

ESPACIO PÚBLICO EN TIEMPOS DEL ENCIERRO: DE LO MATERIAL A LO VIRTUAL

Liliana López Levi

Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco. México.

levi_lili@yahoo.com.mx

RESUMEN

El presente trabajo presenta una reflexión acerca de las transformaciones del espacio público urbano y las formas que éste ha adquirido en las ciudades contemporáneas. En este sentido, es necesario partir de un replanteamiento de la naturaleza humana y de los espacios que conforma. Se trata de una sociedad cada vez más dependiente de las máquinas, que habita ciudades en donde el encierro es otra tendencia creciente. En particular se discuten las implicaciones de la tecnología en la conformación de nuevos espacios yuxtapuestos, tanto materiales como virtuales, bajo la premisa que la tecnología ha desempeñado un papel importante en la creación y transformación de los nuevos espacios interiores y ha modificado el nivel jerárquico y la importancia que se le daba a los espacios públicos tradicionales. Lo anterior se ve fortalecido por otras fuerzas características de la sociedad contemporánea. Desde el punto de vista cultural, el miedo ha promovido el encierro; y desde el ámbito político, la reducción de presupuesto estatal para el beneficio de los sectores sociales ha llevado a una mayor privatización de los espacios para la cultura, esparcimiento e interacción social.

INTRODUCCIÓN

La sociedad contemporánea se ha transformado vertiginosamente durante las últimas décadas. El crecimiento demográfico sin precedentes, los cambios en las estructuras socio-económicas, en los modos de producción, en las relaciones políticas y en las formas de expresión cultural; como consecuencia se han reconfigurado la forma y funcionalidad de las ciudades. En particular, el avance de la tecnología ha traspasado el ámbito científico y militar y se ha insertado en la vida cotidiana e incluso ha logrado penetrar hasta en lo más íntimo de los seres humanos, replanteando así su naturaleza.

A partir de lo anterior, el concepto de humanidad ha transgredido las fronteras biológicas y ha establecido nuevos patrones, dinámicas y formas de relación interpersonal; por tanto, ha generado nuevas configuraciones territoriales. En la actualidad, la gente depende cada vez más de las máquinas, tanto para el trabajo físico como para el mental, las ocupa en actividades como la interacción social, la comunicación, las relaciones de poder, el trabajo, el consumo, la participación ciudadana, la diversión y el placer. Los actores sociales que conforman el espacio del siglo XXI son seres humanos, descritos por Donna Haraway (1991: 150) como *cyborgs* son “un híbrido entre maquina y organismo”; entes semi tecnológicos, semi cibernéticos.

De acuerdo con Armando Silva (2005), la sociedad actual se caracteriza porque su identidad colectiva está totalmente fragmentada; no hay comunidad, sino personas. La sociedad pasa de ser el pueblo, la nación o la clase a ser una multitud desagregada, que se convierte en el “conjunto de subjetividades autónomas pero interconectadas en red”.

Si se retoma la concepción de Hamman (1997), podemos afirmar que las comunidades, igual que antaño, requieren de un ámbito donde interactuar socialmente, donde establecer lazos comunes. En este sentido, el

espacio público se conforma como un área donde los individuos puedan compartir al menos por un tiempo y que sea un espacio neutral para sus relaciones. Sin embargo, en el marco de una sociedad que se orienta cada vez más hacia el encierro, la noción de espacio público queda trastocada y nos da la pauta para nuevas reflexiones.

En las ciudades, la producción del espacio público ha pasado de ser un bien colectivo a convertirse en espacios residuales, bienes de club o a pertenecer a realidades alternativas; han ampliado su presencia y abarcan tanto al mundo material como al virtual, lo que impone retos a la forma en que hemos considerado el carácter público del espacio, tanto desde la planeación, como de la gestión y, en el caso de nos ocupa, del análisis urbano.

A partir de lo anterior, el presente trabajo presenta una reflexión acerca de las transformaciones del espacio público urbano y las formas que adquiere en la actualidad. En particular discute las implicaciones de la tecnología en la conformación de nuevos espacios yuxtapuestos, tanto materiales como virtuales, bajo la premisa que la tecnología ha desempeñado un papel importante en la creación y transformación de los nuevos espacios interiores y ha modificado el nivel jerárquico y la importancia que se le daba a los espacios públicos tradicionales. De manera tal que, por un lado aparecen el Internet y los celulares, capaces de cambiar la manera en que los seres humanos se han relacionado por siglos y, por otro lado, inventos como el del automóvil han orientado la forma y funcionalidad de las ciudades, a favor de los vehículos motorizados.

Lo anterior se ve fortalecido por otras fuerzas características de la sociedad contemporánea. Desde el punto de vista cultural, el miedo ha promovido el encierro; y desde el ámbito político, la reducción de presupuesto estatal para el beneficio de los sectores sociales ha llevado a una mayor privatización de la cultura en general, y de los espacios para la interacción social en particular.

Para abordar el tema del espacio público y sus transformaciones a lo largo del último siglo, es importante partir de la discusión sobre el significado de los conceptos involucrados. De tal manera que iniciaré por establecer la forma como se entiende el espacio, para después pasar a replantear la noción de humanidad.

ESPACIO Y TECNOLOGÍA

El espacio ha sido conceptualizado de diversas formas dependiendo de la disciplina desde la cual se le aborde, así como de la corriente epistemológica que le de sustento al enfoque propuesto. Con los fines a que a esta reflexión conciernen, se parte de la premisa de que el espacio no es una plataforma en la cual se colocan los objetos, personas, fenómenos y eventos, es decir, no se trata de un superficie que existe en forma independiente a la sociedad; todo lo contrario. Se trata del producto de las relaciones sociales, políticas, económicas, culturales y ambientales. En palabras de Milton Santos (1996: 51-52) “el espacio está formado por un conjunto indisociable, solidario y también contradictorio, de sistemas de objetos y sistemas de acción, no considerados aisladamente, sino como el marco unificado en el cual se desarrolla la historia. (...) El espacio es hoy un sistema de objetos cada vez más artificiales, poblado por sistemas de acción igualmente imbuidos de artificialidad, y cada vez más tendientes a fines extraños al lugar y a sus habitantes.”

Toda persona pertenece a una sociedad. Como ser social interactúa constantemente con sus semejantes y a través de sus acciones y relaciones produce, en compañía de los suyos, un territorio, reproduce las formas que en él se dan, lo transforma, lo expresa y lo representa. El resultado no se limita a las manifestaciones materiales, palpables y concretas de los actores, sino que también se engarzan con los sueños, los deseos, las perspectivas, las fobias y demás cuestiones que reflejan los imaginarios sociales, y que también tienen sus consecuencias en la organización del espacio habitado.

En su habitar el mundo, la población construye espacios privados, para su vida más íntima, y espacios públicos, donde interactúa con los demás. Es en estos territorios donde las diversas comunidades se vinculan por medio de una infinidad de relaciones, donde el amor, el odio, la curiosidad, la admiración, la envidia, el intercambio, la identidad, la necesidad y el poder, entre otros, se ponen en juego. En los últimos años esta dinámica ha ido más allá del espacio material, tridimensional que hemos conocido por siglos, para entrar en el mundo de lo virtual, donde las relaciones tienen que ver con conexiones cibernéticas, donde los puntos de encuentro tienen su sede en el ciberespacio.

Los diversos espacios, tanto públicos como privados, dependen de la sociedad que los conforma, por ende, la reflexión sobre las formas y funciones que adquieren deben partir de considerar los grandes cambios en el mundo contemporáneo. Con respecto a la tecnología, el espacio habitado del planeta, en particular las ciudades se sustentan y estructuran con base en muchos de los inventos desarrollados y masificados durante el siglo XX, vehículos automotores, computadoras, celulares, televisión y sus correspondientes bases materiales a modo de cables, satélites y demás artefactos que permiten flujos y redes. Desde lo material hasta lo virtual, los lugares de encuentro, interacción personal y uso comunitario se han transformado radicalmente.

LA CIUDAD Y EL ESPACIO PÚBLICO

A partir de la Revolución Industrial, las máquinas se han incorporado cada vez más en la vida social y, consecuentemente, el espacio habitado se ha transformado radicalmente. Las actividades secundarias fueron el motor de un vertiginoso crecimiento de las localidades, hasta llevarlas a las megalópolis de la actualidad; después, las actividades terciarias ganaron importancia para darle forma y funcionalidad a las ciudades. La economía urbana transitó de estar basada en la industria, en la producción en masa y con economías de escala, a la economía fundamentada en el sector terciario, con una producción flexible encaminada a los nichos del mercado. Con la creciente importancia del esquema globalizado, basado en telecomunicaciones, orientado a las finanzas y al consumo, la tecnología ha desempeñado un papel central.

Con respecto a los espacios públicos urbanos, hasta hace algunas décadas, eran lugares como la calle, los parques, los cafés, las plazas y estaban pobladas de niños que jugaban, personas sin prisa, ancianos que miraban a los transeúntes. Entonces, había muchos sitios abiertos, articulados y ocupados dentro de la ciudad. La comunicación con los vecinos era mayor y la gente se encontraba más anclada a la superficie del planeta que lo que se encuentra hoy en día. Sin embargo, con el tiempo, las ciudades sufrieron una gran transformación, no sólo en términos de su crecimiento urbano, sino en su forma, fisonomía y funcionalidad. La tensión entre fuerzas tradicionales y emergentes delinearon nuevos espacios, cambiaron los existentes y, en algunos casos, destruyeron otros. Uno de los principales fenómenos ha sido el crecimiento de barreras reales y simbólicas que desarticulan el espacio urbano.

Los avances tecnológicos dejan su huella en las ciudades. Entre otras cosas han cambiado a los espacios públicos y privados, mismos que en la actualidad favorecen dinámicas de segregación y aislamiento. La calle, por ejemplo, pierde cada vez más su carácter multifuncional, y se convierte en el escenario de los desplazamientos, un espacio intermedio que conecta lugares, un corredor donde transcurre el tiempo muerto entre dos actividades.

Las calles se han visto creadas y modificadas, básicamente para servir quienes se transportan con motor. El tamaño de las avenidas, los flujos que sobre ellas corren y, en cierta medida, la fisonomía metropolitana depende de ello. Las pocas bancas para platicar o los portales para hacer vida afuera no pertenecen a estos tiempos, son

residuos de otros contextos. En la ciudad actual, las bicicletas y los peatones son secundarios, los caminos no fueron diseñados para ellos. Las banquetas muchas veces son escasas e incluso inexistentes. La gran cantidad de automotores hacen desagradable recorrer largas distancias a pie y el tamaño de la ciudad ha hecho difícil esa práctica.

El espacio público entre las construcciones se percibe como el territorio del caos, de los que para encerrarse tienen que recurrir a las alcantarillas. Los que viven y trabajan en la calle se convierten en problemas para el sistema. La forma en que los nombramos y concebimos da cuenta de ello. En términos de planeación urbana, el comercio ambulante no se considera en los proyectos urbanos en forma incluyente, como se hace con las grandes avenidas y los puentes, porque quienes se dedican a esta actividad son más subempleados y desempleados que ciudadanos.

Actualmente vivimos una sociedad que, si tiene la oportunidad, se vuelca en interiores, en casas y centros comerciales, lejos del ruido, la contaminación, la basura y el peligro. Las políticas públicas en este mundo capitalista, favorecen la privatización del espacio y los megaproyectos urbanos. De manera tal que los fraccionamientos se encierran y lo que antes hubiera sido un parque con acceso a cualquier ciudadano, ahora se convierte en un lugar exclusivo a los residentes del lugar; lo que antes era una plaza pública donde iba la gente de domingo, ahora es un centro comercial privado.

La televisión también ha hecho lo propio y, junto con los videojuegos y las computadoras han desplazado a niños y adultos de la vida en comunidad a la vida fortificada. El encierro de los diversos espacios urbanos no hace más que favorecer la polarización, la segregación, la fortificación y el aislamiento, tanto de sus espacios para la vida comunitaria como para aquellos orientados a la privacidad y la intimidad.

La inseguridad también ha contribuido al encierro. A la fuerte problemática urbana de desigualdad, exclusión, desempleo, falta de vivienda y contaminación, se une la violencia como una de las principales preocupaciones de los habitantes de la ciudad. El crimen y la delincuencia ocupan mucho del tiempo de los noticieros y provocan miedo, lo que ha sido aprovechado por las grandes empresas para incrementar el potencial de sus inversiones. Con ello, la inseguridad, se convierte en una fuerza importante para justificar la segregación de espacios y de grupos sociales, para estimular el control, la privatización y el encierro de las actividades cotidianas, llevando la vida individual y social hacia los interiores y promoviendo la visión de un espacio público urbano como territorio del caos.

El desarrollo urbano, al estar cada vez más en manos privadas, utiliza la imagen construida y divulgada a través de publicidad, del radio, la televisión y los anuncios espectaculares, para promover sus espacios. A partir de ello se vende un estilo de vida segregado.

Una vez encerrados, ciertos aparatos y artefactos de la tecnología adquieren un papel central en la vida cotidiana y sirven para fortalecer esta dinámica. Por ejemplo, los televisores, video grabadoras, radios y el internet. A partir de éstos se divulga un discurso que tiende a reproducir a la sociedad capitalista basada en el consumo. Dichos medios, en particular la televisión cada vez se apodera más del tiempo libre y promueve sus mensajes de consumo y violencia, moldea las mentes de la población y estimula la enajenación.

A partir de lo anterior podemos afirmar que la fortificación y la privatización del ámbito comunitario ha conformado nuevas estructuras espaciales que modifican la vida cultural y la percepción social de la población, han creado nuevos valores, metas, formas de relacionarse, patrones de consumo y sistemas de referencia; han

desarticulado, segmentado y polarizado a la sociedad, han roto comunidades y nos han hecho temerosos los unos de los otros. En pocas palabras prácticamente han aniquilado el espacio público de la ciudad tradicional.

DE HOMBRES Y MÁQUINAS

En una primera etapa la tecnología se constituyó como un elemento externo al ser humano, como un conjunto de herramientas para apoyar el trabajo, como instrumentos mecánicos que lo llevarían al progreso. Con el desarrollo y auge de las actividades terciarias y con las dinámicas del encierro, la máquina empezó a adentrarse cada vez más en el ser humano; a convertirse no sólo en la extensión de sus manos, sino también de su mente, hasta llegar a la invención de la inteligencia artificial, es decir, a la programación de una computadora para que desarrolle tareas que si fueran realizadas por una persona requerirían de inteligencia; lo anterior pone en cuestión el hecho de que la capacidad de razonar sea una virtud exclusiva del homosapiens.

En la actualidad hay dos revoluciones de gran trascendencia que marcan no sólo el rumbo de la historia, sino el principio de humanidad mismo. La primera es la tecnológica y la segunda es la genética. El avance en la tecnología ha cambiado las configuraciones territoriales a partir de la cibernética, la informática, de los medios de comunicación, de su influencia en la gente, de la consecuente movilidad poblacional, de la velocidad con la que suceden los cambios, de la fugacidad con la que nos enfrentamos al mundo. El desarrollo vertiginoso de las tecnologías ha creado nuevos canales de comunicación, formas de relación y lugares de encuentro; ha penetrado cada vez más en la vida cotidiana de las personas, en su intimidad, en su forma de vincularse y en el significado que le dan a sus actividades.

La revolución genética avanza primero hacia las posibilidades previamente planteadas por la ciencia ficción, pero después entrará en ámbitos que aún no imaginamos y nos presenta la interrogante de ¿cómo serán los seres humanos del futuro?, ¿cómo establecerán sus relaciones espaciales y qué tipo de lugares habitarán?

Con lo que hemos visto hasta ahora, genética y tecnología, llevan a replantear problemas que van más allá de la herencia y los derechos humanos. Nuestro mundo de antaño comienza a desmoronarse; las certezas de toda la vida dejan de serlo, los conceptos y principios con los que manejábamos el entorno se modifican. De esta forma, surgen nuevas configuraciones espaciales, antes inimaginadas, y la tecnología se vuelve indispensable para actividades tan humanas como pensar, organizarnos, enamorarnos o relacionarnos con otros individuos. Si la naturaleza humana cambia, necesariamente lo hará su cultura.

Así como las máquinas que fueron el centro de la revolución industrial configuraron a las ciudades de la manera en que las conocemos hoy en día; los avances tecnológicos se adentraron cada vez más en la vida cotidiana y rebasaron el ámbito productivo para insertarse en la interacción social, el ocio y el esparcimiento; en lo más íntimo del ser humano, lo que nos lleva a cuestionarnos en la relación entre el ser humano y la máquina, entre el cuerpo y la tecnología.

Cuando pensamos en seres que son parte humano parte máquina solemos imaginar a un semi robot como *Robocop* (creado en el cine de los años ochenta) o al hombre nuclear y la mujer biónica (de sus respectivas series de televisión en los años setenta). El primero forrado en metal y los últimos con una estructura corporal menos evidentemente mecánica, con los implantes ocultos en su interior. La tecnología incorporada al cuerpo no sólo ha servido cómo prótesis, ya no es necesario tener metales en el cuerpo para poder hablar del ser humano/máquina. La mente también ha sido transformada por aparatos como la televisión, el celular y la computadora, con lo que ha cambiado nuestra forma de percibir y relacionarnos con el mundo.

ESPACIOS PÚBLICOS VIRTUALES

Hablar de hombres/máquina replantea el tipo de espacios que la sociedad conforma. Entre las creaciones de base tecnológica más importantes de la actualidad está el ciberespacio, una dimensión espacial superior que permite, entre otras cosas, entrar en lugares cerrados, desaparecer y reaparecer a voluntad, sin tomar tiempo en el desplazamiento de un lugar a otro, desvanecerse y rematerializarse, observar lo que ocurre a grandes distancias, ver al interior de los objetos, operar a un paciente sin estar presente, estar en varios lados al mismo tiempo, hacer transacciones sin moverse de una silla. En fin, una infinidad de cosas que antes hubieran sido sólo objeto de la ciencia ficción y que ahora, con base en el ciberespacio, el internet y la realidad virtual parecen ser parte de la vida cotidiana.

El espacio virtual puede tener las mismas funciones que el espacio de la superficie terrestre, sin embargo, se modifican las reglas y cambian sus elementos, de manera tal que la distancia, proximidad, vecindad o límites se dan bajo otros términos, y como consecuencia se crean nuevas regiones, lugares y territorios. Al ser un espacio social se estructura a partir de los actores que lo integran. Las comunidades virtuales que en él se crean reflejan de una forma u otra las dinámicas externas al universo creado en la computadora. El consumo desempeña un papel importante ahí dentro, porque hace eco de la sociedad capitalista de afuera. De igual manera, podemos identificar como otro reflejo del mundo, el hecho que a pesar de establecerse nuevos parámetros espaciales, los programas de computación y juegos de realidad virtual simulan las características de un espacio convencional.

Cuando dos personas se relacionan a través del ciberespacio, en términos prácticos da igual que vivan en la misma calle a que habiten dos países que se encuentran en extremos opuestos del planeta. El ciberespacio es un universo paralelo, creado y sostenido por computadoras y líneas de comunicación. Un mundo en el cual el tráfico global de conocimiento, secretos, medidas, indicadores, entretenimientos y agentes alter-humanos toman forma; “paisajes, sonidos y presencias, nunca vistos sobre la tierra, florecen en una vasta noche electrónica” (Michael Benedikt, 2001: 29).

La mente humana ha ido más allá de lo imaginado y ha creado territorios y regiones virtuales, ha producido nuevos paisajes, conexiones y relaciones cibernéticas; ha hecho un espacio alternativo a aquel que se conocía con anterioridad y que se sostenía físicamente en un mundo de tres dimensiones espaciales y una temporal. La estructura nueva se sustenta físicamente en computadoras, cables, circuitos electrónicos, pantallas de televisión, flujos eléctricos, redes telefónicas y microondas.

La fusión de la naturaleza y la tecnología, del cuerpo y la máquina ha derivado no sólo en el ciberespacio, como nueva forma territorial, sino en los cyborgs, organismos cibernéticos, como los nuevos individuos. Es decir, que los seres del ciberespacio son “un híbrido entre maquina y organismo, una criatura de la realidad social al mismo tiempo que una criatura de la ficción”, son “la interfase de lo orgánico con lo tecnológico; la tecnologización de lo humano y la humanización de la tecnología (Donna Haraway, 1991: 150; Fitzpatrick, 1999 en: Bell & Kennedy, 2000: 5). Éstos habitantes del ciberespacio no se mueven ni se desplazan en su entorno, sino que navegan, timonean. Ello les permite romper las barreras materiales de la tridimensionalidad y traspasar las fronteras de lo biológico.

En términos identitarios, el ciberespacio ofrece muchas posibilidades para la vinculación entre diversos grupos que giren en torno a un común, ya sea cultural, religioso, político, económico, educativo, familiar, circunstancial o a partir del consumo de algún objeto/sujeto. En este sentido, y al formarse como un espacio alternativo, independiente de las normas y legislaciones de los Estados y las naciones, dan cabida a todo tipo de

comunidades. De manera tal que, por ejemplo, ahí se reúnen los grupos *queer*, quienes de pronto se encuentran ante un territorio donde no deben seguir las reglas impuestas por los heterosexuales, un espacio público que les da la posibilidad de actuar, intercambiar o expresar libremente; que les permite ser individuos en búsqueda de una comunidad global que reformule su identidad, lo que los ha convertido en el grupo *cyberqueer*. También está el caso de los *cyberpunks*, que derivan su nombre de la literatura de ciencia ficción, pero que durante los años ochenta se difundieron como un movimiento de seres involucrados con la tecnología; particularmente los *hackers*, que se vieron reflejados en películas, comix y juegos de computadora. Pero la contracultura no se reduce a ellos. Internet también ha sido el ágora de disidencias intelectuales, militantes y de grupos armados.

Las diversas comunidades virtuales se vinculan en el ciberespacio a través de las conexiones cibernéticas y establecen una infinidad de relaciones, entre las que podemos mencionar las personales, donde se pone en juego la amistad, la soledad compartida, la curiosidad, el amor y el sexo, con matices culturales, a través de las múltiples identidades que se congregan al interior de La Red; en intercambio económico palpable en los múltiples sitios financieros, de producción, comercio y consumo; y con finalidades políticas a partir de diversos vínculos de poder y por medio de prácticas tales como el voto electrónico.

El nuevo cyborg, un ser humano mezcla de características biológicas y tecnológicas lleva a un cambio en las aproximaciones al sexo. En el ciberespacio se da rienda suelta a un erotismo y sexualidad, las prácticas de sexo virtual cumplen fantasías e incluyen *voyeurismo* y pornografía; las citas por computadora y la búsqueda de una pareja ideal, son también formas de encuentro en un espacio alternativo que tiene sus propias normas morales, comerciales y legales. En este aspecto, La Red ofrece lugares que se han convertido en un ágora, donde la gente puede conocerse, hacer nuevos amigos, enamorarse y tener un intercambio sexual sin el riesgo de contraer enfermedades. El placer conseguido a través de simulaciones computacionales y conexiones cibernéticas con personas posiblemente inexistentes, en encuentros físicamente imposibles no son más que una reiteración del individuo-máquina del que hemos hablado.

Una vez cuestionada la naturaleza de los seres que habitan el ciberespacio, es menester pasar a ver cómo se relacionan dichos actores. Al respecto, Hamman (1997) retoma a George Hillery y después a Ray Oldenburg para establecer que una comunidad reúne a un grupo de personas que interactúan socialmente, con lazos comunes entre sí y que comparten un área al menos por un tiempo, es decir, que requieren de un espacio neutral, llamado tercer espacio, para las relaciones comunitarias; uno que sea ajeno a la casa y al trabajo y a sus esquemas preestablecidos.

En términos materiales, las ciudades capitalistas occidentales han visto un declive en este tipo de espacios públicos, por lo que Rheingold (1998) afirma que las comunidades virtuales se organizan a través del tercer espacio en línea, en torno a *chat rooms*, páginas *web*, *newsgroups* y otros foros. Cuando se juntan, hacen lo mismo que hacen los grupos sociales “de la vida real”, como dice él, con la salvedad de que ellos interactúan vía texto, imágenes, sonidos y pantallas de computadoras. El desarrollo de las comunidades virtuales se debe a la necesidad de agrupaciones identitarias que ha seguido a la desintegración tradicional de comunidades en el mundo, sin embargo, la virtualidad no debe confundirse con la realidad.

En este punto se abre la controversia, y algunos como Homes (1997: 33) conciben a internet como un espacio común, descentralizado, que permite un acceso universal y una posibilidad de participación; en contraposición con la televisión, un sistema que centraliza los intereses dominantes y el poder. Mientras que otros como

Seabrook (1998)¹ establecen lo contrario y dicen que La Red suele alabarse como un paraíso utópico, hecho por y para la gente, cuando en realidad gran parte de ésta se encuentra controlada por intereses corporativos. En este mismo sentido, Wilson (en Holmes, 1997: 146), considera que la comunidad en el ciberespacio se produce como un ideal, más que como una realidad.

UN MUNDO ALTERNO

La tecnología, en particular la realidad virtual y el internet, dan la posibilidad de construir mundos alternativos. A partir de ello se han desarrollado muchos sitios en La Red. Uno de los espacios públicos más exitosos en internet es *Second Life*². El lugar es un mundo virtual, creado por Linden Lab en 2003, que día a día se reconforma a partir de sus usuarios y las relaciones que establecen entre ellos. El sitio crece a una gran velocidad. En junio de 2007 había llegado casi a los siete millones de residentes, tres meses después, para septiembre ya tenía casi nueve y medio millones.

El lugar plantea la posibilidad de una segunda vida, de vivir en un universo paralelo al que hemos conocido por generaciones, de establecerse, comprar casa, tener amigos, encontrar pareja, entre otras cosas. Sin embargo, el dinero es el mismo que el de nuestro mundo tradicional, lo que ha llevado a muchos a gastarlo en sus fantasías y a otros a hacer de él su nuevo medio de trabajo.

De acuerdo con su propia definición, *Second Life* es una “comunidad global que trabaja junta para construir un nuevo espacio en línea para la creatividad, colaboración, comercio y entretenimiento”. En su página web está asentado que tratan de establecer puentes entre culturas y promueven la diversidad. Entre sus valores resaltan el creer en la libre expresión, la compasión y la tolerancia como fundamentos de su comunidad. Al entrar puede conocer gente, divertirse; se dice que es un espacio abierto a las experiencias y a las oportunidades.

Para pertenecer a este nuevo mundo, cada persona debe crear un alter ego o *avatar*, definir sus características físicas, así como cambarlas si no se está satisfecho con ellas. El alter ego puede ser un personaje parecido o antagónico, de manera tal que *Second Life* está poblada tanto de gente ordinaria como de samuráis, heroes y heroínas, guerreros o hasta cuerpos que no parecen humanos. En ellos queda reflejado lo que son, lo que desean y la estética que han asimilado en sus propias culturas de origen. El resultado es un grupo de seres humanos que tienen una vida alternativa a la que viven sus creadores en el mundo real.

El lugar ha promovido múltiples negocios. En el se gasta el dinero. Se habla del dólar Linden, como su moneda, pero las transacciones involucran dinero real que deben pagar sus usuarios cuando compran algo o pagan un servicio. El intercambio comercial involucra que cada mes hay transacciones por un millón de dólares aproximadamente. Uno de los mayores negocios en su interior es la venta de terrenos.

En este marco, diversas compañías, como IBM, han decidido establecer un centro de negocios virtual en *Second Life*, para vender y dar soporte técnico a los habitantes de ese mundo. Asimismo, la compañía de noticias Reuters, tiene su centro de noticias al interior y tiendas como Circuit City, Toyota y Sears han decidido atraer a sus consumidores con la construcción de tiendas en *Second Life*.

¹ Seabrook John (1998) *Deeper: a two year odyssey in Cyberspace*. Faber and Faber Ltd. Reseñado en cybersociology magazine.

² <http://secondlife.com/>

CONCLUSIÓN

El espacio público ha transitado de lo material a lo virtual, en una forma paralela a la del ser humano que ha transitado del homo sapiens al homo cibernético. Si bien el automóvil modificó radicalmente los espacios habitados, percibidos y vividos; lo mismo está ocurriendo con los teléfonos, la computadora y el internet. Las personas de hoy en día se encuentran en el chat, más que reunirse en el café; en lugar de platicar con el que está a un lado, lo ignoran y se conectan por celular con un tercero; en medio de la multitud sienten que tienen una conversación privada con quien está del otro lado del auricular; como sociedad hemos pasado de tener espacios de intimidad delimitados por cuatro paredes, a meter datos personales y secretos en el ciberespacio.

La tecnología y la forma que tenemos de manejarla ha propiciado una compleja dinámica socio espacial, donde los ámbitos de lo real y lo ficticio se entrelazan y es difícil trazar las fronteras entre lo uno y lo otro. Se crean copias, simulaciones, modelos, se hacen imitaciones de todo lo habido y por haber, se forman nuevas realidades que pierden su referente, hay utopías y distopías que nos confrontan como sociedad.

El ser humano y la máquina, lo público y lo privado, lo real y lo ficticio entran en terrenos de neblina, sus fronteras se hacen borrosas. Si a partir de la revolución tecnológica y la revolución genética está cambiando nuestra naturaleza humana, ello necesariamente se verá reflejado en el espacio cultural; en los territorios donde vivimos y en los paisajes que producimos.

En términos de cultura urbana, queda mucho por explorar, infinidad de cosas que seguramente el ser humano de hoy en día no alcanza ni siquiera a vislumbrar. El reto ahora, es entender a una nueva sociedad que se conforma con individuos que, cada vez más, serán resultado de la ingeniería genética, de la robótica y de la interacción con las máquinas; de seres que se relacionarán, con mayor frecuencia, a través del ciberespacio. Una especie biológica que tampoco dejará de ser lo que es y siempre habrá la posibilidad de comparar a sus individuos con los que viven o con los que habitaron otras circunstancias, porque la naturaleza humana sigue y seguirá siendo la misma a pesar de los tiempos.

BIBLIOGRAFÍA

- BAIZHEN Chua and CHATTERJEE Neil, 2007. "IBM sees future in Second Life, Web worlds" en: Scientific American. [En línea] <http://www.sciam.com/article.cfm?alias=ibm-sees-future-in-second&chanID=sa003&modsrc=reuters>. 23 Agosto, 2007.
- BELL David & KENNEDY Barbara (Editores), (2001). The Cybercultures reader. London & New York, Routledge. 768p.
- BENEDIKT, 2001. "Cyberspace: first steps" en: BELL David & KENNEDY Barbara (Editores), (2001). The Cybercultures reader. London & New York, Routledge. 768p.
- Geller Tom, 2007. "Real estate in an unreal world" en: San Francisco Chronicle [En línea] <http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?f=/c/a/2007/09/02/RE07RQEHN.DTL> 2 de septiembre 2007.
- HAMMAN Robin, (1997). "Introduction to Virtual Communities Research and Cybersociology Magazine". En: Cybersociology Magazine (Virtual?) Communities [En línea] <http://www.socio.demon.co.uk/magazine/2/is2intro.html>. Número 2. 20 Nov. '97.

- HARAWAY Donna, (1991). "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century," in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York; Routledge. pp.149-181.
- HOLMES David (Ed), (1997). *Virtual Politics. Identity & Community in cyberspace*. London, Thousand Oaks, New Delhi, SAGE Publications. 248p.
- LOPEZ LEVI Liliana, 2006. "Ciberespacio y geografía". Daniel Hiernaux y Alicia Lindón (Dir.). *Tratado de Geografía Humana*. Anthropos Editorial y UAM-Iztapalapa. Págs. 536-553.
- LÓPEZ LEVI Liliana. 2006. "Centros comerciales, recintos fortificados". En: *Veredas*. Año 7, Num 12. Primer semestre 2006. Universidad Autónoma Xochimilco. Unidad Xochimilco. México. Págs. 147-163. ISSN-1665-1517.
- RHEINGOLD Howard (1998) *The virtual community: homesteading in the electronic frontier* [En línea] <http://www.rheingold.com/vc/book/> MIT Press. 360p.
- SANTOS, Milton, (1996). *A Natureza do Espaço*. San Pablo, Hucitec.
- SILVA Armando, (2005) "Los imaginarios urbanos: introducción, principios teóricos y metodológicos". [En línea] http://www.unia.es/arteypensamiento/ezine/ezine03_2005/jun00.html