es una forma transmutada de la distinción bárbara entre proezas y faenas rutinarias" (*ibid.:* 37).

A mi juicio uno de los elementos centrales de las teorías de la sociedad de la información y de las nuevas tecnologías y del atractivo que representan tanto para los teóricos como para los políticos y los ciudadanos es precisamente este componente ocioso, al que se refería Veblen. Podríamos resumir la dimensión ociosa que ahora examinaremos en dos cuestiones básicas: su carácter de proeza y su alejamiento con respecto a lo material y físico.

La historia del desarrollo de las nuevas tecnologías, muy especialmente aquellas relacionadas con la informática, nos narra una verdadera proeza, una aventura, que finalmente ha revolucionado el mundo. En general, el origen de la revolución tecnológica que comenzó a mediados del pasado siglo nos cuenta historias fascinantes protagonizadas por nuevos héroes que en sus garajes o desde las aulas de las más prestigiosas universidades, utilizando únicamente su inteligencia y derrochando tiempo y dinero, inventaron los ordenadores personales, programas informáticos, empresas multimillonarias e incluso Internet[2]. Castells (2005) atribuye a la revolución contracultural de los sesenta en los Estados Unidos, el carácter liberal, abierto y cooperativo de las nuevas tecnologías y, muy especialmente, de Internet. Según Castells son cuatro estratos culturales los que están en el comienzo y en el espíritu de Internet: la cultura tecnomeritocrática de los académicos y universitarios, la cultura hacker, la cultura comunitaria virtual

[2] No obstante, hay otras versiones sobre la historia de las nuevas tecnologías (Sunstein, 2003; Mosco, 2000). Según ellas, Internet fue creado originariamente por el gobierno norteamericano, y más concretamente por una agencia nacional dedicada a la defensa, y centrada fundamentalmente en alcanzar la superioridad tecnológica y militar en plena Guerra Fría. Internet, escribe Mosco (2000: 344-45), no se creó, como dice el mito popular, gracias al trabajo de pensadores amateurs que estaban jugando y experimentando con las nuevas tecnologías en sus casas o en garajes. Este origen es importante, sobre todo si lo contraponemos con el que hemos señalado previamente, porque pone de relieve desde el primer momento los intereses gubernamentales, militares y comerciales que se esconden tras el ciberespacio. Según esta versión, las primeras redes entre investigadores, militares y empresas privadas se atenían al principio de control centralizado, y en estas primeras interacciones tempranas en red había una serie de reglas que nadie podía saltarse. Desde 1958 hasta los primeros años ochenta este sería el uso preferente de las redes (Mosco, 2000). Sin embargo, en los ochenta empiezan a cobrar fuerza iniciativas comunitarias, mediante las cuales numerosos ciudadanos empiezan a movilizarse políticamente y a informarse gracias a las redes y a las nuevas tecnologías.

y la cultura emprendedora. Veamos cómo se articulan estos cuatro estratos en sus propias palabras: "La cultura de Internet es una cultura construida sobre la creencia tecnocrática en el progreso humano a través de la tecnología, practicada por comunidades de hackers que prosperan en un entorno de creatividad tecnológica libre y abierto, asentada en redes virtuales dedicadas a reinventar la sociedad y materializada por emprendedores capitalistas en el quehacer de la nueva economía" (Castells, 2003: 87).

Pero la proeza no termina en los inicios de esta revolución, sino que actualmente siguen sucediéndose inventos cada vez más fascinantes que nos deslumbran a todos, y que albergan en el fondo ese espíritu de proeza, de algo fuera de lo común, alejado de la vida cotidiana. Sin embargo, esta sucesión ininterrumpida de aparición de novedades ha llevado a una "rutinización de la proeza". Además, las proezas, ahora, son accesibles a cualquiera, como muestra la cultura hacker, el sistema operativo LINUX y el desarrollo de los blogs, que permiten a los usuarios crear sus propios programas y sus propios contenidos, con lo que todos los usuarios se convierten en potenciales usuarios-programadores, usuarios creadores y activos. Es obvio el atractivo que tienen las proezas para los individuos, y además hay una estructura que facilita y permite este acceso a la "proeza rutinizada" con relativa facilidad.

La segunda cuestión – que apenas requiere ser enunciada - de la dimensión ociosa de las nuevas tecnologías es su deliberado alejamiento de lo físico y material. El propio concepto de ciberespacio es una buena muestra de ello. El ciberespacio se presenta ante nosotros como un espacio no-físico y no-material. Es un espacio social, de intercambio, comercial y político, al que se accede a través de una interfaz que nos abre la puerta hacia el espacio virtual. Pero es, en todo caso, un espacio desagregado de lo material. De hecho, todos los elementos físicos (chips, programas sofisticados, cables) son ocultados por simples iconos que nos abren la puerta al ciberespacio. La lógica de los iconos – al menos aparentemente - sustituye a la lógica tecnológica. La lógica de lo virtual y de los flujos sustituye a la lógica de la producción material del capitalismo pesado (Bauman, 2003). Este alejamiento de lo físico que Veblen incluía como uno de los rasgos fundamentales de la dimensión ociosa continúa hoy teniendo un potencial atractivo para los individuos. Como ha escrito Zizek (2006: 258), el "mismo desencanto causado por nuestro mundo social explica la fascinación que produce el ciberespacio: es como si encontráramos en él un nuevo límite, más allá del cual se abre el dominio misterioso de la Otredad fantasmática".

2. La celebración de la muerte del Estado de Bienestar

Las nuevas tecnologías, como hemos visto, nos seducen porque nos traen de nuevo la posibilidad de pensar en el futuro en términos de progreso. La narración de la historia de la humanidad como historia del desarrollo tecnológico es la mejor prueba de la fuerza de este argumento. El progreso científico-técnico siempre ha sido el progreso por excelencia. Además las nuevas tecnologías permiten reintroducir la acción política en términos sencillos – desde el punto de vista de los Estados – así como ofrecen un lugar privilegiado a los nuevos tipos de organización

política y social centrados en el desarrollo de las comunidades y el protagonismo de los individuos. Además, las nuevas tecnologías nos seducen porque llevan en su propia esencia una "dimensión ociosa" basada en la proeza – en el origen, en el desarrollo y en la vida cotidiana – así como un evidente alejamiento de la realidad material y de la actividad física. Pero además de estas cuestiones merece la pena que continuemos nuestro análisis observando la relación que hay entre algunos de los discursos más ardientemente defensores de las posibilidades sociales y políticas que ofrecen las nuevas tecnologías con su reverso práctico: la celebración de la muerte del Estado de Bienestar.

En la definición que presenta, con su autodeclarado optimismo, Negroponte (2000: 335) la era digital "posee cuatro cualidades muy poderosas que la harán triunfar: es descentralizadora, globalizadora, armonizadora y permisiva". En el mismo sentido, aunque con una intención de denuncia crítica, Mattelart (2000: 11) señala que desde los discursos que exaltan las virtudes de las nuevas tecnologías "se nos anuncia una nueva sociedad necesariamente más solidaria, más abierta y más democrática".

Buena parte de los discursos sobre las nuevas tecnologías y su relación con la política proponen, a veces de manera consciente y decidida, a veces entre líneas y sin reparar en sus consecuencias, sustituir las políticas públicas y el Estado (o, al menos, minimizarlo) por la espontaneidad liberal-anarquizante (o simplemente liberal) de los individuos inmersos en redes que supuestamente dan libertad, así como en un mundo telemático (Echevarría, 1994 y 1997) y capitalista. El Estado es visto con recelo, y, de hecho, dificulta con sus antiguas estructuras el desarrollo de la sociedad red. El Estado debe dejar paso a la organización en red y permitir que los flujos (económicos e informacionales) circulen con total libertad. De hecho, tal y como se ha señalado, "el ciberespacio se nos presenta rodeado con el aura del último espacio aún no regulado políticamente" (Kleinsteuber, 2002: 56).

El debilitamiento del Estado – defendido desde estas posiciones como una meta ideal a alcanzar – gracias a la globalización y especialmente a las nuevas tecnologías supone inevitablemente la muerte del Estado del Bienestar. Aunque puede haber – y hay – Estados con un desarrollo mínimo del Estado de Bienestar, o incluso Estados sin las estructuras precisas de un Estado de Bienestar, es lógicamente imposible un Estado del Bienestar sin la existencia previa de un Estado. Por tanto, toda defensa de la desaparición o toda celebración de la muerte del Estado supone asimismo la glorificación de la muerte del Estado de Bienestar.

Según Lash (2002: 26 y ss.) que el principio nacional sea desplazado por el global, la lógica de la manufactura sea desplazada por la lógica de la información y la lógica de lo social sea desplazada por lo cultural, implica una erosión de la "sociedad nacional" que es sustituida por la lógica de los flujos. La desintegración de lo social implicaría el declive de las instituciones sociales y la desestructuración de las estructuras sociales. Lo que resulta de este proceso es menos Estado, menos instituciones, poco espacio para las políticas públicas, y, en cambio, un auge de organizaciones informales menos permanentes pero más intensas. O como dice Lash (2002: 19), el Estado del Bienestar clásico trataba de mejorar las condiciones

de vida en el presente, mientras que la Ingeniería Genética es el paradigma de bienestar que se anuncia en el futuro de la sociedad tecnológica.

Según ha explicado con total claridad Jameson (2000: 64) esta desconfianza hacia el Estado y lo público es el "impulso más poderoso de la ideología contemporánea, para la cual, todo lo que lleve la etiqueta de lo público se ha convertido en algo irremediablemente viciado, todo lo que tenga un resabio de institución produce aversión y repugna de un modo subliminal, casi pavloviano, todo lo que en su construcción representa al Estado y las instituciones satélites que lo rodean está a la vez marcado negativamente y se lo rechaza con energía".

Esta ideología se reduce a tratar de limitar la intervención del Estado en el ciberespacio, y dejar esta nueva frontera para que sea gestionada por los ciudadanos/productores. Un ejemplo ideal sobre estas ideas es la célebre "Declaración de independencia del ciberespacio", escrita en 1996 por John Perry Barlow, un activista de Internet y co-autor del concepto de ciberespacio, como vimos más arriba. En ella se puede leer: "Gobernantes del Mundo Industrial (...) yo vengo del ciberespacio, el nuevo hogar de la mente. (...) Os pedimos que nos dejéis en paz. No sois bienvenidos entre nosotros. No tenéis soberanía sobre nosotros. Nosotros no hemos elegido ningún gobierno, no queremos tenerlo (...). Yo declaro que el espacio global social que estamos construyendo es naturalmente independiente de las tiranías que nos queréis imponer. No tenéis derecho moral para mandarnos ni tenéis ningún método para hacerlo que debamos temer. (...) El ciberespacio no entra dentro de vuestras fronteras. (...) No conocéis nuestra cultura, nuestra ética, o los códigos no escritos que ya proveen a nuestras sociedades más orden que el que puede obtenerse por vuestras imposiciones. (...) Crearemos una civilización de la mente en el ciberespacio. Será más humana y justa que el mundo que vuestros gobiernos han hecho hasta ahora" (Barlow, 1996).

Ciertamente la "Declaración de independencia del ciberespacio" es un documento que sintetiza toda una corriente de pensamiento en la que podríamos incluir, con prudentes matices, a Castells (2003 y 2005), Echeverría (1994 y 1997), Negroponte (2000) y Reinghold (1991 y 2004), por mencionar algunos nombres significativos. La idea fundamental, como vemos, es que el Estado debe mantenerse al margen del ciberespacio. El viejo Estado industrial que ahoga la libertad de los individuos y coarta la creatividad y la participación, no tienen cabida en el espacio libre y virtual, que será además más justo y humano precisamente porque en él no hay discriminación de ningún tipo, ni racial, ni económica, ni de género. Veremos más adelante que se puede interpretar el ciberespacio como un lugar estratificado, repleto de desigualdades, al que tienen acceso muy pocas personas. Pero ahora nos interesa destacar cómo este llamamiento a la no intervención de los viejos Estados industriales dentro del ciberespacio es, en primer lugar, no del todo exacta, y, en segundo lugar, nada inocente.

Vayamos por partes. La intervención o no intervención del Estado en el ciberespacio es un asunto complicado. Más allá de las claras normativas y regulaciones que controlan determinados contenidos, la clave está en que a día de hoy, aunque leyendo a determinados autores puede parecer otra cosa, el Estado es el garante de los derechos de propiedad en el ciberespacio (Sunstein, 2003: 128-129).

La creciente comercialización de Internet sólo es posible si hay un mecanismo regulador que garantiza los derechos de quienes participan en las interacciones. Además, sabemos que los Estados intervienen continuamente en el ciberespacio mediante regulaciones, leyes e intervenciones policiales destinadas a desarticular diferentes organizaciones delictivas. El Estado, por tanto, no es que deba o no – desde el ámbito de lo normativo - tener una presencia en el ciberespacio, sino que ya la tiene. No nos pronunciamos sobre si esto debería ser así, pero lo cierto es que sucede. Así pues, el ciberespacio parece tener unos estrechos vínculos con la realidad social no virtual, como tendremos ocasión de examinar más adelante.

En segundo lugar, las celebraciones que nos pintan al ciberespacio como un lugar no regulado por nadie, libre y creativo, tienen mucho que ver con las celebraciones de la muerte del Estado de Bienestar – tal y como hemos apuntado más arriba. Es el momento de las "multitudes inteligentes", que surgen, según Reinghold (2004: 196), "de la suma de computación, combinación, reputación y sensores de localización". Cuando el teléfono móvil sea un mando a distancia de lo social, la realidad virtual y la realidad "real" se confundirán siendo solamente una. Los individuos – o mejor dicho, los cyborgs - vivirán entonces en una mezcla de ciberespacio y sociedad. En ese nuevo mundo, las multitudes inteligentes se organizan para combatir al Estado. De nuevo, el Estado se ve como una amenaza: la esperanza se deposita en las redes comunitarias y en la autoregulación del mercado. Estos argumentos – que oscilan desde la democracia participativa a la deliberativa y de argumentos liberales a anarquistas - coinciden en su desconfianza en el Estado y preconizan, con distintos matices de grado e intensidad, una autorregulación social más o menos espontánea.

3. Los riesgos de la comunidad de los iguales; individualización y comunitarismo

Una vez que hemos reparado en las consecuencias de estas ideas sobre comunitarismo y liberalismo – es decir, la muerte del Estado-nación -, el siguiente paso es analizar cómo son, en la práctica, estas nuevas comunidades, llamadas "comunidades virtuales", y cuáles son los problemas que estas comunidades albergan.

Podemos partir del argumento de Negroponte, según el cual Internet alterará la estructura social global, erosionando los Estados-nación, y creando, sin embargo, una renacida comunidad, que ahora sería global y digital: "el valor real de una red tiene menos que ver con la información que con la comunidad. (...) Se trata de crear una estructura social global, totalmente nueva" (Negroponte, 2000: 269). Como vemos, las nuevas tecnologías nos devuelven el mito de la comunidad perdida, tan presente en la tradición sociológica, que aparece transformado, reconstituido y revigorizado gracias a las nuevas tecnologías. La radical novedad de estas nuevas comunidades es que permiten la interacción a distancia (Echeverría, 1997; Lash, 2002). En última instancia esto implica que, según sostiene Echeverría, en "Telépolis" – la ciudad global que este autor imagina como desarrollo futuro de la humanidad, el exponente del llamado Tercer Entorno - desaparezcan las fronteras,

sustituidas por una red de nodos interconectados gracias a las telecomunicaciones. La sociedad civil, las nuevas comunidades, tomarán las riendas de la acción política mediante estas redes. Internet, para este autor es simplemente un ensayo o un preámbulo para el desarrollo de esta sociedad civil global telemática. Desde su inexplicable optimismo, Echeverría (1997: 10) – obviando la desigualdad y la estratificación social, que examinaremos más adelante - afirma sin titubear que "ser ciudadano de Telépolis no depende del nacimiento ni del lugar de residencia, a diferencia de las ciudades y Estados clásicos". La actual organización del mundo sustentada en la división del mismo en Estados, sería según estos argumentos sustituida por una comunidad global interconectada gracias a las nuevas tecnologías democratizadoras.

Otra de las supuestas virtudes de las nuevas tecnologías es que permiten un acceso ilimitado y personalizado a la información y al ocio. Las nuevas tecnologías nos anuncian la filtración ilimitada. Los ciudadanos, se nos cuenta, podrán ver exactamente lo que desean ver. Podrán informarse personalizando aquello que quieren leer o escuchar. Podrán formar parte – e incluso fundar – comunidades; comunidades en las que se relacionen con individuos que compartan sus mismas ideas. Podrán, a fin de cuentas, encontrarse a gusto viendo reafirmadas sus opiniones políticas.

Este es precisamente el problema del que se ocupa Sunstein en su interesante libro *República.com*. Lo que pone de manifiesto Sunstein es que este tipo de acceso restringido a la información puede acabar con los encuentros inesperados y no elegidos con los desconocidos. Este tipo de encuentros, típicos de la gran ciudad y esenciales para la democracia, quedan fuera del nuevo mundo personalizado al máximo, filtrado. Además, la información personalizada y las crecientes opciones individuales de ocio (por ejemplo, con la nueva televisión en la que existen multitud de canales temáticos especializados) evitan que la gente comparta las mismas experiencias. Según señala con acierto Sunstein, los encuentros no planificados y sin cita previa "son importantes para evitar la fragmentación y el extremismo, consecuencias predecibles en cualquier situación en la que las personas e ideas afines sólo se comunican entre ellas" (Sunstein, 2003: 20). Además, "una sociedad heterogénea que no comparte experiencias tendrá más dificultades para enfrentarse a los problemas sociales. Incluso puede que los individuos tengan dificultades para comprenderse mutuamente" (Sunstein, 2003: 20). Los argumentos de Susntein enlazan perfectamente con la idea de Durkheim según la cual una creencia o un sentimiento se refuerza si es compartida por un grupo o una comunidad: "de igual manera que los estados de conciencia contrarios se debilitan recíprocamente, los estados de conciencia idénticos, intercambiándose, se refuerzan unos a otros" (Durkheim, 1985: 116).

Así pues, que surjan comunidades, en el nivel micro, no significa que a un nivel macro los resultados sean positivos para la sociedad en su conjunto. La interacción exclusiva y continuada con personas que tienen las mismas opiniones que nosotros niega los principios del "foro público", provocando graves problemas para la democracia, puesto que, aunque pueda resultar desagradable, la democracia exige que tengamos acceso a diferentes puntos de vista y diferentes propuestas. Por tanto, la existencia de numerosas comunidades y la posibilidad de persona-

lizar y filtrar tanto el ocio como la información, genera un problema social a nivel macro; un problema democrático. Sobre todo si asumimos la necesidad de que las personas se vean sometidas a informaciones y posiciones no elegidas, y asumimos también la necesidad de que las personas compartan un cierto número de experiencias.

Podríamos también traer aquí los argumentos que Durkheim expuso en *La división del trabajo social* (1985 [1893]). El debilitamiento de la "conciencia colectiva" – y de la solidaridad orgánica - ocasionado por el incremento de la densidad, el aumento de la población y la división del trabajo social, empuja a las sociedades hacia la especialización característica de la modernidad. Esta especialización puede generar, como es sabido, tanto la cooperación de los individuos que se dedican a tareas diferentes y se necesitan – la solidaridad mecánica -, como la anomia. La clave aquí es que la especialización del ocio, la información y las interacciones sociales, la creación de comunidades de iguales - pequeñas y fragmentadas – puede, siguiendo el argumento de Durkheim empujar a las sociedades contemporáneas de nuevo a la anomia.

Nada tienen que ver estas comunidades de iguales que se autoafirman y se aíslan de lo público, más o menos voluntariamente, con la solución que proponía Durkheim basada en las agrupaciones profesionales, herederas de la familia, portadores de una determinada moralidad ("doquier se forma un grupo, fórmase también una disciplina moral"; Durkheim, 1985: 31), y llamadas a convertirse en grupos de socialización y control intermedios entre el individuo aislado y el Estado lejano. Y más allá de esta solución durkheimiana, excesivamente reduccionista y centrada en el ámbito económico – y muy especialmente centrada en una concepción del hombre muy vinculada al trabajo, aunque no siempre se haya querido leer así -, la lectura más adecuada a nuestro momento – con la crisis de la idea de trabajo y la crisis del Estado-nación - y que además nos parece más completa de la solución durkheiminia es la que se centra en un intento de revigorizar el asociacionismo – en todos los ámbitos – con el fin de que los individuos no se enfrente desde su pura soledad con lo social atomizado. Ahora bien, estas comunidades deberían estar, según explica Durkheim, orientadas hacia lo público: "Una nación [léase una sociedad] no puede mantenerse como no se intercale, entre el Estado y los particulares, toda una serie de grupos secundarios que se encuentren lo bastante próximos de los individuos para atraerlos fuertemente a su esfera de acción y conducirlos así en el torrente general de la vida social" (Durkheim, 1985: 34). Ya hemos visto que las comunidades de los iguales no están, de ninguna manera, orientada hacia lo público, sino que su razón de ser es simplemente una evasión de lo público, y un alejamiento con respecto al Estado que es entendido como un enemigo.

Otros puntos de vista, como el de Wellman y otros (1996), nos dibujan las nuevas redes sociales como al tiempo más globales y más locales desde el momento en el que la conexión a Internet y los asuntos domésticos se interrelacionan. Son, a la vez, relaciones que permiten la creación de nuevas comunidades, al mismo tiempo que convierten al individuo individualizado (y desgajado de las comunidades previas) en un sujeto dentro de infinidad de posibles e inciertas comunidades virtuales. La conectividad global, según estos autores, resta énfasis a la importan-

cia del lugar de trabajo y de la comunidad, las relaciones on-line pueden resultar más estimulantes que los vecindarios suburbanos y las oficinas alienantes. Más que antes, en la autopista de la información cada persona es el centro de una comunidad personal y de un grupo de trabajo. Hay, pues, una doble dimensión comunitaria e individualizadora en estos nuevos procesos sociales. No hay que perder de vista tampoco la apropiación personal que en sus vidas cotidianas hacen los individuos situados en determinados contextos sociales que hacen uso de las nuevas tecnologías, tal y como recuerda Thompson (2003: 211). A pesar de los cantos sobre la posible ubicuidad de las nuevas tecnologías, a pesar de la virtualidad del ciberespacio, los individuos acceden a estas nuevas realidades globales desde la inmediatez de lo local, otorgando distintos valores a las cuestiones globales que encuentran en el ciberespacio (Cfr. Robertson, 1995).

4. Lo virtual y nuestra propia estructura de dominación y desigualdad

Merece la pena dar comienzo a este epígrafe con una cita de Zizek, pese a las discrepancias fundamentales de nuestro enfoque, porque resume bien la idea que guiará los siguientes párrafos: “en el centro mismo de lo Otro encontramos la otra cara de lo Mismo, de nuestra propia estructura de dominación” (Zizek, 2006: 260).

Y es que, pese a los análisis de Echevarría, Negroponte o Castells lo cierto es que el ciberespacio es un lugar estratificado, plagado de desigualdad. Y la desigualdad que encontramos en el ciberespacio, en el acceso y en el uso de las nuevas tecnologías, es la desigualdad que encontramos en las actuales estructuras de dominación presentes en las sociedades contemporáneas.

El evidente aumento de usuarios de Internet ha supuesto que aparezca un nuevo problema, la llamada “brecha digital”. Con este concepto se pone de manifiesto la desigualdad que hay en el acceso a las nuevas tecnologías: el abismo que surge entre los “conectados” y los “desconectados”, por decirlo con Castells (2005). Según Internet World Stats la cifra de usuarios de Internet en 2006 es de 1.043 millones, un 16% de la población mundial (Telefónica, 2006)[3]. Esto supone que el 84% de la población mundial está “desconectado”. Entre los “conectados” encontramos una distribución desigual en función de las diferentes regiones del mundo. Así, el 21’3% de los usuarios mundiales viven en Norteamérica, el 18’9% en la UE-15, mientras que el 6’9% lo hacen en América Latina, el 1’6% en los países árabes del Norte de África y el 1’8% en el resto de África (Telefónica, 2006). Además de una “brecha digital” entre países ricos y pobres, encontramos también desigualdad dentro de los países occidentales. Así, en España hay desigualdad de género en el uso de Internet (58’3% hombres y 41’7% mujeres en 2006), estratificación social en función de las clases sociales (50’7% de los usuarios de Internet son de clase alta, el 36’9 de media alta, el 23% de media-media, el 9’8% de media baja y el 3’8% de clase baja; datos de 2006) y también

[3] En todo caso la progresión de usuarios de Internet es espectacular: de un 0’4% en 1996, a un 5% en 2000 y un 10% en 2003 (Telefónica, 2006).

desigualdad en función del nivel de estudios (son usuarios de Internet el 82'2% de ciudadanos con estudios universitarios mientras que sólo lo son el 7'3% de ciudadanos con educación primaria; datos de 2005)[4]. Esta es la realidad de la "brecha digital" actualmente.

No obstante, este nuevo problema, en realidad, viene acompañado de otros más clásicos como la desigualdad de la distribución de la riqueza en los distintos países y regiones del mundo, las clases sociales, los distintos niveles de educación, y la desigualdad étnica y de género. En todo caso, y siguiendo con nuestro argumento, es obviamente más fácil – para los Estados y organismos internacionales - reducir la "brecha digital", que separaría a aquellos que tienen capacidad y recursos (económicos, técnicos y culturales) para acceder a las nuevas tecnologías de los que no los tienen, que solucionar los problemas de la desigualdad global o local.

Pero esta "brecha digital", la del acceso, no es más que el principio. El problema se agudiza porque actualmente se habla incluso de una "segunda brecha digital", que pone sobre la mesa algunos elementos fundamentales que es preciso tener en cuenta. Esta "segunda brecha digital" se refiere solamente a los "conectados" y relaciona directamente las clases sociales, los niveles de educación y los niveles de renta con el uso que se hace de las nuevas tecnologías. No se trata tanto, pues, de observar quién es capaz de acceder a las nuevas tecnologías, sino de ver qué se hace con ellas, dependiendo de la posición que uno ocupa en el mundo social. Es la "brecha digital" del uso. Attewel (2001) ha mostrado que mientras que las clases sociales instaladas en un estrato socioeconómico y cultural alto hacen un uso de las nuevas tecnologías que les permite mejorar en sus trabajos y en sus relaciones personales, los más desfavorecidos aunque tengan acceso a las nuevas tecnologías y tengan la destreza suficiente como para saber desenvolverse en este nuevo espacio social en la práctica hacen un uso que no les favorece en absoluto. El uso real que hacen los sectores de población más desfavorecidos de las nuevas tecnologías es claramente perjudicial, puesto que se materializa en juegos y en otras actividades que no mejoran su situación. Muchas políticas públicas se centran en intentar solucionar la brecha digital – la primera -, y se desentienden del uso que se hace de ellas, con lo que las desigualdades sociales no sólo desaparecen ni se reducen, sino que aumentan y se refuerzan en este proceso. Esta parte del problema ya no es tan manejable, precisamente porque está relacionada con problemas "reales" de las sociedades contemporáneas: está relacionada con la desigualdad social[5]. Una cosa es reducir el ratio de ordenadores por alumno en un colegio o un instituto, y otra muy distinta es tratar de solucionar las desigualdades sociales. Por eso la recuperación de la política, de la que hablábamos antes, se reduce a jugar

[4] Todos los datos son de Telefónica (2006).

[5] Se podría hablar también de una "tercera brecha digital" o "brecha digital comunitaria" que responde a las disposiciones socio-culturales que portan los ciudadanos que emigran y se instalan en sociedades receptoras en las que los usos y los accesos a las nuevas tecnologías son diferentes. De hecho, cómo los inmigrantes se relacionan con las nuevas tecnologías es un campo de investigación que deberá permitirnos observar otras fuentes de desigualdad. Sobre esta cuestión hay una investigación en curso que está siendo realizada por Ribes, Calonge, De Castro, Latorre, Morales y Romero.

en los márgenes de la irrealidad, es una ilusión; se limita a observarse en una lista autorreferencial.

A juzgar por los datos disponibles, encontramos que hay también estratificación racial en el ciberespacio, así como desigualdad de género. En cuanto a la estratificación racial es muy significativo que en las elecciones primarias del partido Demócrata en Arizona en el año 2000, los votantes que emplearon Internet para ejercer su derecho al voto fueran varones blancos, de 35-65 años, con altos ingresos (un 70% de los votantes) y con altos niveles de estudios. Pero es que además, de aquellos que votaron por Internet, 4 de cada 5 lo hicieron desde su casa (un 8% desde el trabajo, 1% desde una biblioteca pública y 6% otros). Lo más grave es que según el autor del estudio (Solop, 2000), los votantes que emplearon Internet para ejercer su derecho al voto compartían más ampliamente que otras personas la creencia de que su participación en el proceso político era importante. Incluso la posibilidad de votar mediante Internet incrementó la participación política. Obviamente, la participación política de los varones blancos con altos ingresos. La estratificación social se mezcla, como sabemos, en muchas ocasiones con la estratificación racial. Raza, género, estatus e ingresos conforman la radiografía de la desigualdad. De hecho, más del 40% de los afroamericanos estadounidenses que no tienen acceso a Internet en su casa, explican que la razón de no tenerlo es lo elevado de su coste (VVAA, 2001). La idea de que Internet es un lugar de y para varones blancos de determinada edad e ingresos, viene reforzada por el hecho de que los afroamericanos sienten que las nuevas tecnologías, y muy especialmente Internet, son instrumentos de dominación por parte del Estado (Ervin y Gilmore, 1999). Desde este punto de vista, y según Ervin y Gilmore, las nuevas tecnologías son vistas por muchos afroamericanos como instrumentos muy sofisticados para controlar sus vidas.

Así que la posibilidad de votar a través de Internet resulta ser un factor que tiene un efecto de estimulación democrática solamente en un sector muy determinado de la población. Por tanto, los efectos positivos de las nuevas tecnologías para la democracia, quedan, al menos según este estudio, puestos en entredicho. Parece que la difusión de Internet ha incrementado un compromiso activo con la política en aquellos que ya eran los más activos políticamente y los más informados (Hurwitz, 1999), con lo que la espiral vuelve a cerrarse. Lo que se da, por tanto, es una especie de bucle que incrementa el interés de los interesados y estimula el voto de unos votantes determinados.

Otro estudio sobre participación política e Internet, demuestra que el porcentaje de personas que utilizaron este medio para informarse de temas relacionados con la política ha ido creciendo a medida que crecía el acceso en Estados Unidos: en 1996, un 27% de personas tenían acceso y utilizaron Internet para obtener algún tipo de información política un 7% de ellas; en 1998 las cifras eran de un 43% y un 10%; y en 2000 los datos arrojan un 63% y un 29% (Tolbert y McNeal, 2003). Es decir, que un porcentaje significativo de las personas que tienen acceso a Internet, emplean su tiempo para informarse de cuestiones políticas, porque resulta menos costoso (en tiempo y dinero) que los medios tradicionales de comunicación. Sin embargo, seguimos sin solucionar ni la primera "brecha digital" (quién tiene acceso) ni la segunda (quién utiliza Internet para, en este caso, obte-

ner información). Y además una cosa es obtener información, y otra muy distinta participar activamente en comunidades políticas. Podríamos decir que aquí entra en contradicción la acción instrumental weberiana (obtener información reduciendo costes) con la idea de comunidad política (crear nuevas formas de organización y participar activamente en la cosa pública).

Al mismo tiempo, dado que el crecimiento y el desarrollo de Internet ha sido hasta ahora imparable y que es innegable, y dado también que cada vez existen más servicios (gubernamentales o privados) que se ofertan en la red, aquellas personas que no tengan acceso o bien carezcan de los conocimientos para acceder a Internet se verán inevitablemente perjudicadas. La información que ya está disponible en la red supone, desde luego, un enorme caudal donde buscar, y las comunidades, los chats y los foros que se crean en el ciberespacio permiten juegos de experimentación con la propia identidad (Turkle, 1999) que están vedados a aquellos que viven "desconectados", por emplear de nuevo la terminología de Castells (2005). Y los que están "desconectados" son, lo recuerdo, el 84% de la población mundial.

Tampoco hay que descuidar qué tipo de acceso tienen los individuos cuando acceden a Internet. Hay un problema de estratificación social, y de desigualdad de los recursos cuando las personas cuentan con posiciones de partida muy diferentes. La desigualdad en el tipo de conexión (más rápida y cara o más lenta y barata) y también en el determinado equipo informático que poseen los individuos puede acabar reforzando la desigualdad, puesto que las diferentes personas cuentan con diversos medios para acceder a lo mismo. Hay pues una nueva estratificación entre los usuarios de Internet y el ciberespacio. Para evitar este tipo de nueva desigualdad los diseñadores deberían, según Bakardjieva (2005: 97), tener en cuenta a los usuarios que disponen de equipos y conexiones de baja calidad.

Lo cierto es que la mayoría de los usuarios de Internet o de las nuevas tecnologías están inicialmente marginados. Igual que las mujeres en un orden social patriarcal, los usuarios comunes son discriminados en una sociedad tecnocrática (Bakardjieva, 2005: 57): están excluidos de la toma de decisiones porque no tienen voz en el proceso de diseño y en la implementación de los sistemas tecnológicos; y además los usuarios comunes, igual que las mujeres en una sociedad patriarcal, representan el objeto de seducción y de control en nombre y mediante las tecnologías. Los individuos se encuentran, pues, con situaciones de alienación cuando se enfrentan con las nuevas tecnologías (Bakardjieva, 2005).

Mención aparte merece la desigualdad de género en el ciberespacio. Parece que la pornografía que se ofrece en Internet tiende a tener un contenido mucho más violento que la que está disponible en películas y revistas convencionales (Gosset y Byrne, 2002). Internet favorece la interactividad y las comunidades, como hemos señalado más arriba. Según Gosset y Byrne la interactividad relacionada con la pornografía no resulta muy positiva, puesto que magnifica la presencia del usuario/manipulador de imágenes y reduce a las mujeres fotografiadas o filmadas a la situación de víctima. Así pues, no hay que menospreciar ni dejar de atender a los efectos que puede tener Internet como un medio de comunicación y de interacción que expande rápidamente, a todos los sitios y desde todos los lugares, la violencia contra las mujeres. Y ade-

más, tal y como ha señalado Bakardjieva (2004: 156), la presencia de Internet y de ordenadores personales en hogares en los que hay menores de edad se traduce en más trabajo para las mujeres, puesto que son ellas las que se encargan de la enseñanza de las nuevas tecnologías y la supervisión del uso que hacen los menores. Mientras que los varones se ocupan de los juegos y las actividades lúdicas, Internet se convierte en más trabajo doméstico para las mujeres.

5. Capitalismo digital y razón instrumental

Ya hemos dicho que el ciberespacio se presenta ante nosotros como el último lugar en el que es posible la conquista y la expansión, al margen de la vieja política organizada en Estados-nación. Esto supone, según Gunkel (2001), que el ciberespacio incluya una dimensión colonizadora. Las nuevas tecnologías y el ciberespacio serían, pues, la más novedosa manera de colonizar el mundo por parte de Occidente. Incluso son vistos como una fuente de inestabilidad, crisis, reducción de la producción y la expansión del capital a través de la especulación, la conquista imperial y las actividades ilícitas (Petras, 2002). De alguna manera, el ciberespacio encarna la idea de los flujos – clave en la modernidad líquida - que según Bauman permiten a las élites desentenderse de lo social, y que además incrementan la generación de los "residuos humanos" (Bauman, 2005).

En ocasiones, se ha querido ver al ciberespacio como una ciudad (Sunstein, 2003)[6]. Permítaseme retomar aquí algunos análisis de Simmel (2003) sobre la ciudad y la modernidad y ampliar sus conclusiones para extenderlas al ciberespacio. Este tipo de análisis sería el contrapunto a los análisis que prometen un ciberespacio plagado de interacción social y comunitarismo. La máquina, el ordenador, Internet, sustituyen las relaciones directas cara-a-cara, y el individuo instalado ahora en una gran ciudad globalizada y cibernética puede realizar sus compras de una manera distante y fría, sin tener ningún contacto con el vendedor. El ciberespacio se convierte así en un proveedor de productos ofertados anónimamente para los consumidores anónimos. Con pulsar unas teclas y presionar el ratón uno puede comprar una casa, un coche, libros, billetes de avión, paquetes de vacaciones. El ciberespacio viene a continuar el proceso moderno de desvinculación, de desanclaje (por emplear el concepto de Giddens, 2002), de desaparición de la comunidad (en el sentido de Tönnies). El anonimato, la lejanía, la ausencia de relaciones directas y la "racionalidad instrumental" (Weber, 1993) conformarían este nuevo espacio social.

La tensión entre ciudadanos y consumidores es una de las características actuales del ciberespacio. La "soberanía del consumidor" (Hurwitz, 1999; Susntein, 2003) parece imponerse sobre la "soberanía del ciudadano" en la red. Se ha escrito mucho sobre la libertad de expresión, las posibilidades infinitas para la creación y articulación de movimientos sociales en el ciberespacio, y, sin embargo, lo cierto es que Internet ha traído al primer plano de la escena un enorme potencial

[6] Según Jordan (2001) también en la literatura "cyberpunk" se ha hecho esta comparación: Gibson en sus obras de ciencia ficción usa analogías entre el ciberespacio y la ciudad, y en las novelas de Stephenson el ciberespacio es descrito directamente como una ciudad.

económico y ha creado numerosas posibilidades para que el dinero circule de una manera más rápida, eficaz, racional y despersonalizada. Los ciudadanos se convierten en pasivos consumidores, o incluso en mercancías. Las páginas web que no exigen pagar por acceder a ellas obtienen beneficios gracias a la publicidad de las empresas que se anuncian en ellas. Obviamente la publicidad tiene un precio más elevado en las páginas más visitadas. Aquí la mercancía son los individuos. Las páginas web venden visitantes a las empresas. Pero al mismo tiempo cada individuo puede convertirse en un vendedor de otros ciudadanos, siempre y cuando cree una página web que atraiga a un número suficiente de personas. Es el triunfo deshumanizado del capitalismo digital.

La otra cara del ciberespacio, la menos amable y romántica, enfatiza la idea de un supermercado global en el que circulan mercancías de todo tipo. Se venden productos convencionales, pero también se convierte a los individuos en mercancías. De hecho, los individuos que son capaces de ofertar algo atractivo en la red, pueden obtener grandes beneficios económicos, convirtiendo una página web (de ocio, de información, o bien un diario íntimo) en un sustancioso negocio. La política desaparece aquí, frente a las presiones económicas. Como escribió Mosco (2000), parece observarse una tendencia a convertir el ciberespacio en un lugar donde expandir el mercado, en vez de tratar de construir comunidades, y más interesado en lograr atraer a una importante base de consumidores que en crear mejores ciudadanos.

Para concluir

Las nuevas tecnologías, como hemos visto, abarcan un amplio espectro de cuestiones que se sitúan en el mismo centro de las sociedades contemporáneas. Tal vez sea el tema por excelencia de los próximos años. El problema fundamental es que la fuerte seducción que ejercer sobre científicos, políticos y ciudadanos pueden conducirnos a hacer análisis normativos y apasionados. Hemos visto que las nuevas tecnologías y la sociedad de la información han creado un problema nuevo, la "brecha digital", que es un problema autorreferencial según el cual hay que estimular el desarrollo de la sociedad de la información para entrar en la sociedad de la información y lo único fundamental es garantizar el acceso a las nuevas tecnologías a todos los ciudadanos. Este supuesto problema oculta las desigualdades – étnicas, de género, de clase social - que encontramos en las sociedades contemporáneas (que quedarían parcialmente recogidas con la segunda y la tercera brecha digital). La recuperación de la política por parte de los Estados-nación se presenta entonces como una ilusión. Se trata de una recuperación virtual circunscrita a la realidad virtual, que nos seduce, que nos persuade para que no veamos la desigualdad que se esconde tras los iconos que sustituyen lo físico. El ocultamiento icónico de lo físico y lo natural, junto al carácter de proeza inscrito en las nuevas tecnologías, pueden distraernos y alejarnos de las estructuras de dominación y desigualdad presentes en las sociedades actuales. Este es un riesgo evidente que permea buena parte de los discursos sobre las nuevas tecnologías.

Por otra parte, los discursos sobre las nuevas tecnologías suponen el reconocimiento o el deseo de la muerte del Estado de Bienestar. Tanto desde un

punto de vista liberal como desde uno comunitario el viejo Estado industrial es visto como un estorbo para el desarrollo de la sociedad red y del capitalismo digital. De ahí que las dos dimensiones fundamentales de las nuevas tecnologías – las comunidades o multitudes inteligentes y el triunfo del capitalismo digital -, a pesar de aspirar a realidades distintas, se complazcan en perseguir un mismo objetivo. Según los datos de los que disponemos parece que el ciberespacio y las nuevas tecnologías se están desarrollando en ambas direcciones: hacia la constitución de comunidades (comunidades de los iguales) y hacia el desarrollo colonizador del nuevo capitalismo de los flujos.

Bibliografía

ALLEN, R., y MILLER, N. (2000): "Panaceas and promises of democratic participation: reactions to new channels, from the wireless to the world wide web", en Wyatt, S., Henwood, F., Miller, N., Senker, P. (Eds.) (2000), *Technology and in/equality: Questioning the information society*, Routledge, London and New York.

ATTEWELL, P, (2001): "The first and second digital divides", en *Sociology of Education*, Vol. 74, Núm. 3, Julio.

BARLOW, J. P., (1996): "A declaration of independence of the cyberspace", en www.eff.org

BAKARDJIEVA, M., (2005), *Internet Society. The Internet in everyday life*, Sage Publications, Londres.

BAUDRILLARD, J., (1997), *El crimen perfecto*, Anagrama, Barcelona.

BAUMAN, Z., (2003), *Modernidad líquida,* Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.

- (2005), *Vidas desperdiciadas. La modernidad y sus parias*, Paidós, Barcelona.

BECK, U., (1998), *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*, Paidós, Barcelona.

CÁCERES, S.: (2004), "Un mundo de brechas y puentes digitales", en *La Gaceta de los Negocios*, 30 de agosto.

CASTELLS, M., (2003), *La galaxia Internet: reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad, De Bolsillo,* Barcelona.

(2005*): La era de la información: economía, sociedad y cultura. Vol. 1. La Sociedad Red*, Alianza Editorial, Madrid.

DeLILLO, Don, (2003), *Cosmópolis*, Seix-Barral, Barcelona.

DÍAZ NOSTY, B. (1996), "El mito tecnológico y la sociedad democrática avanzada", en Dennis, E.E., Bertouzos, M., Díaz Nosty, B., Nozick, R., Smith, A., (eds.) (1996): La sociedad de la información. Amenazas y oportunidades. Editorial Complutense. Madrid.

DUBET, F., y MARTUCCELLI, D., (2000), *¿En qué sociedad vivimos?*, Losada, Buenos Aires.

DURKHEIM, E., (1985 [1893]), *La división del trabajo social*, Planeta-Agostini, Barcelona, 2 Vols.

ECHEVERRÍA, J., (1994), *Telépolis*, Destino, Barcelona.

(1997): "21 tesis sobre el Tercer Entorno, Telépolis y la vida cotidiana", en XIV Congreso de Estudios Vascos: Sociedad de la Información, Edi. Sociedad de Estudios Vascos, Bizkaia.

ERVIN, K.S., y GILMORE, G., (1999), "Travelling the superinformation highway: African American perceptions and use of cyberspace technologies", en *Journal of Black Studies*, Vol. 29, Núm. 3, Junio.

GIDDENS, A., (2000), *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas,* Taurus, Madrid.

(2002), *Consecuencias de la modernidad*, Alianza Editorial, Madrid.

GOSSET, J.L, y BYRNE, S., (2002), "Click here: a content analysis of Internet rape sites", en *Gender and Society*, Vol. 16, Núm. 5, Octubre.

GUNKEL, D. J., (2001), *Hacking Cyberspace*, Westview Press, Colorado.

HURWITZ, R., (1999), "Who needs politics? Who needs people? The ironies of democracy in cyberspace", en *Contemporary Sociology*, Vol. 28, Núm. 6, Noviembre.

INNERARITY, D., (2006), *El nuevo espacio público*, Espasa-Calpe, Barcelona.

JAMESON, F., (1996), *Teoría de la posmodernidad*, Trotta, Madrid.

(2000), *Las semillas del tiempo*, Trotta, Madrid.

JORDAN, T., (2001), *Cyberpower: the culture and politics of cyberspace and the internet*, Routledge, London and New York.

KLEINSTEUBER, H.J. (2002): "El surgimiento del ciberespacio: la palabra y la realidad", en Vidal Beneyto, J. (dir.), *La ventana global*, Taurus, Madrid.

LASH, S.: (2002): *Critique of information*, Sage Publications, London, Thousand Oaks, New Delhi.

LYOTARD, J. F., (1999), *La condición posmoderna*; Altaya, Madrid.

MATTELART, A., (2002), *Historia de la sociedad de la información*, Paidós, Barcelona.

MOSCO, V., (2000), "The Web", en Browning, G., Halcli, A. y Webster, F., *Understanding contemporary society: theories of the present*, Sage Publications, London.

NEGROPONTE, N., (2000), *El mundo digital. El futuro que ha llegado*, Biblioteca de Bolsillo, Ediciones B, Barcelona.

NGWAINMBI, E.K. (2000), "Africa in the global Infosupermarket: perspectives and prospects", en *Journal of Black Studies*, Vol. 30, Núm. 4, marzo.

PETRAS, J., (2002), "The myth of the third scientific-technological revolution in the era of Neomercantilist empires", en *Latin American Perspectives*, Vol. 29, Núm. 6, Noviembre.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, (2007), www.rae.es

RHEINGOLD, H., (2000), *Virtual communities. Homesteading in the electronic frontier,* MIT Press, Cambridge.

(2004), *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social,* Gedisa Editorial, Barcelona.

RIBES LEIVA, A.J., (2006), "Tras las dos crisis de la modernidad del siglo XX: una visión crítica de la sociedad del conocimiento y la información", en Marcuello, Ch., y Fandos, J. L., (Comps.), *Cambio cultural, problemas sociales y sociedad del conocimiento*, Universidad de Zaragoza, Zaragoza.

(2007), *Paisajes del siglo XX: sociología y literatura en Francisco Ayala*, Biblioteca Nueva, Madrid.

(en prensa), "Lo social tras la disolución de lo social: metarrelatos de alcance medio y micro-metarrelatos", en Beriarin, J. y Sánchez de la Yncera, I. (eds.), *¿Sagrado y/o profano? Nuevos desafíos al proyecto de la modernidad*, CIS, Madrid.

ROBERTSON, R., (1992), *Globalization: social theory and global culture*, Sage, London.

RODRÍGUEZ IBÁÑEZ, J.E., (2002), Cultura y política en la era de la realidad virtual, en García Blanco, J.M., Navarro, P., (eds.) (2002), *¿Más allá de la modernidad? Las dimensiones de la información, la comunicación y sus nuevas tecnologías*, CIS, Madrid.

SCHILLER, D. (1999), "El mundo renovado: telecomunicaciones y globalización del capital", en García Selgas, F., Monleón, J.B. (Eds.) (1999): *Retos de la postmodernidad*, Trotta, Madrid.

SIMMEL, G., (2003), *Filosofía del dinero,* Editorial Comares, Granada.

SOLOP, F. I., (2000), "Digital democracy comes of age: identity voting and the 2000 Arizona democratic primary election", en *Political Science and Politics*, Vol. 34, Núm. 2, Junio.

SUNSTEIN, C. R., (2003), *República.com: Internet, democracia y libertad*, Paidós, Barcelona.

TELEFÓNICA, (2006), *La sociedad de la información en España: 2006*, en www .telefónica.es/sociedaddelainformación/

TOLBERT, C. y McNEAL, R. S., (2003), "Unravelling the effects of the Internet on political participation?", en *Political Research Quarterly*, Vol. 56, Núm. 2, Junio.

TURKLE, S., (1999), "Cyberspace and indentity", en *Contemporary Sociology*, Vol. 28, Núm. 6, Noviembre.

THOMPSON, J.B., (2003), "The globalization of communication", en Held, D., y McGrew, A., *The global transformations reader*, Polity Press, Cambridge.

VEBLEN, Th., (2004 [1899]), *La teoría de la clase ociosa*, Alianza Editorial, Madrid.

VVAA, "African-American Internet users are a highly educated group", en *The journal of black in higher education*, Núm. 31, Primavera.

WEBER, M., (1993), *Economía y Sociedad*, Fondo de Cultura Económica, Madrid.

(2001 [1923]), *Historia económica general*, Fondo de Cultura Económica, Madrid.

WELLMAN, B., SALAFF, J., DIMITROVA, D., GARTORA, L., GULIZ, M, HAYTHORNTHWAITE, C. (1996), "Computer networks as social networks: collaborative work, telework, and virtual community", en *Annual Review of Sociology*, Vol. 22.

ZIZEK, S., (2006), *Lacrimae Rerum: ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*, Debate, Madrid.