

Internet como simulacro cultural

Malentendidos y reflexiones al respecto de las cibernociologías

José Luis Anta
Universidad de Jaen, España
jlanta@ujaen.es

José Palacios
Universidad de Tamaulipas, México
jpalaciosr@uat.edu.mx

RESUMEN

Este trabajo intenta de una forma sintética y tal vez superficial enlazar una serie de reflexiones de carácter teórico y epistemológico sobre el tratamiento y formas de pensar la red que se dan de forma generalizada en la literatura específica que desde cada disciplina de las ciencias sociales parece haberse orientado hacia una ciberespecialización.

PALABRAS CLAVE: Internet, simulacro, velocidad, Sociedad de la Información, epistemología.

ABSTRACT

This work tries in a synthetical and maybe superficial way to connect series of theoretical and epistemological reflections about points of views related with the network that generally are found in specific literature coming from each discipline of social sciences, which seems to be oriented towards a cyber-specialization.

KEY WORDS: Internet, simulation, speed, information society, epistemology.

I

El presente trabajo cuenta, y parece justo aclararlo desde ahora, con alguna ventaja, y como no, con algunas desventajas fruto ambas de su propio enfoque, de su punto de partida. Este punto de partida o premisa de la que partimos es sencilla y nace como resultado «de algunos paseos» prolongados por la literatura especializada en el «análisis social» de la red y todo lo que a ella concierne, con una evidente forma de interrogante, esto es, cuando las ciencias sociales hablan de Internet, sobre todo en los casos más especializados, ¿no pierden en cierto modo la perspectiva epistemológica propia de cualquier ciencia social?, dicho de un modo más sencillo, ¿se trata de hacer ciencias sociales a partir de la red como hecho social, o se ha pasado a hacer una cibernociología donde la realidad de estudio y partida es también el punto donde se pretende llegar? Como decía, este planteamiento cuenta con alguna ventaja y algún problema, la ventaja responde a nuestra propia posición de observación, obviamente tangencial con la red, pues nos interesa y mucho, pero siempre desde una curiosa distancia, a partir de las cuales entender otras cuestiones relacionadas con dinámicas de cambio social y creatividad cultural, de constitución del *self*, o generación de espacios de poder y representaciones colectivas. En cuanto a las desventajas, cabe decir que este planteamiento obvia el conocimiento de campo exhaustivo, quiero decir, como experiencia de campo, pues difícilmente parece ser distinta de la experiencia del usuario. Así, el intento de construcción de formas de conocimiento e investigación específicas parece hartamente difícil, estando más cercano nuestro interés de la curiosidad hacia como los intentos de generar estas nuevas formas están germinando, lo cual no parece evidentemente ir muy a favor de las corrientes académicas más en boga dentro del interés por la red.

Por otra parte y ahondando en este planteamiento central del trabajo, que en realidad, independientemente de la intencionalidad de generar algún tipo de crítica y debate en el foro al que se dirige, no hace más que cerrar un círculo respecto a otro trabajo complementario en el que ya quedaron plasmadas algunas reflexiones de carácter crítico hacia el análisis de la llamada *chive* sociedad (puede verse Anta; Palacios, 2001: 191-201). Gran parte de los problemas de inaprehensibilidad epistémica de todo lo tocante a la virtualidad tiene que ver con su propio brillo, con su capacidad de deslumbrar y seducir, de introducir al observador en el juego—claro está, que también tiene un importante papel y mucho que ver con las dinámicas de crecimiento y reparto de nuevos campos entre las distintas disciplinas—. De ahí que parezca lejana una «normalización» de los análisis de la red y su entorno, empeñados en hacer de ella «algo más» que un ámbito social, un lugar de encuentro y comunicación desde el que pensar y hacer preguntas sobre la sociedad que le sirve de contexto, haciendo de éste un espacio social central, autónomo, sin pretender ir más allá en ningún sentido, hecho éste que conduce a la trampa de la *seducción*, olvidar que es mentira, apariencia.

Obviando quizás su aspecto más interesante, la *producción simbólica*, una producción simbólica que sin tener en cuenta sus anclajes exteriores gana en *superficialidad y vértigo*, siendo por tanto más engañosa y seductora (véase Baudrillard, 1981: 67-76), pero a la vez tan directa y vacía para ser verdad que inevitablemente remite a otra cosa. Así pues, en este breve intento de (auto)aclarar (nos) algunas cuestiones de fondo y de forma en el pensar el «mundo virtual», así como dentro de nuestras posibilidades suscitar algún tipo de dudas al respecto de los planteamientos más aceptados, los pasos que seguirá el trabajo serán, en primer lugar, una muestra de principios epistémicos que parecen levantar dudas sobre muchos de los análisis cibernéticos. Luego continúa con algunas reflexiones en torno a ítems centrales dentro de la realidad virtual de la red, como las comunidades chat, las representaciones sexuales o las interacciones cibernéticas entre lo humano y la máquina, con la emergencia del *cyborg* en el imaginario virtual. Lanzándose todo ello a partir de un intento de transversalización de esta amalgama segmentaria de reflexiones a partir de la puesta en juego de la noción de *simulacro*, cuyo papel parece fundamental en nuestras sociedades, también en el caso de Internet (Baudrillard, 1993).

II

El planteamiento clásico, realizado en los años treinta por parte de Gregory Bateson, con fuertes anclajes en las emergentes teorías cibernéticas, en referencia a la necesaria distinción dentro del análisis de sistemas rituales, de producción simbólica, entre dos posiciones claras de observación y recreación sintéticoanalítica, esto es, entre metáfora –es como si– y sacramento –es– (véase Bateson, 1990). Parece sumamente interesante a un nivel epistemológico en lo que se refiere al planteamiento central de este trabajo que anteriormente presentábamos, si bien, es evidente que la capacidad de producción simbólica de la red, con su riqueza, está muy alejada de los niveles de significación profunda que hacen de cualquier sistema ritual o representación mágica un hecho social total al estilo maussiano. Tanto es así que las epistemologías de concepción cibernética, en las cuales Bateson es una figura pionera, parecen emerger en la actualidad como las más potentes a la hora, no tanto de ofrecer las mejores respuestas al fenómeno de la red, si es que las hay, pero sí al menos a la hora de ayudar mejor a formular las preguntas, ya que su punto de partida, el fenómeno de la reflexividad, la autorreferencialidad, bien sea a un nivel micro de ecologías mentales –por ejemplo aplicadas al chat– bien sea a un nivel macro, planteando un análisis de las sociedades como relaciones de relaciones, sistemas abiertos y autopoieticos (Luhmann, 1997), parecen ofrecer interesantes potencialidades analíticas, además de claves que resitúan a los sujetos que ejercen como observadores científicos sociales, dejándoles clara su implicación en la construcción de las observaciones (sobre epistemología y cibernética, puede verse Brunet; Morell, 2001: 31-45).

De cualquier forma, todo intento cercano a lo hasta aquí insinuado se presenta como complicado, toda vez que evidentemente el panorama actual que rodea –y explica– la producción científica en torno a Internet responde a un *paradigma científico-social* muy concreto (véase Kuhn, 1989), que algunos no han dudado en calificar como *antropotécnico* (Geslin, 2002), lo que por supuesto condiciona de uno u otro modo toda la producción de pensamiento sobre este tema, pese a propuestas e intentos de recuperar el carácter *holístico* del análisis cultural o de *redefinir los métodos objetivos y modos de representación de los datos* de las distintas disciplinas sociales (Dicks, Mason, 1998). Y es que el paradigma vigente también prescribe en cierto modo las formas de escritura, la dirección de los análisis, y no sólo en lo tocante a la producción y vigencia de determinadas retóricas y poéticas, que en el caso de Internet oscilan entre las poéticas espaciales y las formas de ficcionalización de carácter futurista que sirven de apoyo para simples discusiones sobre las bondades o maldades de la red, obviando a la gente que les da vida (pueden ser útiles Iser, 1997; Bachelard, 1965). Y lo que parece más sospechoso, presentando casi siempre el fenómeno de la red y la «sociabilidad virtual» como algo ajeno, para nada relacionado con los procesos de globalización e hibridación cultural tan de moda en otros ámbitos académicos, lo cual no tiene mucho sentido pues en apariencia la red debería ser un punto clave en la tan buscada articulación de puentes entre los niveles de análisis global y local o entre realidades estructurales y aspectos tocantes al sujeto.

III

Contaba el sociólogo y metodólogo chileno Raúl Zarzuri que en su país está prohibido utilizar los teléfonos móviles mientras se conduce. Hasta aquí nada nuevo. Lo interesante es que según Zarzuri durante 1998 el 40% de las denuncias por este hecho es a personas cuyo teléfono móvil es de pega (de juguete, de mentira). Y, así, lo fascinante del hecho radica en que este simulacro cultural no responde a lo que los individuos son, sino a lo que éstos aparentan; es decir, alguien no tiene teléfono móvil y, en consecuencia, es alguien que «carece» de los privilegios y estatus de sus usuarios y, sin embargo, se arriesga a ser multado y sancionado a tenor de que quien le vea observe que es usuario de un teléfono móvil (como bien se sabe a cierta distancia todos los «teléfonos» son iguales). Y es con este tipo de hechos donde el antropólogo social, a pesar de estar en su salsa, se pierde entre diferentes, contradictorios y complejos vectores, que estipulan una realidad de múltiples niveles a la vez.

En efecto, sabíamos que el simulacro cultural estaba presente y que, además, formaba parte de un juego que, a su vez, servía de válvula de escape a ciertas contradicciones y miserias del mundo occidental. Y lo sabíamos por el arte contemporáneo, con sus ferias de mentiras, la música pop o cierto tipo de literatura, que supone dar a los ciudadanos objetos de mercado que se consu-

men sin dar lugar a una toma de decisiones cultural. Es un tema, con toda una discusión no resuelta, que impone la multiplicidad de niveles de análisis, donde el debate se da en principio entre *lo* popular y *lo* culto (Grignon; Passeron, 1992). De hecho, una pregunta aparentemente tan estúpida como: «¿te gusta el trabajo de Miró?» es imposible de hacer, primero, porque hemos situado a Miró (y por extensión a todo el arte contemporáneo) por encima del gusto y, segundo, porque nadie con dos dedos de frente se atrevería a decir nada negativo de Miró, a tenor de quedar públicamente como un ignorante, falsario y retrógrado; y que nadie dude que los dueños de los «Mirós» son generalmente un grupo social asociado con la derecha política y económica más radical. ¿Contradicción? Obviamente, no; *ellos* han inventado el gusto «culto» por lo original, lo exclusivo y lo hermético, es decir, por Miró.

Pero el problema que aquí se debate es otro. De hecho, el «arte», la música pop (con su panoplia de disfrute electrónico) y cierta literatura de usar y tirar (su propio formato revela que no está hecha para «durar») o se usan y disfrutan de forma privativa o actúan en la privacidad. Muy por el contrario, el teléfono móvil o la ropa a la moda funcionan en el apartado social. Incluso, estos elementos aúnan arte de vanguardia, uso individual, comunicación social, funcionalidad y resuelven un mensaje de privacidad y unidad. Así pues, todos estos elementos, a los que podríamos sumar el automóvil, imponen un modo (una moda) y una pose que mezcla muchos planos diferentes, que además los antropólogos teníamos por separados, o así se sospecha en nuestros estudios de instituciones sociales de forma ahistórica, micro-local y funcionales, de donde el parentesco es sin duda el ejemplo más conocido.

Resumidamente, podríamos decir que al observar los simulacros culturales se nos viene abajo el sistema estructural de Lévi-Strauss (en lo poco que quedaba ya en pie) de separar la realidad entre el plano de actuación y el plano mental. Consecuentemente, los sujetos, al utilizar un teléfono de juguete, están actuando según una aspiración, a la vez que su aspiración es reconocida –o, por lo menos, eso esperan– como una actuación. Con esto se puede seguir apelando a Marcel Mauss cuando afirma todo lo social es simbólico, todo lo simbólico es social. El problema ya no es de realidades frente a modelos teóricos sociales, sino la falta de garantía en la consistencia de ambos elementos (Giobelina, 1990: 14-15), así nuestro análisis sólo puede ser de símbolos; incluso –sin que lleguemos a semiotizar todo– de símbolos (el teléfono móvil de juguete) de símbolos (el estatus de tener un teléfono móvil). Nos encontramos, de esta manera, ante problemas nuevos: la evocación simbólica de los objetos simbólicos de la sociedad contemporánea.

Este tema del teléfono móvil de juguete, al que le estoy dando un par de vueltas, preimpone que al ser un símbolo de símbolos se puede reconocer desde otros puntos de vista. La sobreinterpretación, que tanto preocupa a los sociólogos cuantitativos, queda en este análisis relegada a un segundo plano. Podemos observar así que

el teléfono móvil, que tanto interés ha despertado desde hace unos años, ya sea para abusar de su uso, ya sea para mofarse de los que lo usan; pero sobre todo ha servido de objeto público sobre el que un cierto tipo de personas –quizás de izquierdas, que diríamos por estos lares– han visto cabalgar de nuevo el mundo retrógrado y arcaizante del viejo sistema de lucha entre capitalistas y proletarios. Pero independientemente de este hecho, que lo único que ha ocupado es la mente de los publicistas, allende de dar argumentos a los usuarios que por él apostaron, el teléfono móvil impone como símbolo una lógica de mercado dentro de una sociedad donde todos los ciudadanos parecen iguales y normalizados. Si pensamos en lo que supuso el abandono del miedo a la máquina tras la Segunda Guerra Mundial (donde fue la voluntad del hombre la que produjo el dolor, el mal y la muerte) y que la máquina en sí y, concretamente, los derivados de la electrónica suponen al día de hoy un sueño presente de futuro, no podía ser de otra manera que la microelectrónica sea parte intrínseca de la cotidianidad de forma ya casi generalizada (universal). Incluso es más, si a esto le sumamos lo que supone ese símbolo –quizás, el símbolo por antonomasia del mundo contemporáneo– que es el ciberespacio. Esta proliferación y universalización de la microelectrónica es, a más de más, una muestra del potencial y normalizador (democrático) de las actuales sociedades occidentales. Pero al imponerse como objetos de uso –más bien de consumo– que se renuevan día a día sólo se imponen como vanguardia, diferentes y originales, mientras se están comprando, una vez enchufados en el espacio del hogar ya ha aparecido un modelo nuevo. De ahí el fetichismo de renovarse, no de usar lo que se necesita –cuando, además, ni se sabe seguramente qué se necesita–, sino que sólo se necesita lo que se puede comprar.

Sólo en el mercado está la diferencia, mientras tanto los ciudadanos son iguales, homólogos de otros. Por eso, el uso de un teléfono móvil de juguete o, en su defecto, el último modelo salido de la fábrica de Motorola son símbolos de lo que no se es durante la cotidianidad. Son interacciones evocativas de un modelo al que se aspira; da igual usar uno u otro, en última instancia todos parecen comunicar más allá, pero como simulacros culturales lo importante es observar cómo actúan de símbolos sociales. El teléfono móvil convierte al usuario en un *sujeto* ([individuo] + [discurso/teléfono]) que deja de ser *individuo*, no porque esté permanentemente comunicado, localizable o informado (lo que puede ser incluso contraproducente o no), sino porque para que su teléfono móvil funcione como símbolo evocativo (y por eso mismo se usa, en cualquier otro caso se buscaría un teléfono público) de un estatus social tiene que ser reconocido por los que le rodean (que, obviamente, no le preguntan si es de juguete o no; lo que hace capitalistas especialmente «inteligentes» a los que lo usan de juguete: maximizan la evocación del símbolo y minimizan el costo del objeto).

Pero si hay un lugar donde tenga especial relevancia el simulacro, y a su vez el movimiento, este lugar es la red. Internet ha sido entendido –y sin duda que es

así— como un gran ejercicio de interconexiones virtuales. Pero también es verdad que es sólo si atendemos a lo que la parte digamos más mecánica, más de la máquina, porque para aquellos que la viven, la utilizan y la usan la red tiene una gran conceptual de entrar en los juegos del simulacro cultural. La tecnología ya no es sólo una parte de una apariencia, la propia tecnología es parte de esa traza, donde su uso no puede ser más que un enorme juego de hibridaciones que se mueven en el estrecho margen del movimiento. En Internet las cosas no solo no son lo que parecen, sino que sobre todo no son lo que dicen ser. Y no es que hablemos de una mentira, sino de un enorme juego de simulacros. De hecho, gran parte de las empresas que operan en Internet no podrían pasar por el filtro de realidad, porque fuera del estrecho margen de lo ofertan, no son nada. Y el fenómeno se multiplica, a más simulacro en oferta, más simulacro en la demanda y viceversa. Es la pescadilla que se muerde la cola. Hasta el punto de que a un primer momento de euforia por las empresas erradicadas en Internet ha devenido una crisis donde los proyectos, las necesidades, los sueldos millonarios y las «ideas» se matizan. El capital, el simulacro por antonomasia, no quiere saber nada de aquello que solo parece apariencia. De ahí que la red esté estancada, que a escasamente 15 años de su nacimiento como proyecto global esté en una vía muerta.

¿Qué ha pasado? En realidad nadie lo sabe y los análisis al respecto se quedan solo en la superficie. Obviamente tiene que ver con dos componentes básicos. Primero, que la tecnología es muy cara, más cara cuanto más rápido se quiere que vaya. Y, segundo, la oferta no está a la altura de lo publicitado. Otra vez más nos encontramos con el movimiento y el simulacro. Pero en la red el simulacro es de tal tamaño que termina por devorar, incluso, al propio movimiento. Por eso ha triunfado en la red el sexo, aquello que es puro símil, aquello que promete y es capaz de dar todo lo que la red es. Y este punto es importante de tener en cuenta, porque aquellas cosas que la red prometía parece que sólo se dan cuando hablamos de la oferta sexual. Privacidad, intimidad, abaratamiento de los costos, diversidad de opiniones, diferenciaciones por gustos, acceso rápido y exclusivo, identificación, democratización... sólo se pueden encontrar, de manera realista, en lo dedicado al sexo. Porque evidentemente Internet se había convertido en un largo catálogo de productos, la más de las veces, superfluos y decorativos, que no tenía demasiado que ver con la realidad social.

IV

Uno de los aspectos actualmente considerados como más interesantes dentro de la red y que comienzan a suscitar cada vez más trabajos son los conocidos chats, sobre todo las comunidades virtuales. Para algunos, en estos espacios de encuentro virtual, *las comunidades virtuales construyen y viven su realidad cultural, social y psicológica* (Abdelnour, 2002) algo «innegable» en parte, pero

sí matizable, es decir, tal vez pueda ser más aceptado el afirmar que estas comunidades virtuales reconstruyen, reacuerdan y reinterpretan ciertas convenciones sociales, incluso culturales, en un tiempo y espacio concreto, en unas condiciones también muy concretas, por medio de acuerdos momentáneos, efímeros que cada vez se renuevan y recolocan, lo cual en cualquier caso no es algo plenamente específico de un chat, sino que tiene mucho que ver con un tipo de relaciones de carácter urbano culturalmente tardomodernas, que se podrían apreciar también en centros comerciales o en cafés con leves variables (véase, por ejemplo, Delgado, 1999), sólo que en el caso del chat, la virtualidad amplifica en mucho estas constantes. El hecho de intentar poner en relación –aunque no es aquí el caso siendo sólo un ejemplo– el chat y las formas de interacción que se dan de forma habitual, con un tipo de relación y espacio público «exterior» a la virtualidad, parece de utilidad como forma de traspasar la realidad de la red y ensayar algún tipo de comprensión más holístico –de hecho se trata de una herramienta básica de la Antropología–, si se quiere, la idea puede acercarse a tener en cuenta el contexto y no sólo el texto en un análisis semiótico-social, lo cual en este caso podría ser determinante, incluso se podrían tomar las experiencias del chat, sus modos y modas como textos clave al estilo derridiano, como lanzadera para deconstruir de alguna forma otras textualidades sociales similares (véase Derrida, 1978).

De uno u otro modo, la cuestión es en primer lugar evitar la trampa más fácil en una aproximación al chat y, por ende, a la red, caer en análisis cuasi psicologistas, que no conducen a ninguna parte y restan toda posibilidad a la pretensión de rebasar el propio chat para llegar a niveles de reflexión más generales, y para ello la cuestión clave sigue siendo la misma ¿qué significaciones, qué formas de recreación identitaria y de relación se dan en el chat y cómo éstas reflejan la realidad externa?, porque si nos quedamos en el significado que el chat puede tener para la gente, la frontera con el mencionado psicologismo está bastante cercana (sirva de ejemplo Castro, 1998). De ahí, que para dar ese salto en el análisis, tanto si se elige «una mirada textual» o si la elección es partir del chat como una metáfora espacio-social en la que la red podría ser un gran laberinto con todo lo que esta metáfora conlleva (véase Palacios, 2001) incluso también en el caso de imposicionamiento fenomenológico, el primer paso habría siempre de ser contemplar los encuentros y acuerdos en la red y, claro está, también los del chat bajo una noción de performance en algunos casos, pero siempre dentro del ejercicio de simulacro. Esto es, momentos segmentarios y concretos, acuerdos efímeros, una fuerte capacidad de representación, entrecruzamiento de planos mentales y conductuales, mayor capacidad de representación con menor nivel de durabilidad en todo ello (sobre la red y el performance puede verse: Barbatsis; Fegan y Hansen, 1999). Del mismo modo se presenta muy atractiva en este caso la noción de juego (Bechar Israeli, 1996) dado que cualquier intento de pasar de

la búsqueda de *guiños* al estilo Geertz (1996), en busca de significados profundos parece no tener mucho sentido.

Una propuesta que a priori se presenta como muy llamativa es la de aproximarse a la red y a sus encuentros desde una visión foucaultiana, es decir, como dispositivos cuya función es instaurar disciplinas sociales que se interiorizan a la vez generar prácticas y discursos concretos, todo ello en la conformación de un tipo concreto de self como parte de los ejercicios del poder (véase Foucault, 1984 y Aycok, 1997). Lo más curioso de la red como dispositivo es su capacidad para entrecruzar de forma no antitética, ni siquiera contradictoria los discursos y prácticas de interiorización del llamado paradigma tecnológico como parte de la realidad cotidiana, con discursos de espacios de libertad, de encuentro abierto y global e incluso con nociones románticas donde entran en juego las pasiones «más clásicas», algo en lo que espacios como el chat juegan un papel muy importante.

Así como del mismo modo también se ponen en juego discursos y nociones sociales de nuevo cuño, de carácter *transmoderno* (véase Baudrillard, 2000), donde se normalizan la velocidad, el accidente o la violencia, donde el caos se muestra como cotidiano (Featherstone, 2001). Muestra paradigmática de esa capacidad de la red para amalgamar y entrecruzar realidades y discursos supuestamente alejados, es su relación con el fenómeno conocido como cyborg, la posibilidad de fusionar la máquina y el hombre que es lejana en su sentido estricto más cercano a la ciencia ficción, pero que se muestra muy real en otros sentidos más sutiles, sobre todo si pensamos en ello de una forma más abierta e integral y tenemos en cuenta cosas como máquinas que trabajan la musculatura por impulsos eléctricos, sin esfuerzo, o mejor aún, el auge de la ergonomía y su forma de entender y construir el cuerpo humano (puede ser útil Crandall, 1997, así como el citado Geslli), de ahí lo paradigmático de Internet como muestra clara y a la vez ambigua de estos procesos, más que conceptuados aquí de forma relacional, cibernética, intentando apreciar la influencia de la tecnología y su avance en la vida diaria, incluso en los procesos cognitivos, en la forma de recrear el mundo cotidiano. No obstante, también es de resaltar el aspecto abierto, ambiguo, de estas relaciones si tenemos en cuenta el otro envés de esta relación sistémico-cibernética entre el hombre y la tecnología, es decir, el progresivo *embodiment* de los entornos virtuales (Biocca, 1997; también puede verse Chislenko, 1995). Un *embodiment* claramente visible en el peso específico de la pornografía y la sexualidad dentro de la red, de un modo muy específico, que traspasa en mucho la corporalidad del sexo o la pornografía definida en otros términos.

Un trabajo como este, de carácter eminentemente reflexivo, cuyo interés se centra más en abrir posibles puertas difícilmente puede desembocar en un apartado conclusivo, más bien la conclusión no puede ser otra que un ejercicio autorreferencial, que circularice uniendo el final, volviendo al comienzo. En defi-

nitiva, se trata tan sólo de intentar realizar, dentro de nuestras posibilidades, algunas distinciones que nos alejaren y llamaran la atención sobre la posibilidad de rendirse ante el juego de espejos de las apariencias, algo tan aparentemente sencillo como intentar saber que cuando se mira el cuadro, la pipa que aparece representada no es una pipa (puede resultar interesante el ensayo de Foucault, 1999) o que cuando la sociedad se refleja en el espejo de la red, de la virtualidad, ésta no pasa a ser una cibernación, tan sólo lo parece, pues no es el único espejo en el que se mira, y aun siéndolo, tan sólo mostraría un reflejo.

BIBLIOGRAFÍA

ABDELNOUR, José

2002 «Ethnography and hermeneutics in cybercultural research accessing IRC virtual communities», en *Journal of computer mediated communication*. num.7.
www.ascusc.org/jmmc/vol7/issue2/nocera.html

ANTA FÉLEZ, José Luis y José PALACIOS RAMÍREZ

2001 «Virtualidad, poder y espacio. Algunas reflexiones metatextuales en torno a la cibernación». En *Sociedad y Utopía*. Revista de Ciencias Sociales. Num. 18: pp. 191-201.

AYCOK, Alan

1997 «Technologies of self: Foucault and the internet discourse» en *Journal of computer mediated communication*. www.auscus.org/jcmc/vol1/issue2/aycok.html.

BACHELARD, Gaston

1965 *La poética del espacio*. México: FCE. (orig. 1957).

BARBATSIS, Grechtchen; FEGAN, Michel; HANSEN, Kenneth

1999 «The performance of cyberspace: A exploration into computer mediated relity» en *Journal of computer mediated communication*.
WWW.ASCUSC.ORG/JCMC/VOL5/ISSUE1/BARBATSIS.HTML.

BATESON, Gregory

1990 *Naven. Un ceremonial Iatmul*. Gijón: Editorial Júcar. (orig. 1958).

BAUDRILLARD, Jean

1981 *De la seducción*. Madrid: Cátedra.

1993 *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.

2000 *La transparencia del mal. Ensayos sobre transmodernidad*. Barcelona.

BECHARD-ISRAELI, Haya

1996 «From bonehead to clonehead: nicknames, play, and identity on internet relay chat». En *Journal of computer mediated communication*. num. 1.
www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/bechard.html.

BIOCCA, Frank

1997 «The cyborg's dilemma: progresive embodiment in virtual enviroment's» En *Journal of computer mediated communication*. num. 3.
www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/biocca2.html.

BRUNET ICART, Ignasi; MORELL, Antoni

2001 «Epistemología y cibernética», en *Papers*, num.65. pp. 31-45.

CASTRO, Clarissa

1998 «Ciberencuentros: o chat da internet como espaço virtual de convivio social», en *Textos de antropología urbana*. num. 9.
www.aguaforte.com/antropologia/c.castro1.html.

CHISLENKO, Alexander

1995 «Are you a cyborg?», en *Netculture*.
www.eff.org/net_culture/cyborg_anthropology/are_you_a_cyborg.article

CRANDALL, Jordan

1997 «Bodies on the circuit», en CHtheory. http://www.chtheory.net/text_file.asp?pick

DELGADO, Manuel

1999 *El animal público*. Barcelona: Anagrama.

DICKS, Bella; MASON, Bruce

1998 «Hypermedia and ethnography: reflections on the construction of new approachof research», en *Sociological Research online*, vol.3.
www.socresoline.org.uk/socresoline/3/3/3.html.

FEATHERSTONE, Mark

2001 «Speed and violence: sacrifice in Virilio, Derrida and Girard», en *Anthropoetics*. num. 2. www.anthropoetics.ucla.edu/ap0602/virilio.html.

FOUCAULT, Michel

1984 *Historia de la sexualidad*, Vol. 1. La Voluntad de Saber, Vol. II. El uso de los placeres, Vol. III. La inquietud de sí. Madrid: Siglo XXI. (orig. 1976).

1999 *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*. Barcelona: Anagrama.

GEERTZ, Clifford

1996 *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa (orig.1973)

GESLIN, Philippe

2002 «Les formes sociales d'appropriation des objets techniques au le paradigme anthropotechnique», en *Ethnographiques.org/documents/articles/argeslin.html*.

GRIGNON, Claude; PASSERON, Jean C.

1992 *Lo culto y lo popular*. Madrid: Ediciones La Piqueta

ISER, Wolfgang

1997 «The significance of fictionalizing», en *Anthropoetics*. 3, num.2.
www.anthropoetics.ucla.edu/ap.0302/iser_fictim.htm

LUHMANN, Niklas

1997 *Sociedad y sistema: la ambición de la teoría*. Barcelona: Paidós.

PALACIOS RAMÍREZ, José

2001 «El viajero en el laberinto: una lectura antropofilosófica de Demian (Hesse), en *Revista de Antropología Experimental*. num. 1.
www.ujaen.es/huesped/rae/rae01/textos01/palacios/html