



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
UNIDAD TECAMACHALCO
SECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN



ESPACIO PÚBLICO Y CIBERCIUDADANÍA

LA CIUDADANÍA A TRAVÉS DEL INTERNET EN LA CIUDAD DE MÉRIDA

TESIS

PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRO EN CIENCIAS EN ARQUITECTURA Y URBANISMO

PRESENTA

FERMÍN ERNESTO FLORES QUIROZ

COMITÉ TUTORIAL

DIRECTOR: DRA. LUZ OLIVIA DOMÍNGUEZ PRIETO

ASESOR 1: DR. SALVADOR ESTEBAN URRIETA GARCÍA

ASESOR 2: DR. RICARDO GÓMEZ MATURANO

NAUCALPAN DE JUÁREZ, ESTADO DE MÉXICO

NOVIEMBRE DEL 2015



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL SECRETARIA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

ACTA DE REGISTRO DE TEMA DE TESIS Y DESIGNACIÓN DE DIRECTOR DE TESIS

Tecamachalco, Edo. De México. a 18 de Noviembre del 2015.

El Colegio de Profesores de Estudios de Posgrado e Investigación de ESIA Tecamachalco en su sesión Ordinaria No. 10/2015 celebrada el día 17 del mes de Noviembre conoció la solicitud presentada por el alumno:

Flores	Quiroz	Fermin Ernesto
Apellido paterno	Apellido materno	Nombre (s)

Con registro:

B	1	3	0	6	7	4
---	---	---	---	---	---	---

Aspirante de:

1.- Se designa al aspirante el tema de tesis titulado:
Espacio Público y Ciberciudadanía, la ciudadanía a través del Internet en la ciudad de Mérida

De manera general el tema abarcará los siguientes aspectos:
Urbanismo, Ciudadanía, Espacio Público, Ciberespacio, Internet

2.- Se designa como Director de Tesis al Profesor:
Dra. Luz Olivia Domínguez Prieto

3.- El trabajo de investigación base para el desarrollo de la tesina será elaborado por el alumno en:
SEPI ESIA- Tecamachalco

que cuenta con los recursos e infraestructura necesarios.

4.- El interesado deberá asistir a los seminarios desarrollados en el área de adscripción del trabajo desde la fecha en que se suscribe la presente hasta la aceptación de la tesis por la Comisión Revisora correspondiente:

Director de Tesis

Dra. Luz Olivia Domínguez Prieto

Aspirante

Fermin Ernesto Flores Quiroz

Presidente del Colegio

Dr. Juan Raymundo Mayorga Cervantes



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

ACTA DE REVISIÓN DE TESIS

En la Ciudad de Tecamachalco, Edo. De México siendo las 19:00 horas del día 11 del mes de Noviembre del 2015 se reunieron los miembros de la Comisión Revisora de Tesis, designada por el Colegio de Profesores de Estudios de Posgrado e Investigación de ESIA Tecamachalco para examinar la tesis titulada:

“Espacio Público y Ciberciudadanía, la ciudadanía a través del Internet en la ciudad de Mérida”

Presentada por el alumno:

Flores

Apellido paterno

Quiroz

Apellido materno

Fermin Ernesto

Nombre(s)

Con registro:

B	1	3	0	6	7	4
---	---	---	---	---	---	---

aspirante de:

Maestría en Ciencias en Arquitectura y Urbanismo

Después de intercambiar opiniones, los miembros de la Comisión manifestaron **APROBAR LA DEFENSA DE LA TESIS**, en virtud de que satisface los requisitos señalados por las disposiciones reglamentarias vigentes.

LA COMISIÓN REVISORA

Director de tesis

Dra. Luz Olivia Domínguez Prieto
Director

Dr. Salvador Esteban Urrieta García
Asesor 1



Dr. Ricardo Gómez Maturano
Asesor 2

PRESIDENTE DEL COLEGIO DE PROFESORES

Dr. Juan Raymundo Mayorga Cervantes



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

CARTA CESIÓN DE DERECHOS

En la Ciudad de Tecamachalco, Estado de México el día 12 del mes Noviembre del año 2015, el que suscribe Fermin Ernesto Flores Quiroz alumno del Programa de Maestría en Ciencias en Arquitectura y Urbanismo con número de registro B130674, adscrito a SEPI ESIA Tecamachalco, manifiesta que es autor intelectual del presente trabajo de Tesis bajo la dirección de Dra. Luz Olivia Domínguez Prieto, y cede los derechos del trabajo intitulado Espacio Público y Ciberciudadanía, la ciudadanía a través del Internet en la ciudad de Mérida, al Instituto Politécnico Nacional para su difusión, con fines académicos y de investigación.

Los usuarios de la información no deben reproducir el contenido textual, gráficas o datos del trabajo sin el permiso expreso del autor y/o director del trabajo. Este puede ser obtenido escribiendo a la siguiente dirección arg.ferminflores@hotmail.com. Si el permiso se otorga, el usuario deberá dar el agradecimiento correspondiente y citar la fuente del mismo.



Fermin Ernesto Flores Quiroz
B130674

ESPACIO PÚBLICO Y CIBERCIUDANÍA

LA CIUDADANÍA A TRAVÉS DEL INTERNET EN LA CIUDAD DE MÉRIDA

FERMIN ERNESTO FLORES QUIROZ



RESUMEN

Las ciudades del siglo XXI responden a nuevos paradigmas urbanos, el crecimiento exponencial tanto de la mancha urbana como del número de habitantes parecen llevar al límite la planificación urbana. La búsqueda para encontrar la solución a estos problemas, ha llevado a mitificar el uso del Internet como la respuesta para controlar las millones de variables que cambian constantemente en la complejidad de vida diaria de la ciudad. El desarrollo de las computadoras y la transmisión de información por medio de estas revoluciona a la ciudad contemporánea, llevando a nuevos límites los proyectos urbanos, donde la voz de los habitantes se vuelve más presente en el éxito de dichos proyectos.

Se requiere dejar a un lado la mitificación del uso del Internet, para centrar la atención en la relación híbrida entre la ciudad y la red de redes, en el entendido que las acciones que suceden en el Internet forman parte de la realidad de la urbe y que el uso de esta tecnología permite ampliar el espacio participación de sus habitantes. Analizando el impacto del uso de Internet en México y más específicamente en urbes de escala media como la ciudad de Mérida.

Para comprender como el espacio público con todas sus prácticas parece haber adquirido un nuevo lugar de acción en el Internet y de esta manera dar sentido a la creación de un tipo de ciudadanía que toma forma en el ciberespacio mexicano.

Palabras Clave: Urbanismo, Ciudadanía, Espacio Público, Ciberespacio, Internet.

ABSTRACT

21st century cities respond to new urban paradigms, the exponential growth of urban sprawl and the number of inhabitants seem to bear to limit the urban planning. The quest to find the solution to these problems, has led to mystify the use of the Internet as a response to control the millions of variables that are constantly changing in the complexity of everyday life of the city. The development of computers and the transmission of information by means of these revolutionized the contemporary city, leading to new urban projects, where the voice of the people becomes more present in the success of these projects.

It is required to set aside the mythification of the use of the Internet, to focus attention on the hybrid relationship between the city and the network of networks, with the understanding that the actions that happen in the Internet are part of the reality of the city and that the use of this technology allows more room of participation of its inhabitants. Analyzing the impact of the use of the Internet in Mexico and more specifically in the cities of medium scale as the city of Mérida.

To understand how public space with all their practices seem to have acquired a new place of action on the Internet and thus make sense to the creation of a kind of citizenship that takes form in Mexican cyberspace.

Keywords: Urban Planning, Citizenship, Public Space, Cyberspace, Internet.

AGRADECIMIENTOS

Al Instituto Politécnico Nacional por darme la oportunidad cuando parecía que esta meta nunca se realizaría y por confiarme los medios tanto formativos como económicos para lograrlo.

A la Doctora Olivia Domínguez por convertirse en mi segunda madre durante todo este proceso en la gran ciudad, por apoyar el tema, creer en mi capacidad de llevarlo a cabo y por confiarme la piedra angular con la cual se cumplió el sueño de toda una vida; viajar a Japón. Por todo su apoyo mi eterna admiración y respeto.

Al Doctor Ricardo Gómez quien me guio en la estructuración de la investigación, me ayudo a domar a la bestia llamada Tesis. A poner pies en tierra y paso a paso construir los cimientos de esta estructura de letras.

Al Doctor Salvador Urrieta, que me llevo por el espacio más allá de la visión arquitectónica, me acompaño a buscar el territorio del habitante de la urbe, con el fin de descubrir el lugar donde esconden sus conexiones y memorias.

A la Doctora Roxana Quiroz quien sin tener obligación alguna, me dedico horas de su conocimiento, me demostró que más allá de los números existe un mundo de complejidad que no puede ser encajonado en formulas.

A mi esposa Catalina Herrera que me enseñó a tomar una maleta para recorrer el mundo a su lado, quien siempre me pide que salga de mi zona de confort para

encontrarme a mí mismo. Sin duda eres la sonrisa de mi rostro, déjame estar a tu lado por siempre y aprender de tu mirada.

A mi madre Carolina Quiroz por demostrarme que en la vida no existen géneros, que somos nosotros quienes forjamos nuestro camino con trabajo duro y que debemos ser felices con las victorias que logramos sin importar su tamaño. Gracias por ser mi modelo a seguir.

A mi padre Manuel Rivas por exigirme ver hacia dentro, una de las cosas más difíciles que tenido que hacer, pero que me ha permitido caminar por la vida con la frente en alto. Gracias por decidir cuidar mis pasos.

A mi padre Fermin Flores que de niño creía que era la estrella más brillante del firmamento y por ello pase muchas horas en los libros para entender que hacías ahí arriba. Todavía volteo al cielo deseando que me devuelvas la mirada.

A mi hermano Juan Rivas, cuando el mundo no tiene sentido para mí, siempre vuelvo a los tiempos en los que apenas llegabas a mi rodilla y te protegía de los monstruos que habitaban bajo tu cama.

A mi hermana Nadiezhda Camacho quien siempre ha estado ahí para mí, sin buscarlo se volvió mi aliada de mil batallas. Gracias de verdad por enseñarme el mundo fantástico de la cultura japonesa, la cual de alguna manera le dio sentido a mí ser.

A mi familia los Flores, los Quiroz y los Rivas, sin ustedes esto no sería posible.

A mis amigos, por acompañarme y apoyarme en este viaje.



“NO HAY CARNE O SANGRE DENTRO DE ESTE DISFRAZ PARA MATAR.

SÓLO HAY UNA IDEA Y LAS IDEAS SON A PRUEBA DE BALAS”

(MOORE & LLOYD, 1989: 236)

ÍNDICE

<i>INTRODUCCIÓN</i>	1
<i>CAPITULO 1: CONSTRUIR CIUDADES EN EL INTERNET</i>	3
1.1 <i>¿TAN REAL COMO EL AIRE QUE SE RESPIRA?</i>	7
1.1.1 <i>DE SISTEMAS COMPLEJOS A SISTEMAS CAÓTICOS</i>	9
1.1.2 <i>VIRTUALIDAD REAL EN LA CIUDAD</i>	13
1.1.3 <i>JUEGO DE MESA LLAMADO ESPACIO PÚBLICO</i>	16
1.2 <i>PERTENEZCO, LUEGO SOY CIUDADANO</i>	25
1.2.1 <i>CONTRATO COLECTIVO</i>	28
1.2.2 <i>PERTENECER, DISCUTIR Y ACTUAR</i>	31
1.2.3 <i>CIBERCIUDADANÍA EN CONFIGURACIÓN</i>	34
1.3 <i>EXISTE VIDA URBANA DIGITAL</i>	38
1.3.1 <i>VIDA EN LA PANTALLA: UN NUEVO ESPACIO PÚBLICO</i>	43
1.3.2 <i>GRAN HERMANO OBSERVA</i>	45
1.3.3 <i>ENJAMBRE URBANO</i>	48
<i>CAPITULO 2: UNA APROXIMACIÓN AL CIBERESPACIO</i>	52
2.1 <i>CIUDADES INTELIGENTES O CIUDADES CONECTADAS</i>	59
2.2 <i>CIBERMEXICANOS AL GRITO DE GUERRA</i>	63
2.3 <i>MÉRIDA DIGITAL PERO SEGREGADA</i>	66

<i>CAPITULO 3: CIBERCIUDADANÍA EN MÉRIDA</i>	<i>70</i>
3.1 <i>COMPLEJIDAD EN LAS REDES SOCIALES.....</i>	<i>73</i>
3.2 <i>CAMINAR EN EL CIBERESPACIO</i>	<i>77</i>
3.3 <i>LA CIUDADANÍA DE MÉRIDA Y EL INTERNET.....</i>	<i>82</i>
<i>CAPITULO 4: HACKEAR LA CIUDADANÍA.....</i>	<i>107</i>
4.1 <i>APAGAR LA TELEVISIÓN.....</i>	<i>112</i>
4.2 <i>ERROR 404: DEMOCRACIA NO ENCONTRADA</i>	<i>116</i>
4.3 <i>IDEAS A PRUEBA DE BALAS: CIBERCIUDADANÍA.....</i>	<i>120</i>
<i>CONCLUSIONES.....</i>	<i>125</i>
<i>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</i>	<i>129</i>
<i>ANEXO 1: ENCUESTA APLICADA.....</i>	<i>141</i>
<i>ANEXO 2: PRUEBA ESTADÍSTICA.....</i>	<i>144</i>

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

<i>Ilustración 1. Penetración del uso de Internet en México (Elaboración propia con datos del INEGI ENDUTIH 2013).....</i>	<i>5</i>
<i>Ilustración 2. Esquema de la relación espacio y sujeto. (Elaboración propia basado en Morín, 2009).....</i>	<i>7</i>
<i>Ilustración 3. Lo virtual como la construcción social de lo que se considera real (Elaboración propia en base a Levy, 1995).....</i>	<i>10</i>
<i>Ilustración 4. Esquema del desarrollo de un sistema en base a tres elementos (Elaboración propia basado en Braun, 2003).....</i>	<i>15</i>
<i>Ilustración 5. Proceso de la conformación de un esquema espacial (Elaboración propia basado en Norberg-Schulz).</i>	<i>18</i>
<i>Ilustración 6. Las limitaciones entre el texto jurídico y la realidad social (Elaboración propia basado en Dubet, 2003).....</i>	<i>26</i>
<i>Ilustración 7. El conflicto en la construcción de reglas (Elaboración propia basado en Horrach, 2009)</i>	<i>28</i>
<i>Ilustración 8. Discusión en el espacio público (Elaboración propia con base en Carrión, 2011).....</i>	<i>33</i>
<i>Ilustración 9. Expansión del espacio público. (Elaboración propia con base en Lins, 2002)</i>	<i>36</i>
<i>Ilustración 10. Personas accediendo al ciberespacio en la ciudad de Kobe (Fotografía propia).....</i>	<i>41</i>
<i>Ilustración 11. Comunidad virtual formada en Facebook. (Captura de pantalla obtenida de https://www.facebook.com/zocalovirtual)</i>	<i>44</i>

<i>Ilustración 12. La conexiones entre miembros de una comunidad (Elaboración propia con base en Zittrain, 2009)</i>	<i>46</i>
<i>Ilustración 13. Todas las conexiones amistad en Facebook (Imagen obtenida de Facebook.com, 2013).....</i>	<i>49</i>
<i>Ilustración 14. Estructura geográfica de las conexiones del Arpanet para 1978 (Imagen obtenida de Arpanet Information Brochure, 1978)</i>	<i>56</i>
<i>Ilustración 15. Proyecto Mérida Ciudad Digital del Ayuntamiento de Mérida (Captura de pantalla obtenida de merida.gob.mx/meridadigital, 2015).....</i>	<i>61</i>
<i>Ilustración 16. Protestas en contra de la Ley Telecom en Ciudad de México (Imagen obtenida de proceso.com.mx, 2014)</i>	<i>65</i>
<i>Ilustración 17. Gráfica de una red social personal en Facebook (Elaboración propia mediante touchgraph.com/navigator).....</i>	<i>75</i>
<i>Ilustración 18. Página principal del grupo Librepensadores de México A.C. (Captura de pantalla obtenida de facebook.com/groups/ForoLpMx/).....</i>	<i>78</i>
<i>Ilustración 19. Nube de palabras sobre lo que significa el Internet para sus usuarios (Elaboración propia).....</i>	<i>97</i>
<i>Ilustración 20. Nube de palabras sobre lo que significa la ciudadanía para sus usuarios (Elaboración propia).....</i>	<i>106</i>
<i>Ilustración 21. El uso del ciberespacio para facilitar el trabajo colectivo (Elaboración propia).....</i>	<i>111</i>
<i>Ilustración 22. Integración entre el espacio urbano y el ciberespacio en Nara, Japón (Fotografía Propia).....</i>	<i>115</i>

Ilustración 23. El uso del espacio público y ciberespacio durante la campaña de Pedro Kumamoto en las elecciones del 2015 (Imágenes obtenidas de Facebook.com/PedroKumamoto/photos_stream, 2015)..... 122

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Porcentaje de edades, género y nivel de estudios de los encuestados (Elaboración propia).....</i>	<i>83</i>
<i>Tabla 2. Porcentajes de las respuestas sobre el tiempo de uso y el uso promedio a la semana en el uso de la red (Elaboración propia).....</i>	<i>86</i>
<i>Tabla 3. Porcentajes de las respuestas referentes al método y dispositivo de conexión a la red (Elaboración propia).....</i>	<i>88</i>
<i>Tabla 4. Porcentajes de las respuestas de las acciones cotidianas la red y la expansión de las redes sociales debido a dicho uso (Elaboración propia).....</i>	<i>89</i>
<i>Tabla 5. Porcentajes de las respuestas sobre las fuentes de información y su fiabilidad del Internet como fuente de noticias (Elaboración propia).....</i>	<i>90</i>
<i>Tabla 6. Resultados sobre pertenecía, participación y activismo en la red (Elaboración propia).....</i>	<i>92</i>
<i>Tabla 7. Porcentaje de respuestas sobre el significado de ser ciudadano (Elaboración propia).....</i>	<i>98</i>
<i>Tabla 8. Porcentajes de las respuestas sobre la libertad de expresión en la red y la transparencia en la información obtenida en la red (Elaboración propia).....</i>	<i>99</i>
<i>Tabla 9. Porcentajes de las respuestas sobre la influencia del Internet en participación pública urbana (Elaboración propia).....</i>	<i>101</i>

Tabla 10. Correlación directa entre las actividades en la red y la influencia en opinión pública (Elaboración propia)..... 126

ÍNDICE DE MAPAS

Mapa 1. Contraste de analfabetismo y grado promedio de escolaridad en la ciudad de Mérida (Elaboración propia con datos de Censo de Población y Vivienda 2010 del INEGI) 68

Mapa 2. Ubicación de los parques públicos con acceso a Internet gratuito en la ciudad de Mérida (Captura de pantalla obtenida de merida.gob.mx/parquesenlinea/php/parques) 71

Mapa 3. Contraste entre el porcentaje de viviendas con Internet en Mérida y las ubicaciones de los encuestados (Elaboración propia con datos de Censo de Población y Vivienda 2010 del INEGI)..... 85

Mapa 4. El contraste entre la ubicación de los ciudadanos y su percepción del poder de la participación en el Internet (Elaboración propia con datos de Censo de Población y Vivienda 2010 del INEGI)..... 119

INTRODUCCIÓN

Las ciudades cambian cada segundo que pasa, se expanden como si fueran un organismo vivo. De la misma manera, la gente que las habitan modifica su manera de vivirlas y la forma en la que existen en ella. La relación entre el ser humano y la ciudad es el elemento central de este texto, más específicamente el análisis el espacio único del individuo, la urbe que ellos consideran que viven, es decir su espacio virtual.

Una nueva revolución se ha desarrollado en la ciudad y de la misma manera que la máquina de vapor o la luz eléctrica ha reconfigurado la forma de las urbes, el nuevo objeto revolucionario es el Internet. En la actualidad los urbanitas desarrollan su vida cotidiana con la presencia de dispositivos computacionales móviles con los que acceden a un ambiente de conexión.

La interacción del espacio público urbano con el espacio público del Internet se construye mediante un espacio híbrido que influye en la conformación de un nuevo concepto de ciudadanía. Analizar los procesos que conforman una nueva ciudadanía en el Internet, requiere entre otras cosas de lograr comprender el significado de la ciudad tanto física como digital para sus habitantes. A continuación se explica la estructura el presente texto.

INTRODUCCIÓN

En el Capítulo 1 se define la construcción teórica de la relación entre la urbe y el Internet y como dicha relación afecta a los ciudadanos para llevarlos a un nuevo tipo de ciudadanía.

El Capítulo 2 es la reconstrucción histórica tanto del proceso del desarrollo de la tecnología que llevó al Internet, como su impacto en las urbes mexicanas y por último la influencia del Internet en la ciudad de Mérida.

La metodología de la investigación se presenta en el Capítulo 3, donde se plantea, mediante una serie de modelos de análisis, la interpretación de los datos obtenidos en trabajo de campo.

Por último, en el Capítulo 4 se vierten las conclusiones alcanzadas con el fin de crear una nueva perspectiva sobre la ciudadanía en la ciudad y en el Internet.

CAPITULO 1: CONSTRUIR CIUDADES EN EL INTERNET

El inicio del siglo XXI marca un cambio en la manera de organizar los asentamientos humanos; los habitantes del planeta se repartieron en dos partes iguales: zonas rurales y zonas urbanas (Rogers & Gumuchdjian, 2008: 4). Siguiendo esta tendencia para el año 2025 los seres humanos que viven en zonas urbanas superarán tres a uno a los habitantes del campo y por ello la ciudad se volverá la forma por excelencia de la organización humana, Ruano (1990: 7) comenta que el crecimiento poblacional en las ciudades generará que en el futuro sean imposibles de planificar y controlar.

Para autores como Carrión (2005: 95), la urbe se cohesiona y ordena por medio de los espacios públicos, lugares de encuentro e intercambio que permiten que los habitantes se identifiquen entre ellos y con la ciudad, de tal manera que terminan por volverse ciudadanos y buscan llevar a cabo un proyecto colectivo. Ante esta afirmación Salcedo (2002: 6) aclara que para varios autores el espacio público en la urbe contemporánea tiene sentencia de muerte, pues existen varios procesos que impiden a los ciudadanos entrar en contacto con su ciudad, ya sea por el aumento en la velocidad de vida en la urbe o la sensación de inseguridad general se genera que las urbes se perciban cada vez más caóticas. La desaparición del espacio público no solo significaría el fin de la cohesión urbana, también daría por sentado la desaparición de la ciudadanía. En el espacio público es donde se escenifica la presencia de la ciudadanía (Borja, 2013:

102) y se genera la acción del ciudadano por exigir su sentido de ciudad (Tamayo, 2006: 29).

No es la ciudadanía en su totalidad lo que está en peligro de muerte, pues al analizarse como una serie de etapas estratificadas en donde la primera capa es una perspectiva de estatus jurídico, la visión intermedia la comprende como un estado de conocimiento de los derechos por pertenecía y una última capa que considera al ciudadano como una identidad¹ política (Conde, 2006: 145), es en esta última etapa donde la ciudadanía como identidad corre el peligro de ser erosionada junto con el espacio público descrito por Carrión (2005: 95).

La ciudad tiene relación directa con las actividades que en ella se realizan y los espacios que se producen debido a estas actividades; es por ello que los cambios tecnológicos reconfiguran la ciudad (Ruano, 1990: 21). La entrada en la urbe de la comunicación mediada por ordenador² y la posibilidad de intercambiar información mediante una red de ordenadores es una actividad en franca expansión desde su creación en 1970.

Como se muestra desde el año 2000 al 2013 su uso ha tenido un crecimiento cercano al 700% y por ello de los 7 mil millones de seres humanos que hay en el globo terráqueo, 3 mil millones de ellos son usuarios de la red de redes (Miniwatts Marketing Group, 2014). De esta misma manera, México muestra un 43% de su población total

¹ La identidad entendida como un proceso en construcción continúa a lo largo de la vida del individuo en el cual se interiorizan y se dotan de sentido una serie de símbolos obtenidos de la interacción con el espacio y la sociedad.

² Por sus siglas CMO, hace referencia a cualquier tipo de comunicación entre individuos en el que se usa como medio un dispositivo computacional abarcando comunicación vía texto, audio o video.

conectada a la red y el estado de Yucatán una penetración cercana al 39% (INEGI, 2013). Este proceso es de carácter urbano, la infraestructura de las ciudades es la que permite el uso de esta tecnología y la penetración está transformado el uso de los espacio de la ciudad. Son pocos los estudios urbanos que buscan comprender el ciberespacio³ cada vez más accesible a su uso, como una extensión de la urbe y más específicamente como extensión de su espacio público.

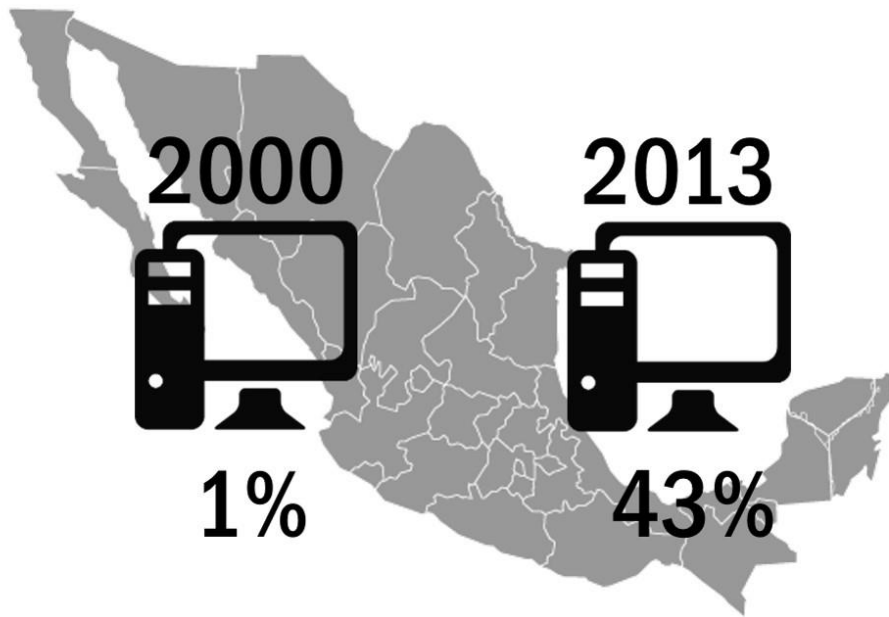


Ilustración 1. Penetración del uso de Internet en México (Elaboración propia con datos del INEGI ENDUTIH 2013)

En la actualidad neologismos como realidad aumentada⁴ (Mitchell, 2001: 47), tratan de explicar cómo la tecnología modifica la comunicación y las maneras de habitar la ciudad. La tecnología permite caminar en un espacio paralelo (Cantor & Mantese,

³ Descrito en la novela *Neuromante* de William Gibson, como una representación gráfica de datos generados por millones de usuarios conectados a una red de computadoras.

⁴ La observación del medio físico mediante un dispositivo computacional, en el cual se reproduce la imagen observada sobreponiéndole datos informáticos generados por el dispositivo en tiempo real.

2007: 10), de tal manera que aunque se ocupe un mismo espacio urbano, se tiene la posibilidad de percibir la realidad de diferentes maneras o simplemente migrar a una urbe digital que sucede simultáneamente a la física.

La interacción entre la ciudad y el Internet empieza a conformar el umbral de la *Web 3.0*⁵ (Cantor & Mantese, 2007: 10; Sanchez, 2013: 25). El contacto con el ciberespacio y la estructuración de la urbe como un ambiente dual, más allá de un tema de interés general, muestra la potencialidad que existe en el ciberespacio para crear ambientes urbanos, la necesidad de ser habitados y capacidad para generar una relación horizontal entre sus usuarios (Jenkins, 2009: 217). Iniciado el siglo XXI los espacios creados en Internet, en los cuales los habitantes construyen comunidades que reconfiguran la ciudad, se vuelven escenarios políticos, sociales y culturales de importancia en una urbe donde la velocidad en la movilidad parecer ser la necesidad primordial.

La ciudad empieza a modificarse debido a que el Internet permite el escrutinio público, el ciberespacio se vuelve un lugar de análisis colectivo de acciones sociales. Según la visión de Krapp (2005: 73), el Internet ha permitido que los urbanitas logren un encuentro y cambio colectivo, en cierta manera el espacio urbano cohesionador parece haberse expandido en el ciberespacio y por consecuencia puede ser el lugar de creación de un nuevo tipo de ciudadanía. Es por ello que es necesario dirigir el análisis a este

⁵ El término Web 3.0 se refiere a un ambiente que permite la generación de comunidades virtuales y además se adapta a las necesidades de su usuario, para este texto el término tendrá relación con el ambiente generado por la interacción entre el Internet y la ciudad.

ambiente simultáneo y comprender el por qué es cada vez más común observar a los ciudadanos acceder al Internet desde el espacio público urbano.

1.1 ¿TAN REAL COMO EL AIRE QUE SE RESPIRA?

El espacio como concepto construido a partir de experiencias acumuladas, formado como el conjunto infinitos de mundos, que va desde los cúmulos de galaxias, la vía láctea, el sistema solar, el ecosistema donde millones de organismos tienen interacciones, el lugar donde miles de seres humanos conviven, el mundo de los microorganismo, el hogar de los átomos y las partículas subatómicas, en síntesis el espacio como el todo de infinitas escalas. Como contenedor de todas las cosas, el lugar donde todo sucede pero a la vez como concepto abstracto infinito, intangible pero real, funciona como un dios sin ser a imagen y semejanza, es la unidad básica de lo real.



Ilustración 2. Esquema de la relación espacio y sujeto. (Elaboración propia basado en Morín, 2009)

Ante esta idea se genera una duda: ¿cómo es posible comprender el espacio y cuál es relación del ser humano con él? Como posible solución se deben diferenciar dos polos de esta ecuación: por un lado el espacio como la realidad, lo objetivo y lo medible,

y por otro lado el sujeto como la imaginación, lo subjetivo, lo que no se puede medir. A lo largo de la historia, el conocimiento humano ha tratado de trabajar estos dos conceptos; por ello creó la física y la filosofía (Pérez R. , 2003: 24).

La realidad se crea justamente cuando el espacio y sujeto entran en contacto. Desde los primeros seres humanos, organizados en grupos, transmitiendo información sobre el espacio y sobre ellos, mediante gestos, olores y gruñidos. Se relacionan con el espacio al lograr encontrar patrones que les permitieron comprender, dedujeron que así era la manera en que todo sucedía y transmitieron a cada miembro del grupo una visión similar.

El colectivo o grupo se encontraba en contacto con el espacio y por ello construyeron una especie de perspectiva cultural⁶ que sirve para poder relacionarse con el colectivo (Norberg-Schulz, 1967: 27). A cada miembro que se agrega al colectivo se le transmite esta perspectiva cultural, de esta manera los sujetos entienden que es una línea recta, como caminar en un pasillo o proyectar un plano en el suelo. Mediante una adaptación cultural y la adopción de esquemas espaciales usan instructivos sociales para moverse en el espacio.

La socialización de la ciudad da sentido al urbanismo, es decir, la ciudad no solo es un espacio de actividades grupales que puede ser planificada al limitar las acciones de la población en zonas para recreación, trabajo o descanso, la ciudad solo adquiere sentido cuando los habitantes llenan de significados los espacios que habitan para luego

⁶ Norberg-Schulz (1967) establece que la percepción espacial se construye mediante la socialización del individuo con el espacio y la comunidad a la que tiene acceso, de esta manera se forma un modo de ver el espacio según el grupo cultural al que se pertenece.

trasmitir estos espacios individuales a otros miembros de su comunidad, logrando que la ciudad se convierta en un actor en la vida de los que la habitan.

Esto significa que cuando un sujeto entra en contacto con el espacio, su percepción es subjetivada sin importar que método use, el espacio es interiorizado en el sujeto y se crea un universo propio, un espacio virtual⁷. Esta idea será utilizada a lo largo del texto como base para explicar la importancia de la percepción personal del espacio, como elemento central para analizar la ciudad y su relación con el Internet.

1.1.1 DE SISTEMAS COMPLEJOS A SISTEMAS CAÓTICOS

La estructura intermedia de la relación entre el espacio y el sujeto se conforma mediante las virtualizaciones que serían las impresiones en base al espacio y las ideas formadas en el sujeto. En este sentido se puede hablar de una acumulación histórica de impresiones e ideas que fueron organizadas por los miembros de un grupo social, y de acuerdo a una serie de necesidades creadas por sus grupos (Pérez R. , 2003: 141) construyeron una serie de perspectivas sobre lo que socialmente se considera real⁸.

La ciencia es entendida como el conocimiento ordenado que permite a los sujetos acercarse a la realidad y evitar la subjetividad en el análisis, sin embargo la razón es algo dotado por el medio social (Pérez R. , 2003: 182) y es por ello que las percepciones de

⁷ Construyendo un sentido fenomenológico de la arquitectura y el urbanismo, donde es el habitante el que da sentido al espacio.

⁸ La realidad está formada de una serie de acuerdos que una comunidad establece para determinar lo que se considera que forma parte de su espacio, debido a que el individuo nunca tendrá acceso a la percepción total de lo real.

lo que es lógico e ilógico están determinadas por la interacción del espacio y la sociedad. Para ejemplificar, la geometría está formada mediante abstracciones de la relaciones del espacio (Cisneros, 2006: 34) y nunca debe de confundirse con la representación real del espacio, pues las percepciones científicas, no puede ser vistas como reflejos completos de la realidad sino modelos virtualizados de ella (Cisneros, 2006: 119; Pérez R. , 2003: 212).

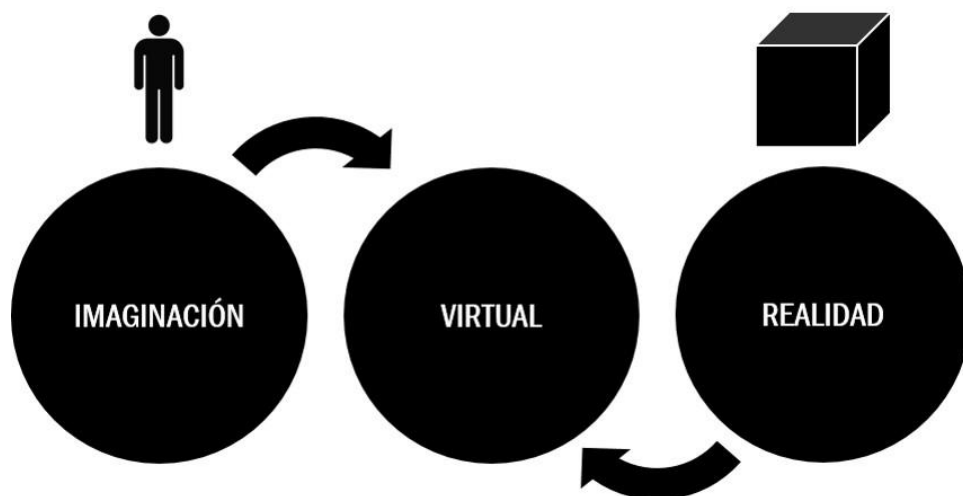


Ilustración 3. Lo virtual como la construcción social de lo que se considera real (Elaboración propia en base a Levy, 1995).

Para analizar un fenómeno o proceso normalmente se trataría de separar cada una de sus partes, buscar mediante el entendimiento individual comprenderlo en su totalidad. Con la entrada en el campo del conocimiento teorías como el estructuralismo, sistemas, cibernética, del caos y la complejidad, dieron un cambio de raíz en la manera de comprender universo.

Los trabajos de Saussure sobre el Estructuralismo Lingüístico⁹ y Lévi-Strauss con la Antropología Estructural¹⁰, delimitan la base de los cambios en la perspectiva científica; el primer aspecto a tratar es el descentramiento del sujeto, esto significa que es imposible separar o aislar al espacio de la subjetividad del sujeto, entendiendo que el sujeto conforma su perspectiva de análisis desde una serie de categorías adquiridas socialmente que le impiden ser objetivo en su análisis (Giddens & Tuner, 1990: 268). El segundo aspecto es visualizar un fenómeno o proceso como una estructura en la cual sus elementos están relacionados con el resto de los elementos que la conforman y al mismo tiempo estas relaciones configuran una estructura en sí, por lo tanto ponen en igual prioridad el análisis de las partes y del todo (Giddens & Tuner, 1990: 261).

Cada elemento que conforma un proceso, establece relaciones con los demás y al mismo tiempo cada uno afecta de manera diferente la estructura que conforman. Desde esta idea se cambia la perspectiva de estructura por el concepto de sistema, esto apoyado por los recientes avances en las ciencias físicas, biológicas y antropológicas que permiten conceptualizar a las organizaciones urbanas como Sistemas Complejos Abiertos Autoorganizados (García R. , 2006: 48; Morin, 1990: 43).

Un Sistema Complejo Abierto Autoorganizado se define a partir de un sistema que es una estructura generada por la relación de las partes de un proceso, cuyas interacciones terminan generando un todo que las retroalimenta. Las nuevas relaciones generadas no son visibles incluso después de un análisis profundo, puesto que estos

⁹ Bajo la visión de Saussure, la lengua está formada por una serie de elementos que se relacionan entre ellos formando uniones con cierta solides, de tal manera que conforman una estructura.

¹⁰ Los procesos sociales se pueden analizar como un sistema de significados en el cual sus elementos se relacionan en una estructura.

nuevos subsistemas presentan una alta complejidad y sirven como reguladores del sistema principal (Braun, 2003: 97; Schifter, 2003: 43), lo que los hace imposibles de predecir; pero al mismo tiempo permite una nueva manera de comprender el funcionamiento de estos. Se consideran abiertos pues permiten la salida y entrada de energía, por lo tanto son afectados por la interacción con su exterior. Por último la capacidad del sistema para adaptarse y reorganizarse por sí mismo le da el carácter de autoorganizado.

Los fenómenos físicos, biológicos y sociales se adaptan mediante estados de estabilidad e inestabilidad (García R. , 2006: 62; Morin, 1990: 54) o también conocidos como procesos caóticos¹¹ (Braun, 2003: 43; Schifter, 2003: 15), en los cuales el sistema tiende a un estado estable y predecible hasta que una serie de cambios internos o externos lo llevan a un estado de inestabilidad que sirve como proceso de autoorganización y le permite que se adapte a dichos cambios para volver a un estado de predictibilidad.

En conclusión, el espacio y el sujeto se conforman mediante sistemas caóticos y sistemas complejos, que se encuentran interrelacionados entre ellos similar a membranas de diferentes escalas en la cuales los fenómenos físicos, biológicos y sociales tienen una relación directa. La complejidad de estas interrelaciones permite limitar la búsqueda del conocimiento a un campo intermedio, lo virtual y es desde esta escala que el resto del texto tomará forma.

¹¹ En procesos como crecimientos poblacionales, la predicción a largo plazo se vuelve imposible pues el sistema pasa por etapas de estabilidad e inestabilidad que le permiten adaptarse a los cambios en el ambiente pero impiden establecer un rigor determinístico.

1.1.2 VIRTUALIDAD REAL EN LA CIUDAD

El concepto de virtual¹² comúnmente se contrasta con el concepto de real¹³ (Levy, 1995: 8). Durante este proceso se suele establecer que lo virtual es aquello que no existe en la realidad o se relaciona la imaginación y la virtualidad como sinónimos. Si se graficara esta idea, la imagen resultante ubicaría en puntos opuestos las esferas de lo real y lo virtual, en el cual lo real es aquello que existe y lo virtual es una simple copia o un espejo que reproduce lo que sucede. Sin embargo desde la perspectiva del texto existen dos diferencias principales con la imagen descrita, primero la virtualidad y la imaginación no son equivalentes (Levy, 1995: 15) y segundo la imaginación no es espejo de lo real.

A manera de ejemplo; en la película *The Matrix*, el personaje principal Neo acaba de ser despertado de una realidad virtual y el personaje secundario Morfeo lo confronta ante esta situación con la siguiente frase: “¿Qué es real? ¿Cómo defines real? Si hablas de lo que puedes sentir, lo que puedes oler, probar y ver, lo real son impulsos eléctricos que tu cerebro interpreta” (Wachowski, 1999). Lo anterior está ligado con el concepto de perspectiva cultural en el cual el colectivo determina la realidad desde lo que puede ver, en otras palabras, cuando un objeto es percibido mediante los sentidos de un sujeto es cuando adquiere las características de ser real, de estar ahí, de existir.

¹² Para la Real Academia Española, el término virtual se usa en oposición a lo real, aquello que tiene existencia aparente.

¹³ La Real Academia Española lo define como que tiene existencia verdadera y efectiva

La relación entre lo virtual y lo real se analizará como una triada que involucra lo real, lo virtual y la imaginación¹⁴ (Lins, 2002: 3), en la cual, primero, la realidad es aquello que existe en el universo sea o no percibido por el sujeto, esto significa, que existe y afecta otros objetos aun sin que los sujetos puedan percibir dichas relaciones. Segundo, la imaginación es la percepción del sujeto acerca del objeto, la cual es modificada de una manera que nunca ha podido percibir y, por último, lo virtual funciona como un puente entre estos dos conceptos: entre lo absolutamente público como lo real y lo absolutamente privado como la imaginación, lo cual se crea desde el mismo momento en que percibimos la realidad o que expresamos una idea. De esta manera la realidad humana está conformada en la virtualidad, un híbrido entre el espacio y el sujeto sin poder estar en contacto con ningún extremo.

Expresado lo anterior, la especie humana se ha construido y desarrollado en la virtualización (Levy, 1995: 56) aunque puede sonar simplista la perspectiva, es mediante instrumentos virtualizadores que es posible volver comunes elementos que no siempre pueden ser percibidos por el colectivo en su totalidad.

Para construir un sistema no es necesario que existan millones de elementos interactuando, la complejidad no se genera mediante el número de variables sino en la forma misma de sus interacciones (Tobler, 1970: 236), es por ello que para Levy (1995) solo son necesarios tres instrumentos virtualizadores como constructores de la realidad humana.

¹⁴ El proceso que permite al individuo crear una representación de lo percibido por lo sentidos, aun cuando este ya no se encuentra en contacto con lo percibido.

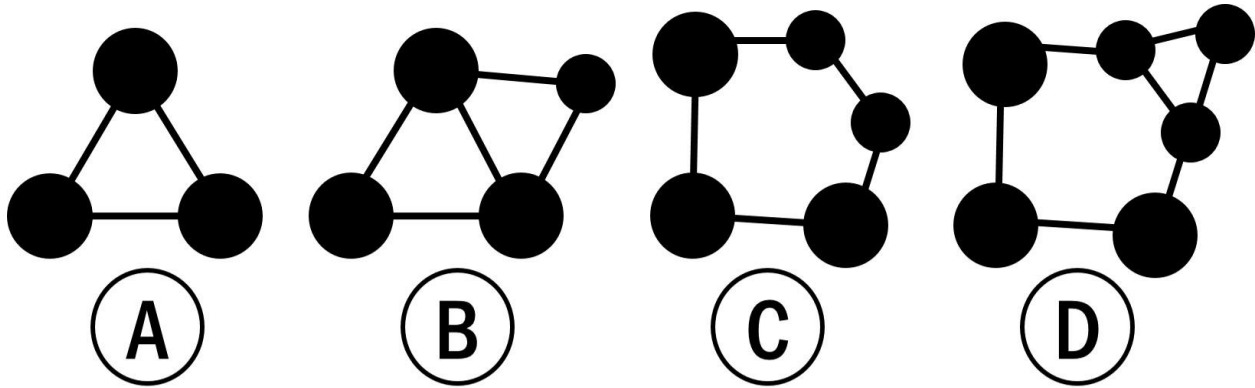


Ilustración 4. Esquema del desarrollo de un sistema en base a tres elementos (Elaboración propia basado en Braun, 2003).

El primero es la lengua que permite transmitir percepciones e imaginaciones de un ser humano a otro al expresar las configuraciones posibles de la realidad (Pérez R. , 2003: 179) sin importar si corresponden a la realidad en sí (Pérez R. , 2003: 176), pues su objetivo es transmitir a otros seres humanos las percepciones del espacio que han acumulado, permitiendo a un conjunto de individuos comprender lo que los demás han percibido sin necesidad de que se perciban individualmente (Norberg-Schulz, 1967: 27).

El segundo es la técnica, la acción socialmente construida para realizar una actividad y en este sentido no hay manera de separar al objeto del sistema de acciones¹⁵ (Santos, 2000: 80); descubrir nuevos objetos conlleva nuevas técnicas, nuevas maneras de determinar cómo relacionarse con estos objetos y cómo explicar dichas relaciones a otros miembros de la sociedad sin necesidad de estar en contacto con los objetos.

El tercero es el contrato analizado por Levy (1995: 61) como la virtualización de la violencia, en el sentido que las interacciones entre los individuos se basan en relaciones

¹⁵ Para Santos existe una relación intrínseca entre el sistema de objetos y sistema de acciones que se conforma dentro de una comunidad, de esta manera el espacio se vuelve socialmente construido.

de fuerza física que termina por consolidarse en relaciones de poder y mediante esto se crea un sistema de control por parte de los individuos que puede ser transmitido a sus semejantes: una serie de conductas y maneras de relacionarse entre sujetos (Norberg-Schulz, 1967: 52), de tal manera que un sujeto puede comunicar como relacionarse de manera exitosa con sujetos con los cuales no ha estado en contacto.

Esto significa, que la realidad se construye mediante la trasmisión de la manera de relacionarse con los objetos y con los sujetos, que terminan por configurar el comportamiento general de un colectivo social, en conclusión es la posibilidad de comunicar entre sujeto-objeto, objeto-sujeto y sujeto-sujeto.

1.1.3 JUEGO DE MESA LLAMADO ESPACIO PÚBLICO

Es necesario ejemplificar el proceso de comunicación entre objeto y sujeto, que sirve de base en la relación entre la urbe y sus habitantes, para ello es necesario imaginar que se descubren las ruinas de una civilización desconocida, lo que se observaría son un conjunto de edificaciones sin ningún sentido, pues no se podría saber cuál era la función de dicho espacio con certeza. Al observarse se interpretaría con un código subjetivo relativo al grupo social que pertenezca el observador, el cual trataría de entenderla con referencia a la ciudad en la que vive.

Esta ciudad se presentaría como un paisaje¹⁶ desde la perspectiva de Santos (2000: 89) ya que el espacio es aquel que está dotado de sentido por un grupo social. El

¹⁶ El espacio entendido como el ambiente de la sociedad, en el cual el paisaje es aquello que se encuentra fuera de dicha dialéctica.

paisaje urbano transmite información a la persona que lo observa; pero para comprenderlo es necesario contar con un decodificador social, que cada miembro de una sociedad interioriza al formar parte de ella, por lo tanto el paisaje urbano solo se puede convertir en espacio urbano al ser decodificado.

La urbe funciona sobre sus habitantes emulando un juego de mesa que permite que sucedan las jugadas de los urbanitas (Lezama, 2002: 373), el tablero tiene la posibilidad de influenciar las piezas a realizar determinadas jugadas y desalentarlas de hacer otras. La ciudad transforma la forma de actuar de las personas pues el espacio es concreto y subjetivo (Cisneros, 2006: 92), eso significa que está ahí de manera física e inerte pero al mismo tiempo trasmite y transforma la realidad de las piezas que estimula a realizar determinados movimientos (Eco, 1986: 256). De la misma manera que las calles de una traza medieval permiten el fácil atrincheramiento de un levantamiento social y las calles rectas de una ciudad funcionalista ayudan a la iluminación y ventilación óptima de la urbe.

Se considera que la ciudad se conforma de imágenes que son una suma de sensaciones totales de lo que sucede (Pérez R. , 2003: 184), que solo se pueden interpretar mediante determinadas perspectivas culturales, las cuales permiten pensar si una jugada es lógica o ilógica (Pérez R. , 2003: 179).

De esta manera es que el espacio es virtual, pues es la sección de la realidad a la cual el ser humano tiene acceso, la interacción entre el sujeto y el espacio termina por generar una conciencia del espacio¹⁷ (Norberg-Schulz, 1967: 32) que se construye

¹⁷ La conciencia del espacio está formada por esquemas funcionales formados por las experiencias obtenidas de la interacción con los objetos, dichas experiencias son modificadas culturalmente.

médiate la interacción con el espacio mismo, esto significa que el sujeto esquematiza el espacio y estas esquematizaciones son creadas culturalmente.

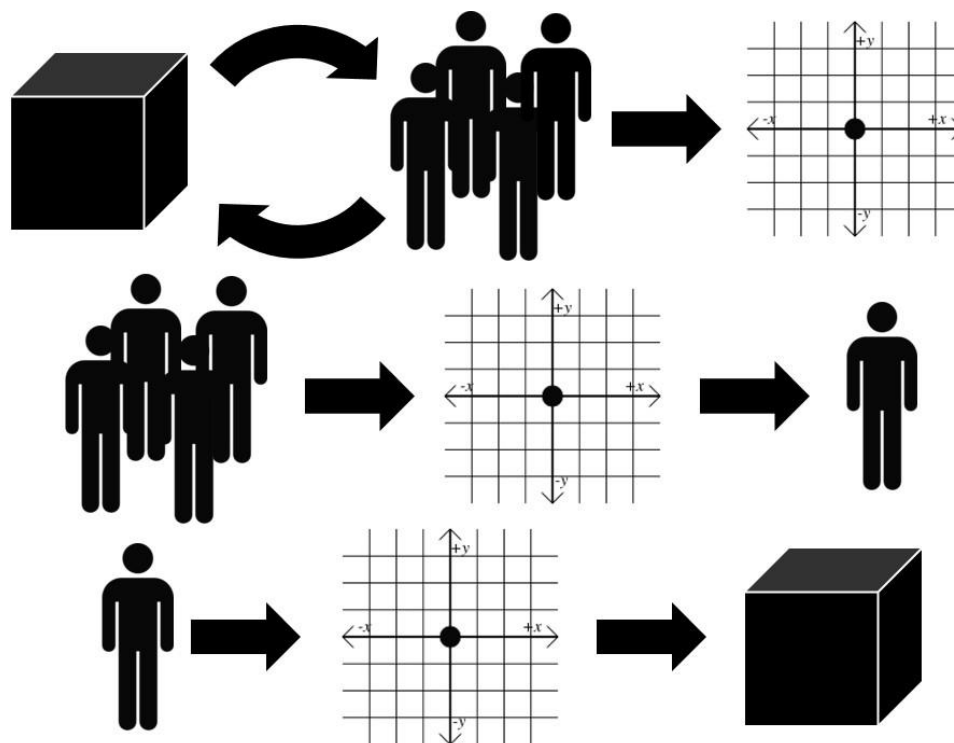


Ilustración 5. Proceso de la conformación de un esquema espacial (Elaboración propia basado en Norberg-Schulz).

La conciencia del espacio se constituye mediante una serie de esquemas que el sujeto crea para poder usar el espacio; esto funciona en dos sentidos, el sujeto entiende el espacio debido a que hace uso de él por lo tanto le pertenece (Cisneros, 2006: 73) y el espacio como tal solo adquiere importancia si tiene significado para el observador y para el usuario (Santos, 2000: 87). Puede parecer subjetivo analizar el espacio como el lugar de existencia del yo, en el cual el cuerpo es el centro del espacio y el espacio solo tiene sentido en lo que “está a la mano y lo que no” (Cisneros, 2006: 74). El espacio como un plano cartesiano donde se ubicara al observador en el eje central es una idea

creada socialmente, pues la percepción del espacio euclidiano como tal es una representación de una perspectiva cultural conformada por el análisis y relación de las cosas, el cual es construido socialmente y transmitido de la misma manera (Norberg-Schulz, 1967: 32).

Un urbanita al desarrollarse en un grupo social recibe las percepciones del espacio de cada uno de los miembros a los cuales tiene acceso, adquiere el espacio de la comunidad. Las instituciones se encargan de hacer que el sujeto se adhiera a esquemas determinados y por lo tanto su percepción es homologada al colectivo, de ahí que el sujeto obtenga las herramientas para observar un orden en el espacio (Norberg-Schulz, 1967: 34) pues cree encontrar uno, al interactuar con el espacio embona las características que son parte de su esquema mental sobre lo que un espacio con orden debe tener.

La primera etapa de la adaptación de un sujeto al espacio es en su niñez y es mediante las experimentaciones que analiza el espacio con sus sentidos; pero guiado por una educación lingüística por parte de la comunidad (Norberg-Schulz, 1967: 37), esto construye procesos en su mente mediante los cuales podrá predecir el comportamiento de los objetos y sujetos que le rodean.

Durante la interacción entre el espacio y el sujeto, el sujeto termina por englobar una serie de experiencias que ha adquirido y puede denotar cierta similitud entre ellas, mediante esto construirá un signo¹⁸ que transmitirá al resto de los miembros y por medio de la interacción terminará por decantar su valor en el grupo convirtiéndolo en un

¹⁸ Elemento lingüístico que permite imaginar un objeto que no se encuentra presente, haciendo referencia a su significado.

símbolo¹⁹ (Norberg-Schulz, 1967: 38). De esta manera un grupo social construye un sistema de símbolos con la finalidad de conocer su espacio colectivo y al mismo tiempo poder transmitirlo. La socialización se construye (Norberg-Schulz, 1967: 27), desde la visión de Eco (1986: 252) mediante la comunicación de estos sistemas. Los sistemas de símbolos son estables, pero tienden adaptarse de manera muy eficaz ante cambios sociales o espaciales (Santos, 1986: 17), similar a la plastilina.

La interacción de un grupo no solo se basa en entender y transmitir cómo funciona el espacio, la comunidad tiene la posibilidad de modificar el lugar en el que habita de manera física, esto significa que el espacio es diseñado en base a perspectivas culturales logrando reafirmar las percepciones espaciales del grupo en cuestión. El espacio urbano no puede ser separado de su capacidad semiótica²⁰ (Eco, 1986: 252), aunque su fin principal es cumplir una función dentro de un grupo cultural y en base a esto se busca comunicar cómo funcionan; el espacio urbano no solo comunica su función sino también estimula la manera de realizarla (Eco, 1986: 255).

El espacio urbano denota y connota las maneras de realizar una acción, influye en la manera y en el sentido en que se realizan, como ejemplo en la ciudad; la calle funciona como conector y comunica dicha función, puede estimular para ser usada peatonal o vehicularmente, de esta manera denota diferentes formas de usarla ya sea a pie o en auto, pero también el sentido de usarla cambia de un callejón a una gran avenida, todos estos elementos influyen en la manera en como el usuario camina en ella.

¹⁹ Símbolo es la representación gráfica de un concepto mediante el acuerdo entre los miembros de una comunidad.

²⁰ Es la capacidad que tiene el individuo de interpretar y darle sentido a un signo, en el caso de espacio construido por el ser humano, la capacidad del usuario para entender la intensión del constructor.

El espacio no solo se interpreta, también puede transmitir a los sujetos información, siempre y cuando el usuario tenga una perspectiva cultural adecuada para poder percibir el instructivo escrito en el espacio.

Líneas atrás se menciona que la ciudad en la actualidad es el espacio contenedor de la humanidad, pero esta relación no queda en el simple contenido (Lezama, 2002: 373; Santos, 1986: 5), pues el espacio urbano además de contener es activo en la estructuración de la sociedad que lo habita (Lezama, 2002: 376). De la misma manera que al construir un espacio habitacional para un número determinado de usuarios, en realidad lo que sucede es que se influye en ellos en cómo deben de vivir (Eco, 1986: 258). El ejemplo busca explicar el poder semiótico de la ciudad y comprender por qué cualquier proyecto urbano tiene un carácter revolucionario en el colectivo (Lefebvre, 1978: 133), pues modifica la manera que los procesos urbanos suceden en dicho espacio. En este sentido, para Harvey (2013: 25) las modificaciones que Haussman²¹ realizó en el París de 1840 cambió la manera en que el habitante se relacionaba con la ciudad, permitiendo controlar el descontento social que existía en ese momento histórico y dirigirlo a otras actividades.

Las ciudades que se observan son virtuales en el sentido que congregan presente, pasado y futuro al mismo tiempo (Lefebvre, 1978: 125) en un mosaico de tiempos²² que se interrelacionan en el espacio actual (Santos, 1986: 24), pues la ciudad es un conjunto de sistemas de objetos en constante cambio que se interrelacionan en diferentes tiempos

²¹ Haussmann por órdenes de Napoleón III, fue el encargado de llevar una serie de reformas urbanas en el París de 1852, transformando de manera definitiva la forma medieval de la ciudad.

²² Para Santos el espacio urbano se forma mediante la sobre posición de tiempos, en el cual el pasado y presente de la urbe se interrelacionan para construir la actualidad.

(Santos, 1986: 20). El espacio urbano se presenta como contenedor de habitantes; pero al mismo tiempo forma parte de un sistema complejo urbano, la ciudad creada por sus habitantes también se vuelve un actor que modifica a sus creadores y dicho proceso ocurre en un punto urbano muy específico, el espacio público.

El espacio público es lugar de encuentro entre los miembros de una urbe, el espacio donde se genera el tejido social y promueve una población activa en la toma de decisiones colectivas (Carrión, 2011: 3). Para Salcedo (2002: 7) el espacio de encuentro es una idea romántica que históricamente desde el ágora griega pasando por la plaza medieval hasta las calles la urbe moderna, nunca ha permitido el libre acceso y mucho menos el libre intercambio de ideas. Incluso la esfera pública de Habermas (1997: 126), segrega a la mayoría de la población de la ciudad, permitiendo solo la entrada de un grupo específico de la población para opinar sobre la acción pública.

En el debate contemporáneo el espacio público es entendido desde dos perspectivas: como espacios de relaciones de integración o espacios de relaciones de poder (Salcedo, 2002: 8). Esto significa que son estudiados como Esferas Públicas²³ desde la perspectiva de Habermas, donde el espacio permite integrar una comunidad y también como Relaciones de Poder²⁴ desde la visión de Foucault, donde los espacios urbanos permiten que el poder se haga público.

Los cambios en los espacios urbanos de carácter público son analizados no como procesos de desintegración de la comunidad, sino como un cambio en los métodos para

²³ Espacios de encuentro y discusión donde se construye la opinión del colectivo que sirve para evaluar la acción política y llegar a un consenso colectivo.

²⁴ Establece que las interacciones sociales están reguladas por normas, las cuales permiten ejercer el poder sobre los individuos de la comunidad de manera que limiten sus acciones públicas.

ejercer el poder. En la actualidad los grupos de mayor poder pueden continuar sus procesos de control con ayuda de los medios de comunicación, mientras que el resto del colectivo encuentra en el espacio urbano el único medio para generar subsistemas de resistencia. La rigidez de las instituciones no sería capaz de tener continuidad si no fuera por la capacidad adaptativa de los sistemas urbanos (Morin, 1990: 130).

De la misma manera, la ciudad es un conjunto de puntos de encuentro y sistemas de lugares significativos (Carrión, 2011: 4) donde se cristalizan de manera física las esferas públicas. El sistema de esferas públicas es un subsistema adaptable que tiene múltiples escalas, es por ello que no se puede hablar de una sola esfera pública sino de un sistema de esferas públicas de diferentes escalas interconectadas ya sea geográficamente: la Macro-pública a nivel global, la Meso-pública a nivel nacional y la Micro-pública a nivel regional (García N. , 1996: 6) o según las actividades de comunicación: la Esfera Episódica que tiene lugar en las calles, la Esfera de Presencia Organizada observada en clubes de discusión y la Esfera Pública Abstracta generada por los medios de comunicación (Habermas, 1997: 107).

La construcción de las esferas públicas en el espacio urbano, con el tiempo terminó generando condiciones que le dieron el carácter de público: pues se conforma como un elemento simbólico ya que permite representar a un colectivo, integrando a los habitantes del espacio y formando un punto de encuentro de flujos, lo cual en conjunto terminará por generar ciudadanía en sus habitantes (Carrión, 2011: 14).

Los espacios urbanos en México muestran un contraste palpable con los procesos que las esferas públicas deberían desarrollar en ellos. El proceso de cristalización de las esferas públicas parece desintegrarse y podría tomarse como un indicador del inicio de

la “muerte del espacio público” (Salcedo, 2002: 6). Sin embargo se debe puntualizar que los sistemas complejos tienen la posibilidad de adaptarse por sí solos, ya que no es la integración lo que les da sentido, es el ejercicio del conflicto como parte de la vida diaria (Lozada, 2001: 142). Lo que desapareció no es el sistema sino su estructura anterior, el espacio público se encuentra en una reestructuración que podría ser entendida como “cultura a domicilio”²⁵ (García N. , 2009: 39), mediante el uso de los medios de comunicación como sustitutos de los espacios urbanos para obtener la información sobre los sucesos de la comunidad.

Es posible que mediante la información que se obtiene se puede generar el cambio de habitante a ciudadano; pero mediante el mismo proceso los medio masivos de comunicación quitaron protagonismo a las esferas públicas formadas en los espacios públicos. Principalmente debido a que los medios como la televisión y la radio terminaron por apoyar de manera silenciosa sus ideales corporativos (Trejo, 2009: 6) o permitieron el intervencionismo en ellos (Fernández, 2009: 94).

La ciudad se encuentra íntimamente relacionada con el tipo de comunicación que el colectivo puede generar, la transmisión de información permite construir sistemas de símbolos compartidos e ideas colectivas sobre acciones públicas, así como reconfigurar la estructura física de la urbe. Por ello no es de extrañar que en la actualidad la planificación urbana se encuentre centrada en solucionar problemáticas relacionadas con la movilidad y la transmisión de información en la urbe contemporánea.

²⁵ Concepto bajo el cual se establece que los medios de comunicación masiva se usaron para dismantelar las esferas públicas, logrando influenciar la opinión publica del colectivo. Esto se logró sustituyendo la interacción de la comunidad como fuente de información a la trasmisión de esta directo en los hogares mediante la televisión y radio.

1.2 PERTENEZCO, LUEGO SOY CIUDADANO

La similitud fonética entre las palabras ciudadano y ciudad permite percibir una similitud de raíz sobre estos dos conceptos, en los cuales la existencia del ciudadano parece generada por y solo por la ciudad. De esta manera la ciudadanía suele ser entendida como un conjunto de habitantes de un territorio, quienes tienen una serie de derechos y obligaciones ante este colectivo (Borja, 2004: 129; Gimeno & Henríquez, 2001: 14; Tamayo, 2010: 21).

Existen dos visiones generales sobre la ciudadanía, la primera conocida como ciudadanía formal se define como una serie de derechos y obligaciones que una institución se compromete a mantener frente a un colectivo; la segunda conocida como ciudadanía sustantiva comprende la ciudadanía como una serie de prácticas sociales que se construyen dinámicamente en el interior de un grupo social (Tamayo, 2010: 22). La ciudadanía formal está relacionada a una perspectiva jurídica donde existe una estructura legal creada por un grupo social para determinar las cualidades de los miembros considerados ciudadanos, mientras que la ciudadanía sustantiva es una identidad que se construye diariamente por los individuos de un grupo.

La ciudadanía formal tiene su base en la relación de los derechos y obligaciones de los miembros de una sociedad que fueron ratificados colectivamente; es posterior a la formación de las naciones que se puede observar su decantación en las relaciones entre los individuos y las instituciones mediante un proceso educativo. En la actualidad la ciudadanía formal se puede agrupar en tres modelos, el primero la ciudadanía liberal

es donde el Estado²⁶ sirve como regulador entre las libertades de los ciudadanos, la segunda es la ciudadanía comunitarista en la cual el Estado privilegia a la comunidad sobre las necesidades individuales y por último la ciudadanía republicana la cual es una etapa intermedia entre las dos anteriores, pero que se centra en la educación del ciudadano impartida por el Estado (Beas, 2009: 25; Horrach, 2009: 14).

Los modelos anteriores son simplificaciones tanto históricas como funcionales de la ciudadanía, sin embargo sirven para expresar que incluso en el ámbito de la ciudadanía formal no existe una sola ciudadanía funcionando al mismo tiempo en un grupo social. La ciudadanía es cambiante y no se comporta de manera similar en cada individuo puesto que abarca tantas dimensiones sociales que queda limitada al transportarla del texto jurídico a la realidad (Dubet, 2003: 220).

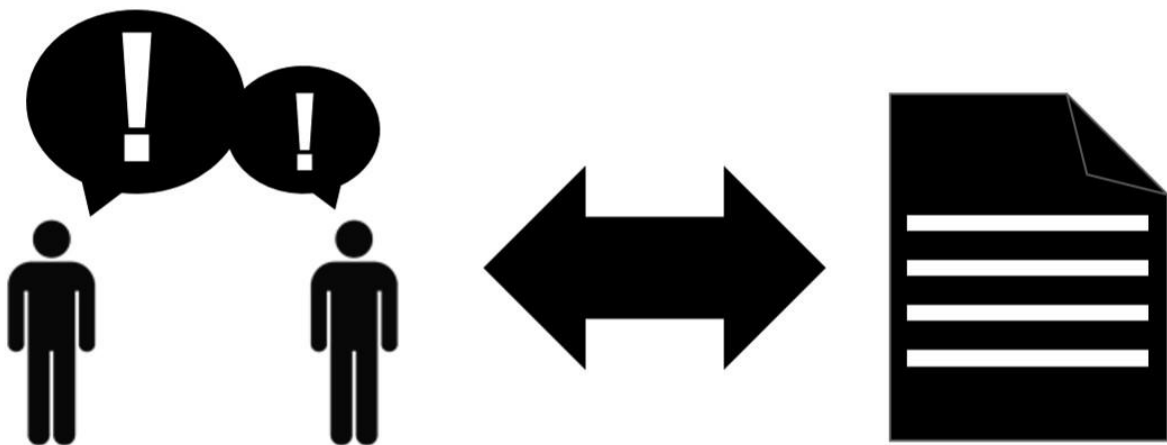


Ilustración 6. Las limitaciones entre el texto jurídico y la realidad social (Elaboración propia basado en Dubet, 2003).

²⁶ El Estado se forma por la construcción de una serie de instituciones que sirven para regular las relaciones entre los individuos de una comunidad que viven en un territorio determinado, compartiendo una organización económica, social y política.

La ciudadanía formal actualmente está relacionada al concepto de nación, se habla de ciudadanías relacionadas a un país para poder definir una serie de normativas legales que envuelven los derechos y obligaciones del ciudadano en cuestión; pero es necesario hacer la observación que la ciudadanía nunca estuvo ligada a la nacionalidad hasta etapas posteriores al siglo XVIII (Horrach, 2009: 13). La construcción de una ciudadanía nacionalista fue posible mediante la educación impartida por el Estado y este proceso terminó por castrar las posibles percepciones de la ciudadanía como identidad por parte de sus ciudadanos (Gimeno & Henríquez, 2001: 32; Tamayo, 2010: 24; Sojo, 2002: 26).

Para ejemplificar lo anterior, la ciudadanía mexicana según su expresión legal, es decir, en los artículos 34, 35 y 36 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, se determina al ciudadano mexicano como parte del colectivo nacional, es considerado responsable sus actos y modo de vida frente a éste. Esto le permite votar y ser votado para formar parte de las instituciones del Estado, asociarse pacíficamente y defender el colectivo. Esto se traduce en que la ciudadanía formal mexicana solo puede trabajar dentro de los límites legales que el Estado impone, lo cual pone en duda la capacidad de la ciudadanía formal para adaptarse a las nuevas necesidades contemporáneas, hablando de ciudadanías que puedan abarcar conceptos de multiculturalidad²⁷, postnacionalismo²⁸ o comunidad virtual²⁹.

²⁷ La existencia de diferentes grupos culturales dentro de un territorio nacional, por lo cual contradice la visión de una cultura homogénea en una identidad nacional.

²⁸ Debido al proceso de globalización los Estados Nación se ven sustituidos o superados por la necesidad de construir instituciones de carácter global.

²⁹ Comunidad que tienen como punto de interacción ambientes creados en el Internet, generando grupos sin afiliación aparente a un territorio físico.

1.2.1 CONTRATO COLECTIVO

La ciudadanía en occidente³⁰ está íntimamente relacionada con las *polis*³¹ griegas y las *civitas*³² romanas. Para Cacciari (2009: 10) la *polis* griega era la morada de un determinado grupo con el mismo origen étnico, que al habitar la ciudad obtenían el carácter de ciudadanos, contrario a la *civitas* romana que permitía el acatamiento a determinadas reglas por un grupo con múltiples orígenes étnicos, en la cual los miembros portaban el carácter de ciudadano aun sin estar físicamente en la ciudad. En este texto se considera que la ciudadanía sustantiva se forma en la *civitas* romana, en la cual el ciudadano por sí mismo porta el espacio del colectivo al que pertenece.

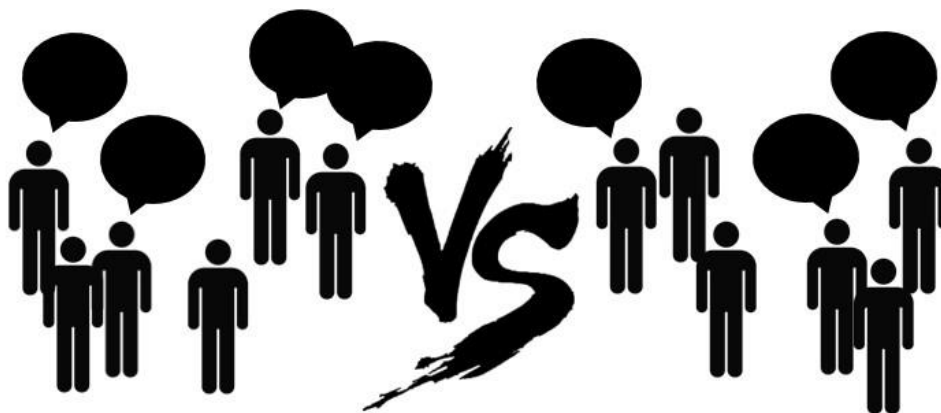


Ilustración 7. El conflicto en la construcción de reglas (Elaboración propia basado en Horrach, 2009)

Las tensiones surgen en un grupo debido a la convivencia diaria; por ello se crean una serie de reglas que buscan limitar las fricciones y evitar que exista un conflicto general (Horrach, 2009: 2), por ejemplo: el juego de mesa vuelve a ser una herramienta

³⁰ La construcción de la ciudadanía ha sido diferente según grupo cultural y zona geográfica, sin embargo la visión occidental tiene un origen similar.

³¹ Núcleo urbano de carácter autónomo y soberano de la Antigua Grecia.

³² Término en latín que significa ciudadanía y hace referencia a un estatus de derecho que el Estado romano garantizaba en su territorio.

útil para explicar esta idea, las piezas de diferentes características entran en juego para evitar que las diferentes exigencias desintegren el juego, es necesario establecer una serie de reglas las cuales nunca son estáticas, puesto que las piezas y los conflictos están en constante cambio.

La problemática es que las reglas empezaron a solidificarse y volverse menos cambiantes con el paso del tiempo, con el propósito de que las nuevas generaciones de un grupo legitimaran e institucionalizaran lo recibido por los miembros anteriores (Castoriadis, 1998: 114). En este sentido terminarán por ser inoperantes, pues perderán su actualidad con el grupo que habita el lugar y terminarán por juzgar que es correcto tradicionalmente sin tomar en cuenta si es socialmente necesario.

El primer autor en trabajar sobre la ciudadanía desde una perspectiva sustantiva es Thomas H. Marshall (Beas, 2009: 24; Gordon, 2001: 24; Sojo, 2002: 27), sin embargo su aportación más importante para el texto no fue explicar la ciudadanía como un estatus de pertenencia dentro de una comunidad o su conformación dentro de un sistema económico, sino su visión sobre la ciudadana como un subsistema cohesionador dentro de un sistema conflictivo. Para Marshall (1949: 301) la ciudadanía funciona como supuesto igualador de los habitantes en un sistema que es desigual en los hechos.

Las principales limitantes en el uso del trabajo de Marshall para el texto, es su diferencia tanto temporal como espacial con la realidad latinoamericana, pues el análisis de la ciudadanía en la Inglaterra de la primera mitad del siglo XX delimita una realidad ajena; pero elementos de su trabajo son necesarios para poder explicar como un proceso colectivo ha logrado sobrevivir ante un sistema económico individualista en la escena histórica.

El autor (Marshall, 1949: 302) divide la ciudadanía en tres grupos de derechos adquiridos, los derechos de carácter civil que los miembros de una sociedad necesitan tener para poder llevar a cabo sus actividades económicas, los derechos políticos que engloban capacidad de los ciudadanos para participar en el gobierno y los derechos sociales que se refieren al apoyo de la sociedad para igualar las condiciones de vida de todos sus miembros. Cada uno de estos grupos de derechos se obtuvo en diferentes etapas históricas de Inglaterra. El derecho civil es el primero en aparecer en el siglo XVII (Marshall, 1949: 304), explicando que los derechos ciudadanos iniciaron con un carácter totalmente individualista (Marshall, 1949: 320), pues los miembros tenían derecho a trabajar y poseer cosas siempre y cuando fuera posible para ellos obtenerlos y mantenerlos, esto permitió que por años el estatus de ciudadano y el sistema económico funcionaran de la mano. Fue hasta entrado el siglo XIX y durante el XX que los derechos políticos y sociales entraron a discusión, cambiando la manera en que el sistema económico se relacionaba con la ciudadanía.

La ciudadanía que en un inicio funcionó como instrumento para justificar la desigualdad social y terminó por transformarse en un estatus que permite lo contrario, la posibilidad de los individuos de exigir cambios y apoyo de su comunidad. La aportación de Marshall sobre el tema permite comprenderlo como un proceso en etapas. Para este texto el concepto de ciudadanía se conforma desde varias clasificaciones, una especie de bloques temáticos similares a estados físicos los cuales están ligados de manera progresiva. En este sentido es importante reiterar que las clasificaciones se basan en las ideas obtenidas de la ciudadanía sustantiva producto del trabajo de Marshall, como una capacidad de acción y no como una serie de derechos.

1.2.2 PERTENECER, DISCUTIR Y ACTUAR

La primera etapa de la ciudadanía es la pertenecía, de manera que para ser parte de un grupo y adquirir carácter de ciudadano es necesario nacer en su suelo o ser residente (Beas, 2009: 23; Tamayo, 2010: 31). El hecho de compartir el espacio permite que los miembros tengan contacto y conformen un conjunto de códigos similares para entender el mundo (García N. , 2009: 30), eso significa formar una perspectiva cultural similar, permitiendo verse como iguales ya que comparten un mismo código de percepción sobre el mundo. La ciudadanía delimita las diferencias entre “nosotros y los otros” (Sojo, 2002: 26) ya que solo aquellos que pueden denominarse como nosotros tienen permitido decidir en las necesidades colectivas.

Volviendo al trabajo del Marshall (1949: 319) la ciudadanía se visualiza como pertenencia a un grupo al ser portador de una perspectiva social y solo en ese sentido decidir la dirección a seguir por el grupo. Hablar de la pertenencia o membrecía como el primer estado demarca que la ciudadanía se forma por la posibilidad de los miembros, sin importar su origen, de lograr reconocer las necesidades del grupo; esto significa que se relacionen y tengan contacto entre ellos de manera pública.

La ciudad como el espacio fundamental de la ciudadanía (Tamayo, 2010: 45), el trabajo colectivo como la base cohesionadora, pues es mediante el encuentro que los miembros de una ciudad pueden observar que aunque son un mismo grupo cada uno de ellos tienen diferentes opiniones, características y necesidades (Gimeno & Henríquez, 2001: 44). Es por ello que la ciudad se genera en espacios que permiten la simultaneidad y el encuentro (Lefebvre, 1978: 124), es el espacio de colectividad el que organiza a la

ciudadanía (Carrión, 2011: 3), en donde se escenifica su presencia (Borja, 2013: 102) y donde el colectivo pretende modificar su espacio y a si mismo (Harvey, 2013: 19).

La segunda etapa de la ciudadanía es el espacio público, lugar donde se construye una identidad urbana (Tamayo, 2010: 47) no solo por el hecho de interactuar en un espacio de cotidianidad, sino cuando el colectivo se expresa de manera pública. Autores como Carrión (2011: 4) y Borja (2013: 101) defienden que la ciudad y el espacio público son sinónimos, al explicar que la ciudad no podría tener forma como un lugar de congregación humana sin el espacio público creando dicho efecto, similar al ejemplo del juego de mesa donde el espacio ratifica la acción humana.

El contacto directo entre ciudadanos por sí solo no explica las nuevas conformaciones de la ciudadanía en urbes donde una especie de pánico al ágora³³ (Carrión, 2011: 10) o una inseguridad general (Borja, 2004: 133) impide al ciudadano acceder al espacio público de manera segura para opinar sobre su comunidad. En esta lógica al desarrollarse un miedo a lo público entonces la ciudadanía vendría a menos; sin embargo esto no es así, el espacio cohesionador que se mencionaba anteriormente siempre han estado al servicio de un grupo determinado y es por ello que nunca podrá ser abierto a todos, de la misma manera para acceder al ágora urbana o digital se requiere pagar un costo social.

De la conformación de una identidad grupal al espacio común para cristalizarse, la tercera etapa de la ciudadanía sería la competencia entre los ciudadanos para determinar quién se encargara en la toma de decisiones (Jelin, 1993: 25), ya sea el más

³³ Fobia a lo espacio abiertos, se refiere al aparente estado de medio que representa el acceso ciertos espacios públicos que existe en las ciudades por la inseguridad aparente que prevalece en ellas.

viejo de una aldea, el mejor guerrero del clan o el hombre más rico de una ciudad, se genera una relación entre los individuos y escalas de poder (Sojo, 2002: 26).

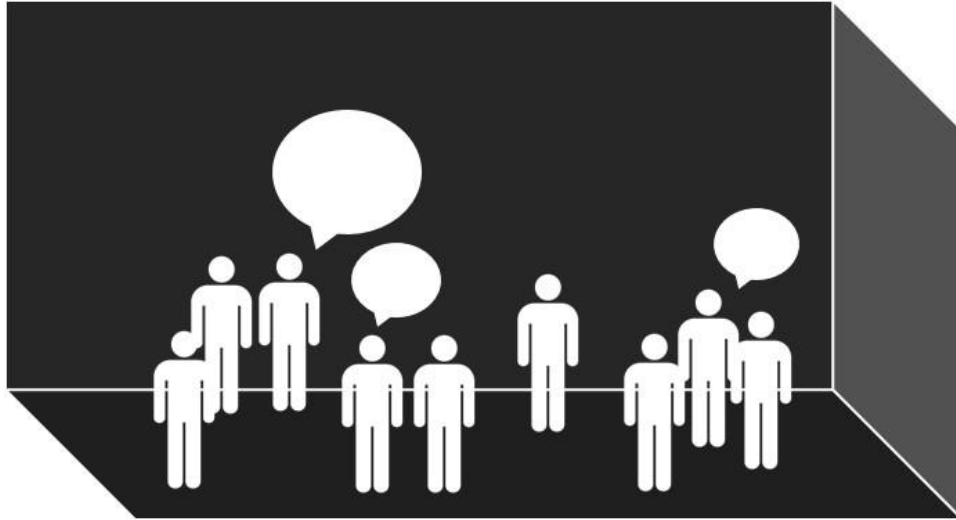


Ilustración 8. Discusión en el espacio público (Elaboración propia con base en Carrión, 2011)

El poder como tal es una herramienta que no existe físicamente pero permite a un individuo ratificar frente a su comunidad el ejercicio de una acción sobre otros individuos (Foucault, 1976: 30), por ejemplo el poder que construye un grupo de seres humanos dentro de una prisión como en el experimento llevado a cabo en la Universidad de Stanford en 1971 (Hirschbiegel, 2001), en el cual un grupo de 24 personas fueron seleccionados para escenificar una prisión, para ello se crearon dos tipos de papeles, los prisioneros y los guardias. La regla principal determinaba que los guardias tenían prohibido castigar físicamente a los prisioneros, sin embargo los guardias volvieron el patio que comunicaba las celdas de los prisioneros en una especie de plaza pública donde se aplicaban reprimendas y fue mediante el uso de este espacio que los individuos crearon una escala de poder.

El espacio como tal es usado como instrumento para perpetuar las estructuras de poder, expresar y permitir la reproducción social de las mismas (Lezama, 2002: 377), ante esto la ciudadanía permite cuestionar dichas escalas (Salcedo, 2002: 13) ya que la complejidad de la vida diaria impide que estas escalas puedan ser absolutas, dando lugar a la adaptación de dicho poder por sus habitantes. Como habitantes y constructores de la ciudad, todos y cada uno de los miembros tienen igualdad de decisión en determinar el destino de ésta, son parte del colectivo y ante el concepto de ciudadanía tienen el poder de transformar al colectivo. Por eso es necesario la búsqueda insaciable del habitante por reivindicar su estatus de ciudadano para obtener reglas que consideren socialmente equitativas.

1.2.3 CIBERCIUDADANÍA EN CONFIGURACIÓN

El concepto de ciberciudadanía³⁴ sirve para referenciar a un tipo de ciudadanía que toma forma en el Internet y tiene injerencia en las urbes contemporáneas. Existen varias maneras para denominar este proceso, ciudadanía digital³⁵, e-ciudadanía³⁶ y netiqueta³⁷, sin embargo la mayoría de las investigaciones en este rubro se han enfocado en los cambios que significa a los modos de educación ciudadana, por ejemplo, campañas políticas en la red y elecciones digitales. Para el texto la ciberciudadanía será

³⁴ Concepto que hace referencia a la ciudadanía construida en el ciberespacio, mediante la interacción de la información generada por los usuarios de la red.

³⁵ Construcción de la ciudadanía mediante la educación del ciudadano usando el Internet, establecido obligaciones y derechos en el uso de dicha tecnología.

³⁶ Ciudadanos que usan el Internet para ser parte en la toma de decisiones de su gobierno mediante participación electrónica.

³⁷ Conjunto de reglas de comportamiento creadas y usadas en el Internet

enfocada en la influencia del Internet en la conformación de la ciudadanía sustantiva en la urbe.

La entrada del Internet influye en la pérdida de la geografía como límite en una comunidad (Levy, 1995: 14), en el entendido que una comunidad debía que estar físicamente cercana para poder transmitir sus sistemas de símbolos entre sus miembros (Mitchell, 2001: 103). Pertenecer a una comunidad virtual, no significa el derecho de residencia del que se hablaba con anterioridad, la pertenecía se rige por el ejercer la capacidad de debatir entre ellos (Lozada, 2001: 136) pero también requiere de compartir el lugar de encuentro que se ha conformado en el Internet (Lins, 2002: 17).

El Internet no está formado por los ordenadores y las conexiones alámbricas e inalámbricas que recorren el mundo; el ciberespacio es la conexión que existe entre los usuarios de la red repartidos desigualmente por el mundo (Mayans, 2003: 12). El ciberespacio es entendido como la construcción de un espacio en donde es posible generar discusión sobre los procesos sociales y políticos (Papacharissi, 2002: 11).

Las estructuras de poder como tal entre el Estado y los ciudadanos, se ven mediada por las esferas públicas y en este sentido, el control de la nueva ciberesfera pública³⁸ es vital para el ejercicio del poder (Lins, 2002: 12). De esta manera la acción del espacio público parece expandirse a las esferas públicas creadas en el Internet, que de alguna forma terminaron por impactar en la opinión pública de la ciudad.

³⁸ Espacios de encuentro y discusión donde se construye la opinión del colectivo que sirve para evaluar la acción política y llegar a un consenso colectivo que tienen lugar en el ciberespacio.



Ilustración 9. Expansión del espacio público. (Elaboración propia con base en Lins, 2002)

El Internet es el lugar donde se genera la ciberciudadanía, una ciudadanía sin adscripciones espaciales, que permite generar el debate en sus usuarios (Trejo, 2009: 4), a diferencia de otros medios como la televisión y la radio que solo permiten la transmisión de un mensaje, en la red donde es posible retroalimentar la transmisión inicial con las opiniones de sus receptores (Trejo, 2009: 4) permitiendo la formación de “ágoras digitales”.

El ciberespacio no fue creado bajo el mando de un control de tipo político, económico o ideológico, la red de redes fue generada para intercambiar información de forma confiable (Trejo, 2009: 7) y es gracias a su propia arquitectura que puede lograr su cometido a pesar de los intentos por controlarlo. Sin embargo, pensar que el ciberespacio por si solo como la herramienta para alcanzar la democracia global es

totalmente erróneo (Lins, 2002: 19), el ciberespacio actualmente es un espacio en disputa³⁹.

La cualidad principal que se le atribuye al ciberespacio es el anonimato⁴⁰ (Lozada, 2001: 135), con la posibilidad de horizontalizar las acciones sociales en la cuales toda acción pública es criticada por el colectivo y el único valor de la acción es la argumentación (Fernández, 2009: 93). La percepción del uso de la argumentación como elemento central en la construcción de comunidad dentro del ciberespacio es criticable, pues también es necesario generar algún tipo de integración entre los miembros, en los cuales no es necesario que exista discusión y donde la corroboración de la identidad entre ellos se vuelve necesaria.

Para la construcción de la ciberciudadanía es necesario que los usuarios se vean a sí mismos como miembros de un grupo virtual (Trejo, 2009: 9) y al mismo tiempo tengan la posibilidad de resistirse en contra de lo que consideren injusto, como ciudadanos del ciberespacio; poder decidir en él y llevar estas acciones desde el Internet hacia las ciudades. El ciberciudadano pertenece, discute y actúa. Logrando que sus acciones tengan influencia en el colectivo y ampliando el radio de acción del grupo al que pertenece geográficamente.

³⁹ Es por ello que en la actualidad varios países se encuentran creando leyes para normar las acciones que suceden en el Internet.

⁴⁰ Cualidad que no permite conocer la identidad de una persona o mantener oculta la identidad de este, evitando entre otras cosas una posible acción en su contra debido a una opinión vertida en el Internet.

1.3 EXISTE VIDA URBANA DIGITAL

Imaginar una ciudad en la cual la libertad está controlada, donde cada movimiento y acción que se realiza se encuentra vigilada bajo el concepto de proteger de la inseguridad y de los otros, todo es censurado, por desgracia es una visión más real que imaginaria. En sentido contrario una ciudad donde los habitantes son muy variados, no necesitan de alimentarse, descansar o preocuparse por enfermedades; en las plazas públicas digitales son libres de controles rígidos, en la cuales conviven, se relacionan y discuten sobre el mundo. Estas dos ciudades imaginarias, similares a ciudades invisibles⁴¹ de Calvino (2002), no son ningún ejercicio creativo, sinopsis de película o argumento de un videojuego, son ejemplos de la actualidad y partes simultáneas de la urbe contemporánea.

Al imaginar se realiza un proceso en el cual usando un código escrito se logra evocar imágenes, de esta manera se ha viajado a lo virtual. La perspectiva de Ruiz (2008: 3) sobre lo virtual embona con la visión del texto, lo virtual es lo que carece de inmediatez física y no es presencial, pero sí existe y es real. De esta manera el tiempo y el calendario (Hine, 2004: 15) tienen un carácter intangible pero sirven de manera consensuada para delimitar acciones en el mundo. El término ciberespacio determina la existencia de ambientes que no son tangibles físicamente pero existen en la urbe contemporánea.

El fenómeno de las ciberciudades⁴² tiene rápida expansión y el terreno donde son fundadas es el Internet, cuya existencia es relativamente reciente pues tienen origen en

⁴¹ El libro de ciencia ficción que contienen descripciones de ciudades irreales contadas por Marco Polo al emperador mongol.

⁴² La integración entre las urbes y el uso del Internet por sus habitantes.

el año de 1970; pero es hasta 1990 que su acceso y uso se puede considerar público (García C. , 2004: 174). Es por ello que los ciberespacios públicos⁴³ no tienen más de 25 años de existir. La entrada del Internet en el espacio urbano permite obtener retroalimentación colectiva en tiempo real de manera remota (Mitchell, 2001: 144), y conforma en síntesis la base del espacio virtual, de esta manera nace el ciberespacio la tierra llana donde se construirán las ciudades de bits.

Para acceder al ciberespacio es necesario una interface en la cual se genera un ambiente visual (Mitchell, 2001: 43; Turkle, 1995: 45) mediante el cual se establece un mecanismo de acceso. En la ciudad existe un cibernauta⁴⁴ que mediante una pantalla de ordenador, teléfono móvil o televisión puede observar el ciberespacio, pero es incapaz de estar en contacto con él, para esto crea una personalidad virtual para interactuar en dicho espacio (Sanchez, 2013: 80). A este representante digital se le denomina avatar⁴⁵.

Los avatares pueden ser o no un reflejo fiel del cibernauta que los usa, sin embargo la similitud con el usuario no son su finalidad, pues son creados para permitir al usuario actuar un rol en el ciberespacio y proteger su identidad. Logrando modificar los roles sociales que llevan en la vida diaria (Book, 2004: 8), como disfraces que ocultan al usuario y le permiten interpretar un papel (Mitchell, 2001: 93).

Los lugares de encuentro en el ciberespacio son cada vez más elaborados y llenos de avatares (Mitchell, 2001: 91) y por medio de ellos el cibernauta interactúa con otros

⁴³ Lugares de carácter público creados en el Internet que promueven el encuentro entre sus usuarios.

⁴⁴ Usuario que mediante un dispositivo computacional conectado al Internet se comunica con otros usuarios conectados de la misma manera.

⁴⁵ El avatar según la Real Academia Española es una reencarnación, en el caso del Internet es una representación gráfica o textural que refleja la identidad de un usuario.

cibernautas. Este espacio solo adquiere sentido cuando entendemos lo que significa para las personas que lo habitan (Tena, 2007: 78), por lo tanto, entender lo que la ciudad simulada en un ordenador representa para el cibernauta se vuelve imperante, puesto que sin ello solo se observará un paisaje construido mediante volúmenes y pieles digitales. Turkle (1995: 30) realizó una serie de entrevistas a cibernautas de donde se extrae la siguiente frase: “Vivo más allí que en mi lúgubre habitación del dormitorio universitario. No hay nada como estar en casa”. Para algunos cibernautas el ciberespacio se vuelve más valioso que la ciudad en la que viven.

Al entrar en el debate de la confrontación entre el espacialismo y el anti-espacialismo (Jaeger & Sabatini, 2004: 54), es decir, si el espacio tiene vida propia o es reflejo de la interacción social que sucede en este. El ciberespacio entendido como un actor o escenario es intrigante. En la urbe la sociedad construye de manera colectiva el espacio, pero el ciberespacio es construido a manos de unos pocos programadores.

El espacio urbano se compone de elementos básicos, que tanto las ciudades digitales como físicas comparten: el ágora es el espacio público de intercambio de ideas y de objetos (Mitchell, 1995: 232). Para conectar los espacios se generan accesos y rutas que conforman el mapa de una urbe, la forma tiene influencia sobre las actividades sociales y estas transforman el paisaje al darle sentido en un sistema. La falta de participación de los avatares en la estructura del ciberespacio es solo aparente, es necesario que un conjunto de individuos interactúen para dotar de sentido a un espacio.

El espacio público es donde se observa funcionando de manera más clara la complejidad de una ciudad. La relación entre una serie de reglas rígidas las cuales son

sustituidas por procesos caóticos espontáneos, que permiten a la máquina urbana seguir funcionando; sin este proceso el sistema urbano hubiera colapsado (Morin, 1990: 130).

Las plazas públicas donde era posible ver el encuentro social aunque segregado y limitado, pues lograban un proceso de integración social, han cambiado. La fuente del pueblo o el fogón al centro de la aldea donde se reunían los miembros de una comunidad, fue modificada por el desarrollo de tecnologías como el agua potable y la calefacción (Mitchell, 2001: 9). De esta misma manera, la aparición del ciberespacio ha modificado los espacio urbanos, esto no se traduce en el espacio público desapareciendo, puesto que la autoorganización es una de la caracterizas básicas de cualquier sistema social (Morin, 1990: 95), el espacio público solo se adaptó.



Ilustración 10. Personas accediendo al ciberespacio en la ciudad de Kobe (Fotografía propia).

Los sistemas complejos tienen características representativas, una de estas es la capacidad de predicción a escala macro pero una impredecibilidad a escala micro

(Schifter, 2003: 18). Si la ciudad fuera un corazón que funciona mediante latidos regulares y predecibles, al ser afectado externa o internamente presenta una arritmia que le permite volver a su estado ordenado. Al aumentar la escala del análisis los latidos a nivel micro, el corazón presenta una serie de pequeñas arritmias de carácter caótico que ahora se entienden como estado normal de un órgano, ya que esto le permite adaptarse y sobrevivir a cambios en el ambiente (Braun, 2003: 100). La percepción de un sistema urbano como interacción entre sistemas macro, meso y micro, es determinante para comprender cómo opera un asentamiento humano.

La interacción entre las urbes del planeta no es algo nuevo; pero con la aparición del Internet, esta situación se volvió más visible en una estructura de sistemas interurbanos que anteriormente no era tan contundente en su influencia a los sistemas de nivel nacional y local (Borja & Castells, 1998: 21). La ciudad se encuentra en un proceso de autoorganización debido a la entrada del Internet, esto tanto a nivel macro, meso y micro.

El cambio es real. Observar personas que se desplazan en un espacio concentrados en las pantallas⁴⁶, en los nuevos aparatos electrónicos que les permiten estar interactuando con su núcleo familiar mientras se encuentran camino al trabajo (Turkle, 2011: 280), entrar a un café y visualizar un conjunto de personas sentadas individualmente volcados en sus dispositivos como si olvidaran lo que ocurre al exterior (Siegel, 2008: 24), son parte de las modificaciones creadas por la entrada del ciberespacio, permitiendo que el cuerpo físico se expanda (Sanchez, 2013: 43), creando

⁴⁶ Superficie donde se representa visualmente la información procesada por el dispositivo computacional para que el usuario pueda interactuar con ella.

espacios donde es posible interactuar socialmente en casi cualquier momento. El cuerpo que se observa esta desconectado de su entorno inmediato y la mente se encuentra en el avatar, recorriendo el ciberespacio.

1.3.1 VIDA EN LA PANTALLA: UN NUEVO ESPACIO PÚBLICO

El ciberespacio cambia de la misma manera que la ciudad, pasando de un ambiente de redes sociales conocido como *Web 2.0*⁴⁷ a un ciberespacio público o Web 3.0 (Sanchez, 2013: 52), lo que permite hablar de un nuevo tipo de acceso a la información y la capacidad para amplificar procesos urbanos como movimientos sociales gestados en la red o apoyados en ella, por ello el Internet se presenta como un espacio para la integración social y libre acceso a la información.

Sin embargo afirmar que el ciberespacio es un campo fértil que permitirá a sus usuarios integrarse libremente es peligroso y simplista. El Internet es de la misma manera una herramienta de acceso y control de la información, por ello se considera una tecnología cómoda (Siegel, 2008: 28), su éxito se basa en la ventajas que da a sus usuarios para realizar actividades diarias de una manera eficaz y casi inmediata, permitiendo la interacción de millones de personas, que se dedican a producir y consumir⁴⁸ información (Siegel, 2008: 61).

⁴⁷ Desarrollo tecnológico del Internet que permite a los usuarios interactuar y colaborar para la creación de información que termina por construir comunidades virtuales.

⁴⁸ Siegel establece que dicha interacción termina por generar un pro-consumidor en el ciberespacio, que tiene la capacidad de emitir y recibir información desde espacios público o privados.

El control del ciberespacio público es un tema cada vez más recurrente en los medios de noticias, procesos como la ley SOPA⁴⁹ en Estados Unidos, ley HADOPI⁵⁰ en Francia o ley TELECOM⁵¹ en México, hablan de la necesidad de establecer reglas en el ciberespacio. Esta situación se debe en parte por la necesidad de proteger el orden previamente existente (Cortes, 2010: 193) y regular el impacto que el Internet está teniendo en el espacio urbano.



Ilustración 11. Comunidad virtual formada en Facebook. (Captura de pantalla obtenida de <https://www.facebook.com/zocalovirtual>)

La existencia de un nuevo espacio público no significa la creación de una nueva esfera pública (Trejo, 2009: 5); el ciberespacio conforma en la actualidad nuevos espacios públicos donde es posible que exista una retroalimentación o una crítica por parte de los ciudadanos a las ideas transmitidas por los medios de comunicación masiva o las instituciones del Estado. El ciberespacio público no sustituye el espacio público

⁴⁹ Por sus siglas en ingles *Stop Online Piracy Act*, fue un proyecto de ley presentado en 2011 que buscaba proteger los derechos de autor en el Internet, sobre todo controlar los actos de piratería

⁵⁰ Ley promulgada en 2009 que regularía los actos de piratería en el Internet.

⁵¹ La Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión promulgada en 2014 permite al gobierno mexicano vigilar y mantener registro de las comunicaciones que suceden en el ciberespacio mexicano.

urbano, es un espacio (Lins, 2002: 11) al que se puede acceder de manera simultánea al espacio urbano como si fuera una expansión del espacio público urbano.

El ciberespacio urbano permite la generación de comunidades virtuales y este proceso es estudiado por Mitchell (1995; 2001), Turkle (1995; 2001), Sánchez (2001), Trejo (2009), Fernández (2009) y Lins (2002). En estos textos se explica cómo es posible la apropiación del ciberespacio y la generación una identidad como habitantes de ciberciudades. Para estos autores los habitantes del Internet modifican la manera que se relacionan con los miembros de su comunidad, dichas modificaciones se pueden englobar en tres perspectivas: la primera es la posibilidad de actuar de manera pública desde un espacio privado y viceversa (Lins, 2002: 21); la segunda es la relación horizontal de los conocimientos técnicos accesibles a los usuarios (Lins, 2002: 19) y por último la falta de peligro físico, es decir, las consecuencias de sus acciones no ponen en riesgo tu cuerpo físico (Lins, 2002: 20). Ante estas nuevas relaciones, el ciberespacio público permite una interacción de igual a igual mediante acciones como el ciberactivismo y la defensa de la libertad de acceso a la información, lo cual permitirá paralelamente la reactivación del espacio público urbano debido a la relación dual que existe entre estos dos espacios.

1.3.2 GRAN HERMANO OBSERVA

La infraestructura que permite la existencia del ciberespacio está formada por las conexiones alámbricas e inalámbricas que corren por la ciudad, así como los dispositivos tecnológicos que permiten la conexión de los usuarios, los cuales cada día son más

poderosos y económicos. Para Kurzweil (2008: 2) en algunos aspectos han logrado superar al cerebro humano, desde esta perspectiva el avance más importante es la capacidad de encontrar “una aguja en el pajar” (Abelson, Ledeen, & Lewis, 2012: 32), la cual permite al dispositivo encontrar datos específicos entre las miles de transacciones que se realizan en la red diariamente.

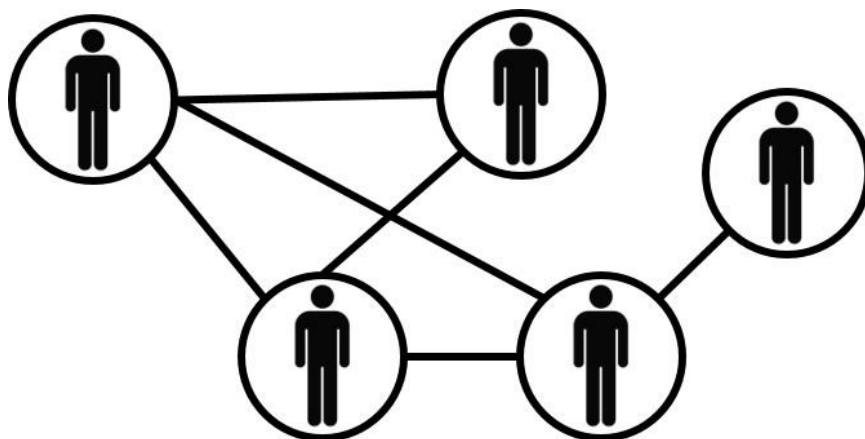


Ilustración 12. La conexiones entre miembros de una comunidad (Elaboración propia con base en Zittrain, 2009)

Esta capacidad de búsqueda que permiten los dispositivos es similar a la vigilancia en el espacio público de Londres, donde existe una cámara de CCTV⁵² por cada 12 habitantes (Abelson, Ledeen, & Lewis, 2012: 20). Es posible afirmar que cada habitante de Londres no puede salir de su hogar sin ser observado. De la misma manera en el ciberespacio las acciones realizadas son analizadas (Garfinkel, 2000: 11) pues al navegar en la red se dejan una especie de huellas digitales⁵³ (Abelson, Ledeen, & Lewis, 2012: 22) las cuales están presentes en cada objeto que se usa, ya sea al tomar una

⁵² Del inglés *Closed Circuit Television* hace referencia a una técnica de vigilancia mediante el uso de video, conformado por cámaras que guardan registro de las actividades que suceden en un espacio.

⁵³ Del inglés *Digital Footprint* hace referencia a los datos que un usuario crea, con o sin su consentimiento, al realizar cualquier tipo de acción en el Internet, permitiendo que dichas acciones puedan ser rastreadas.

fotografía, hacer una llamada por el celular, comprar un artículo en un tienda, encender el auto o imprimir una página en la impresora de casa, se crean huellas digitales que pueden ser rastreadas.

Para algunos autores el precio de la pérdida de privacidad se compensa con la capacidad de tener contacto global entre todos los individuos; para Bauerlein (2008: 104) esta situación solo atomiza y aísla a las personas, incluso crítica a aquellos que futurizaron un Internet donde todas las personas pueden ser mejores ciudadanos gracias a ello (Bauerlein, 2008: 110). Contrario a esta visión con el tiempo los actores urbanos empezaron a apropiarse de los espacio tecnológicos, para realizar movimientos sociales gestado en la Internet como los sucedidos en la última década (Quintar, Vio, & Fritzsche, 2001: 109). Al compartir con otros usuarios la vida diaria existe la posibilidad de encontrar otra persona con los conocimiento adecuados y aprender de ella (Zittrain, 2009: 134), así poder transmitir este aprendizaje al colectivo, esto los vuelve parte del grupo y los compromete, aprender y trabajar para convertirse en un netizen⁵⁴ (Zittrain, 2009: 142) y así adquirir a una ética hacker⁵⁵ (Himanen, 2001: 16).

El habitante del ciberespacio tienen la capacidad de contratacar la vigilancia y monopolización de los medios de comunicación, para esto es solo necesario un conjunto de ciudadanos que se encargue de observar y transmitir al resto lo que está sucediendo (Rheingold, 2007: 168). Volver la ciudad un enjambre coordinado de habitantes que buscan trabajar en conjunto, sin necesidad de una coordinación central; pero para

⁵⁴ Persona que participa activamente en comunidades formadas en el Internet, el término se traduce del inglés como "ciudadano de la red".

⁵⁵ Normas surgidas en el Internet que regulan las interacciones en la red bajo el enfoque de proteger el libre acceso a la información.

lograrlo es necesario tener información. Es necesario hacer uso de la discusión horizontal que el ciberespacio promueve, para romper estructuras jerárquicas y lograr una discusión igualitaria. El ciberespacio es el lugar donde es posible coordinar una parte del colectivo para influenciar la participación del resto.

1.3.3 ENJAMBRE URBANO

La ciudad se creó en la búsqueda del ser humano por sobrevivir, la posibilidad de unir fuerzas es lo que da a lugar a una sociedad y se necesita de un trabajo coordinado para unir esfuerzos dentro del grupo (Rheingold, 2007: 164; Shirky, 2009: 15). Es mediante la comunicación del grupo que esto es posible, por lo tanto si se cambia la manera de comunicarse de la forma que el Internet lo ha hecho, se está cambiando el funcionamiento de la sociedad (Shirky, 2009: 17). La comunicación se basa en nodos y conexiones, donde cada individuo es un nodo que se une mediante conexiones a otros individuos, de ahí la similitud del Internet con las redes sociales en la urbe (Rheingold, 2007: 170). El Internet permite que las conexiones de los nodos se expandan más allá de su espacio geográfico⁵⁶ (Quintar, Vio, & Fritzsche, 2001: 106), aumentando el rango de funcionamiento del grupo social en cuestión.

Al analizar el Internet como una herramienta usada por miles de personas (Garfinkel, 2000: 5), la herramienta como tal solo adquiere sentido porque frente a una pantalla existen millones personas del otro lado de esta. En la actualidad existe una

⁵⁶ Termino que hace referencia al espacio físico donde se desarrolla una comunidad, es decir la localización de un grupo en el globo terráqueo.

invasión de pantallas en la vida diaria (Lypovetsky & Serroy, 2009: 274), se podría hablar incluso de la aparición de una pantalla global y de una sobreexposición a las pantallas esto ha generado cambios en el colectivo. Ante la mirada negativa de Bauerlein (2008: 92), las nuevas generaciones consideradas nativas muestran una mayor facilidad para el trabajo multitarea y manejo de información visual, así como para la solución de problemas espaciales. Estas nuevas habilidades hacen que las pantallas vuelvan la información más comprensible para las comunidades y permitan una mejor colaboración entre ellos (Simone, 2009: 107), al mismo tiempo las pantallas ayudan a visualizarse frente a los otros miembros logrando que se perciba una pertenencia una comunidad virtual (Simone, 2009: 120).

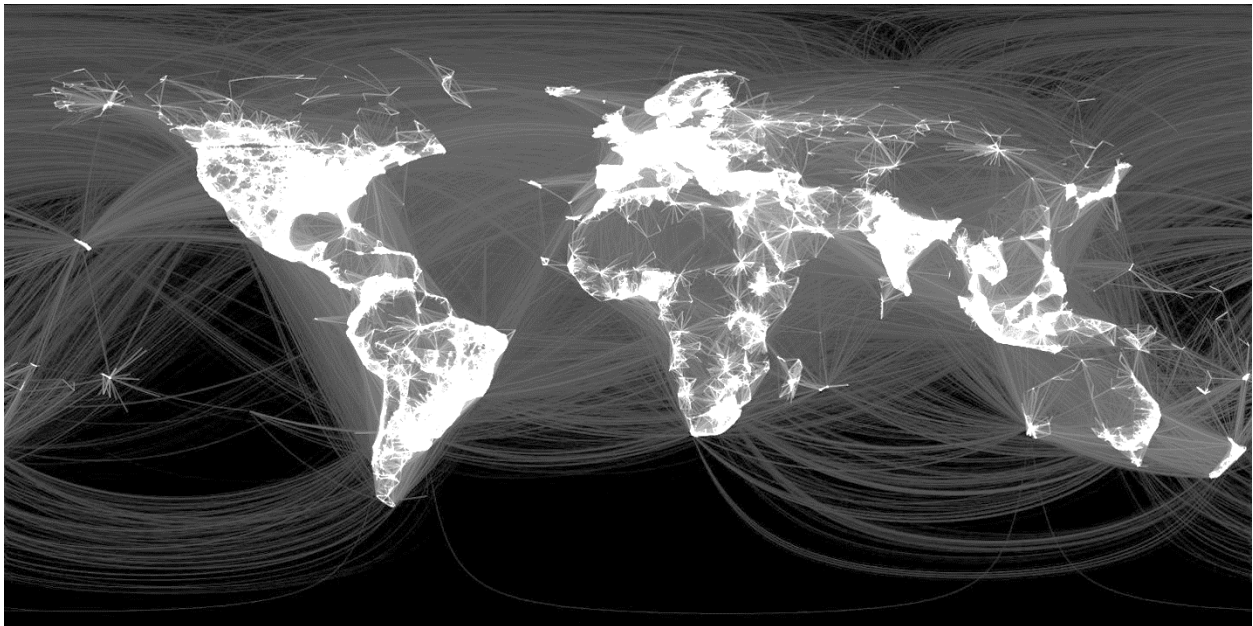


Ilustración 13. Todas las conexiones amistad en Facebook (Imagen obtenida de Facebook.com, 2013)

Los espacios virtuales se encuentran representados en las pantallas y dan como resultado espacios bidimensionales que muestran tener múltiples dimensiones una vez

que se sumerge en ellos, permitiendo formar relaciones “cara a cara”⁵⁷ (Rheingold, 2007: 171), de tal manera que la bidimensionalidad del espacio adquiere nuevas profundidades al expandir las relaciones diarias mediante la pantalla. El ciberespacio no sustituye las relaciones “cara a cara”; al afirmar que es así se confirmaría uno de los cinco mitos de Graham (2000: 5) sobre las telecomunicaciones, desde su postura y de manera resumida, el autor crítica la creencia de que la tecnología puede disolver la cohesión urbana y sustituir la necesidad del contacto físico.

El ciberespacio permite exponenciar las habilidades ya existentes en los grupos sociales para organizarse y romper la limitantes físicas que la ciudad impone (Rheingold, 2007: 160), logrando una organización colectiva sin necesidad de tener un órgano centralizado, formando una estructura similar a un enjambre humano. Por ejemplo, similar al grupo de ciberactivismo⁵⁸ llamado Anonymous⁵⁹ (Olson, 2012: 3), comunidad compuesta por activistas, hackers y navegantes comunes que funciona como una colmena sin reina, sin ningún tipo de líder, bajo la premisa de apoyar el libre acceso a la información en el ciberespacio. Para defender dichos conceptos usan herramientas similares a las utilizadas en los movimientos sociales urbanos, ya sea desde manifestaciones públicas en el ciberespacio hasta ataques a páginas de instituciones o empresas.

La nueva conexión entre los miembros de la ciudad permite sobreponer las limitantes físicas de la urbe genera; pero también es en la ciudad donde se encuentra la

⁵⁷ Interacciones físicas entre los individuos sin el uso de dispositivos computacionales como intermediarios.

⁵⁸ Conocido como activismo en línea, establece dos tipos de acciones públicas el activismo apoyado en la red y el activismo en la red, mediante el uso de las herramientas y técnicas obtenidas del uso del Internet.

⁵⁹ Comunidad virtual creada en 2003 que participa en acciones de ciberactivismo, defendido principalmente la libertad de acceso y la libertad de expresión en el Internet.

infraestructura (Quintar, Vio, & Fritzsche, 2001: 107) que logra que sucedan dichas acciones, juego de mesa limita y permite dichos movimientos. La modificación en la manera de comunicarse, genera la posibilidad de formar un espacio de vigilancia así como ampliar el radio de acción de los miembros del grupo, estas dos cualidades al mismo tiempo.

CAPITULO 2: UNA APROXIMACIÓN AL CIBERESPACIO

Al describir un día laboral en la urbe, la imagen resultante es observar millones de personas sentadas frente a computadoras por varias horas (Naughton, 2001: 13). Parecería que se ha perdido la capacidad de asombro sobre el desarrollo tecnológico en los últimos años, pues hasta hace menos de 50 años la idea de tener miles de personas volcadas en las pantallas sería resultado de una distopía⁶⁰ digna de un libro de ciencia ficción. Sin darse cuenta la humanidad termina en medio de una revolución digital (Pérez G. , 2012: 9), la cual en medio siglo ha redefinido la vida cotidiana de los seres humanos.

El Internet se observa en el centro de esta revolución, en la cual es posible modificar la relación entre el espacio y el tiempo (Pérez G. , 2012: 9), logrando que los ritmos de la ciudad se vean acelerados y el espacio pierda su geografía. Todo esto mediante el acceso a un espacio con tiempo propio e intangible conocido como el ciberespacio. Se tratara de describir una idea general del desarrollo histórico de la creación del Internet y los elementos claves involucrados en el desarrollo de dicha tecnología, así como sus efectos más palpables en México e impacto en la planeación urbana regional con proyectos como Mérida Digital.

El Internet para el National Research Council (1994: 21) se define como una red hecha de redes en la cuales las computadoras funcionan como nodos para crear

⁶⁰ La representación de un futuro indeseable para una comunidad.

conexiones, las redes creadas por estas conexiones son muy variadas y tienen diferentes escalas que van desde locales a internacionales, logrando interconectarlas mediante redes públicas o privadas.

El mito de la creación del Internet por lo general suele ser descrito, como si el Pentágono en Estados Unidos necesitara una red de computadoras que pudiera sobrevivir y mantener la comunicación tras un ataque nuclear (Banks, 2008: 2) para lo cual la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada creó una red llamada ARPANET⁶¹. Aunque esta historia no es completamente falsa tampoco explica la realidad tras la creación del Internet, para ello es necesario retroceder varios años antes incluso de la creación del ARPANET.

El Internet es una herramienta que sirve para aplicar una técnica para realizar una acción de manera más efectiva, en este caso la acción es comunicarse. Definir la comunicación en palabras de Pérez (2012: 21) es bastante complejo, sin embargo el mismo autor establece que la comunicación es la acción de poner datos e información en común entre entidades que participan. De manera que el Internet no es comunicación, es un medio por el cual se logra poner en común algo y sirve como herramienta por la cual se logra dicha acción. La acción de comunicar permite que objetos de la realidad y la imaginación se describan por medio de representaciones simbólicas y mediante este proceso pueden ser almacenados, procesados y transmitidos (Carpenter, 2013: 10).

La herramienta, en este caso es la computadora y está íntimamente ligada al génesis del Internet, incluso se puede observar como la piedra angular sobre la cual todo

⁶¹ Por sus siglas en Inglés es la Red de la Agencia de Investigación de Proyectos Avanzados.

fue construido. Estas cajas mágicas fueron producto de teorización sobre la posibilidad de crear máquinas que razonaran, que inició en el siglo XVII; pero fue hasta 1936 que Turing crea un modelo matemático (Winston, 1998: 148) en el cual se expresa el funcionamiento de un dispositivo que puede resolver problemas matemáticos, mediante procesos mecánicos con base en una serie de reglas. Las computadoras no puede razonar, lo que realizan es un procesamiento de datos. De esta manera desde la máquina de Turing hasta las computadoras más avanzadas, lo que se observa son máquinas de procesamiento, las cuales trabajan sobre una serie de reglas creadas con antelación por un programador.

La arquitectura del funcionamiento mecánico de una computadora fue ideada en 1833 por Charles Babbage, el cual imaginó una máquina que tenía dos grupos de cartas perforadas, en la cuales un grupo contendría las instrucciones y en el otro contendría los datos a procesar. El procesamiento de datos se realizaría por una parte mecánica, conocido como CPU⁶², las cartas con las instrucciones sería el ROM⁶³ y la información a procesar el RAM⁶⁴ (Winston, 1998: 156). Lo que Babbage describió sería la arquitectura que se usaría más de cien años después para la creación de las computadoras contemporáneas.

La aparición del Internet no solo tiene relación con la existencia de las computadoras y con lograr que dos computadoras se conecten a distancia. Para poder diseñar el Internet fue necesario una acumulación histórica de tecnologías, como la

⁶² La Unidad Central de Procesamiento interpreta las instrucciones de un programa informático.

⁶³ La Memoria de Solo Lectura es un medio de almacenamiento que permite solo la lectura de información

⁶⁴ La Memoria de Acceso Aleatorio es un medio de almacenamiento temporal que permite lectura y escritura de información.

existencia previa de una red de telecomunicaciones creada desde el siglo XIX abarcando la transmisión de radio y televisión, así como toda una base teórica conocida como Teoría de la Información⁶⁵ que data desde 1940 (Winston, 1998: 321).

Fue necesaria la capacidad técnica más la acumulación de conocimiento y tecnología que permitieran la creación de una nueva herramienta. La historia de la invención del Internet se puede dividir en tres etapas según Brunton (2013: 22), la primera etapa abarca desde 1970 a 1995 relacionada con el diseño de la arquitectura de las primeras redes y termina con la privatización del Internet y la aparición de la WWW⁶⁶, la segunda etapa desde 1995 a 2003 engloba el uso comercial de la red hasta el colapso del Dotcom⁶⁷ y la última etapa desde el 2003 hasta la actualidad en la cual se observa la explosión de usuarios y la expansión el uso del Internet en todas las urbes del mundo.

Como anteriormente se expresó, el ciberespacio surge en el interior de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada creada por el Departamento de Defensa de Estados Unidos en 1958, aunque su origen y presupuesto es militar, su dirección estaba relacionada con el ambiente académico (Pérez G. , 2012: 78). El mito de la posibilidad de que la red pueda sobrevivir un ataque nuclear es falso, el sistema está descentralizado más por una necesidad técnica que por un estrategia militar, el sistema tenía puntos tácticamente vulnerables que aún existen (Pérez G. , 2012: 80).

⁶⁵ Rama de las matemáticas que estudia las leyes de la comunicación que rigen la transmisión y procesamiento de la información que surgió debido a la masificación y complejidad de los sistemas de comunicación a finales de la Segunda Guerra Mundial.

⁶⁶ Del inglés la World Wide Web, es un sistema que mediante ligas interconecta diferentes fuentes de información en la red.

⁶⁷ Terminó para referirse al crecimiento comercial del Internet en los años 90.

La conexión entre computadoras inició en 1950 de mano de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos, sin embargo estas computadoras no estaban en una red en la cual cada elemento se pudiera comunicar con cada elemento de la red (Banks, 2008: 1). La conexión aunque sostenida económicamente por la milicia tenía como objetivo desde su desarrollo mejorar la comunicación interpersonal (Pérez G. , 2012: 81), por ello se permitió la conexión con centros de investigación y universidades, lo cual generó que la estructura de la red fuera mejorada por sus usuarios, quienes anexaron poco a poco nuevos elementos a la estructura general, dando la idea de que la red fue creada por sus mismos usuarios (Winston, 1998: 328).

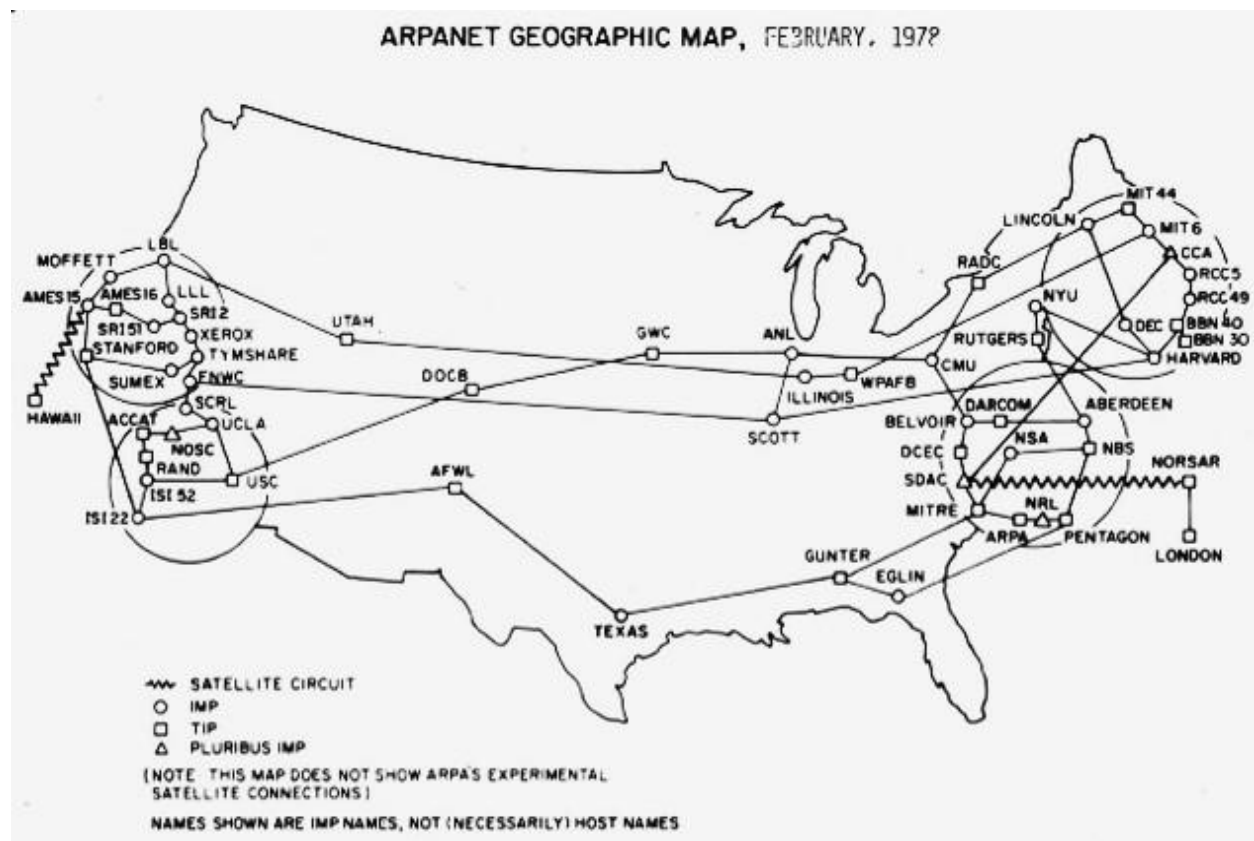


Ilustración 14. Estructura geográfica de las conexiones del Arpanet para 1978 (Imagen obtenida de Arpanet Information Brochure, 1978)

Es para 1980 que se adopta el protocolo TCP/IP⁶⁸ como mecanismo para transmitir información entre computadoras. El protocolo divide la información en pequeños paquetes que buscan la manera más rápida de conectarse entre la computadora emisora y computadora destino, usando las computadoras conectadas en la red como puntos intermedios de paso (Pérez G. , 2012: 85). El protocolo permitió tanto comunicar como agregar nuevas redes a la red principal de manera muy simple, como si fuera un muro hecho por bloques prefabricados, las redes existentes al usar el protocolo podían conectarse a cualquier red sin ningún problema.

En 1989 la milicia estadounidense decidió separar su red de la red general y quitar su apoyo económico, lo cual generó que ARPANET fuera oficialmente apagada ese año (Winston, 1998: 332). La responsabilidad de mantener la red activa pasó a la NSF⁶⁹, la cual se encargó de buscar conectar la mayor cantidad de centros de investigación e universidades para lograr un financiamiento colectivo.

Durante este periodo hasta la creación del Word Wide Web, los principales medios de comunicación en la red fueron Telnet, Email y Usenet (Pérez G. , 2012: 88). Estas tres aplicaciones serían la base para los medios actuales de comunicación en el Internet: Telnet fue la base de la mensajería de texto en tiempo real, el Email el inicio del mecanismo de comunicación mediante envío de mensajes y por último el Usenet como la versión análoga de los tableros de anuncios en donde era posible la discusión grupal de un tema.

⁶⁸ El Protocolo de Control de Transmisión / Protocolo de Internet es el protocolo de red que permite que un equipo se comunique con otros equipos en la red, mediante el empaquetamiento de datos.

⁶⁹ Por sus siglas en inglés Fundación Nacional de Ciencia.

Sin embargo, la explosión de usuarios no se dio hasta la aparición de la World Wide Web y las interfaces gráficas⁷⁰. La World Wide Web fue creada en 1992 (Winston, 1998: 333) por Berners-Lee en el Centro Europeo de Investigación Nuclear. El investigador logró el acceso colectivo a los documentos de trabajo de cada investigador en el centro, pero además permitió intercomunicar los diferentes tipos y marcas de computadoras que se usaban, mediante un ambiente de ligas o conexiones simple de manejar. Otro elemento que influyó en la popularización del uso de la red fue la aparición el interfaces gráficas con sistemas computacionales personales, como la computadora Apple-Macintosh de 1984 o el sistema operativo Windows de 1985. Todo esto junto con la disminución de costos tanto en los equipos de cómputo como en los servicios de acceso de Internet (Pérez G. , 2012: 104) logró el boom de usuarios al inicio del milenio.

Para Winston (1998: 334) la apertura de la red al uso comercial en 1991 demuestra que la idea del Internet como un ambiente libre y democrático de comunicación es simplemente un error de percepción. La red nunca ha sido gratuita pues funciona en base a un costo social que desde luego está relacionado con el uso de la infraestructura de telecomunicaciones existente y además requiere de un conjunto de empresas que presenten el servicio a una demanda de uso. La red se presenta como espacio público, sin embargo para este autor su uso siempre ha sido de carácter comercial, de tal manera se puede considerar como un espacio privado de uso público similar a un centro comercial, en el cual es posible desconectar aquellos miembros que no se desea que se comuniquen por este medio, contrastando esta visión con la discutida anteriormente.

⁷⁰ Es un programa que convierte la información generada por el dispositivo computacional en gráficos e imágenes que crean un entorno sencillo de entender y usar para el usuario.

2.1 CIUDADES INTELIGENTES O CIUDADES CONECTADAS

El uso de la red no solo ha impactado en la manera en cómo se viven las urbes sino además cómo se planifican. El término ciudades inteligentes o SmartCities engloba la planificación urbana con el uso de las computadoras y el Internet, dirigido a la posibilidad de interconectar la urbe en su totalidad, ya sean personas, automóviles, edificios e infraestructura.

La película *Summer Wars* (Hosoda, 2009) describe gráficamente lo que se consideraría una ciudad inteligente. En el filme los habitantes de la ciudad tienen acceso mediante sus dispositivos tecnológicos a un mundo virtual en el cual pueden trabajar y entretenerse, así como estar en contacto con las instituciones del Estado y la infraestructura de la ciudad. La definición de ciudad inteligente no está muy alejada de la utopía descrita por la película, aunque la definición varía desde la perceptiva tomada: la ciudad inteligente es aquella que usa las tecnologías de la información en especial el Internet como herramienta para mejorar su infraestructura y servicios públicos, así como mantener la ciudadanía informada sobre la acciones tomadas (CGLU, 2012: 21). Otra postura relaciona el concepto de desarrollo sostenible y el uso eficiente de recursos, de tal manera que la ciudad fomenta un comportamiento más eficiente de todas sus partes (Fundación Telefónica, 2011: 13) y por último la ciudad inteligente fomenta una participación más activa y en tiempo real de sus ciudadanos (CTecno, 2012: 10). Todas las visiones están íntimamente ligadas con el uso del Internet como protagonista en el avance de un nuevo modelo de ciudad (AMETIC, 2013: 9).

Con el fin de entender los aspectos que abarcan una ciudad inteligente, se crearon una serie de ejes de análisis determinados en seis puntos generales: el primer punto es la integración de la economía mediante la conexión de las empresas y negocios en una red digital de servicios, el segundo punto busca mediante el uso del Internet fomentar la participación en la vida pública, el tercer punto engloba la gestión o gobernanza digital en el cual se usan plataformas para la promoción y administración vía digital, así como fomentar la toma de decisiones colectiva de manera eficiente y en tiempo real, el cuarto punto se refiere a la movilidad tanto del acceso al Internet de manera pública como la creación de sistemas computacionales de control del transporte en la ciudad. El medio ambiente relacionado con el quinto punto, en el cual se busca lograr un aumento de seguridad urbana mediante sistemas de vigilancia y respuestas rápidas a situaciones de riesgo, así como el uso eficiente de la energía para reducir el impacto ecológico; por último el sexto punto integra la calidad de vida con la inclusión de todos los miembros de la ciudad mediante un ambiente digital que mejore los servicios de salud pública en la urbe (CGLU, 2012: 22; Centre of Regional Science, 2007: 12; CTecno, 2012: 12).

La necesidad de volver más inteligentes las ciudades nace de las problemáticas actuales. Las urbes consumen el 75% de la energía y recursos del mundo, son culpables del 89% de los gases invernadero que se generan y solo ocupan el 2% de la superficie del planeta (CTecno, 2012: 7; Fundación Telefónica, 2011: 7). Por ello, las ciudades inteligentes son proyectos con una visión optimista de la tecnología, en las cuales se cree que mediante el uso de herramientas tecnológicas se puedan solucionar problemáticas complejas que van más allá de volver eficiente la movilidad y el consumo de recursos de la ciudad. La ciudad inteligente centra la competitividad económica como

respuesta ante las problemáticas actuales (CGLU, 2012: 20); sin embargo el uso de la tecnología por sí sola no logrará mejorar la integración de los ciudadanos y aumentar la competitividad social de la urbe.



Ilustración 15. Proyecto Mérida Ciudad Digital del Ayuntamiento de Mérida (Captura de pantalla obtenida de merida.gob.mx/meridadigital, 2015)

La ciudad inteligente debe tener como meta lograr integrar digitalmente a las personas y los objetos a su alrededor, amalgamando la urbe con el ciberespacio (Fundación Telefónica, 2011: 14), creando un foro en el cual los ciudadanos puedan comunicarse e intercambiar información en tiempo real sin ningún tipo de limitante (CGLU, 2012: 15). El Internet de las Cosas⁷¹ se hace presente al unir a los ciudadanos

⁷¹ Del término en inglés *Internet of Things*, se refiere a conexión de todos los objetos de la vida cotidiana al Internet, permitiendo que sean gestionados por manera óptima por sistemas computacionales.

con la ciudad, actualmente es posible consultar el estado del tráfico, así como lograr el pago de impuestos en línea, conocer qué locales de comida en un área o incluso consultar la ubicación de una persona en la urbe.

La ciudad inteligente se forma al englobar conceptos como ciudad sostenible⁷² y ciudad digital⁷³ (Moreno, 2012: 981), en el cual el concepto de inteligencia se relaciona con el control en el consumo de recursos y la eficiencia de transporte. Para este texto dicha postura se observa limitada, la inteligencia está relacionada con el ser humano de tal manera que la ciudad inteligente es una ciudad que logra reunir la inteligencia de todos sus habitantes y ponerla a trabajar de manera conjunta. Pero contrario a esto, parece ser que el interés de las instituciones y los planificadores urbanos se encuentra precisamente en los aspectos de ahorro energético, la mejora de los tiempos en el transporte y el acceso al Internet (AMETIC, 2013: 27). Dejando a un lado la relación entre los ciudadanos y las instituciones, dividiendo la perspectiva entre administración digital, que está relacionada con la administración de los servicios públicos mediante sistemas computarizados, y la democracia digital, en la cual se integra la participación de los ciudadanos en la toma de decisiones (CGLU, 2012: 86) con la posibilidad de acceder a los datos generados por las instituciones del Estado conocido como Open Data⁷⁴, de manera que la ciudadanía pueda vigilar la acciones de sus instituciones (AMETIC, 2013: 43).

⁷² Ciudad que mantiene un equilibrio entre su existencia y al explotación de los recursos de su entorno, asegurando la renovación de estos.

⁷³ Ciudad en la cual las instituciones del Estado que proveen servicios a sus ciudadanos mediante el uso del Internet.

⁷⁴ Por su traducción Datos Abiertos, establece que la información generada por las instituciones del Estado deben estar disponible para todos sus ciudadanos.

La ciudad inteligente debe abrir la posibilidad de que la ciudadanía tenga una herramienta eficaz para comunicarse con sus instituciones y además que sirva como mecanismo para llevar todas las acciones de las instituciones a un plano público. Lograr que el acceso a la red sea un derecho urbano, significa poner al alcance de todos los urbanitas el acceso a la información. Romper la brecha digital entre sus habitantes debe ser uno de los elementos principales a cumplir por las ciudades para poder denominarse como inteligentes, pues su inteligencia solo proviene de sus ciudadanos y ésta será palpable al conectar la mayor cantidad de ciudadanos a un medio que permita volver públicas su opiniones e ideas.

2.2 CIBERMEXICANOS AL GRITO DE GUERRA

El ciberespacio está formado por dos lados de una misma moneda. Desde una perspectiva es un espacio totalmente controlado, donde el anonimato urbano se ha perdido y, por otro lado, es el espacio donde es posible obtener información crucial para la toma de decisiones entre la ciudadanía.

El traslape de estos dos espacios en uno solo, es una de las acciones más contradictorias en el análisis del fenómeno del Internet. Por ello se usarán como ejemplo dos filmes para describir dicha perspectiva; por un lado el documental *Somos Legión* (Knappenberger, 2012) ilustra un espacio de encuentro en la red que dio como resultado una comunidad generada por miembros de diferentes regiones del mundo. El documental narra cómo desde esa comunidad se creó un grupo de ciberactivismo conocido como Anonymous, el cual está relacionado entre otras cosas con la participación en el caso

Wikileaks⁷⁵ y la defensa de la libertad de acceso al Internet en casos tan extremos como los eventos de la Primavera Árabe⁷⁶. Desde esta postura el Internet se presenta como un lugar de resistencia y acción, donde la crítica colectiva afecta a los grupos de poder y posibilita la organización entre los miembros de la comunidad.

Por el otro lado el documental *Términos y Condiciones pueden Aplicarse* (Hoback, 2013) presenta otro tipo de ciberespacio, donde la información personal de cada usuario es utilizada con fines comerciales o incluso como medio de espionaje por parte del Estado. Para el director de dicho documental, el ciberespacio está totalmente vigilado y colecta cada idea que se publica, de tal manera que es posible incluso adelantarse a las acciones que los ciudadanos piensan tomar, mostrando escenas donde un comentario de un usuario en redes sociales dispara una serie de acciones de la fuerza pública en contra de éste.

En México el Internet se presenta de la misma manera como un campo de anonimato y un espacio de absoluto control, en el cual es posible controlar acciones colectivas como los ataques a los hashtag⁷⁷ mediante bots⁷⁸, pero también se observan acciones de ataque a páginas gubernamentales por grupos de ciberactivistas.

Las acciones que se producen en el ciberespacio se pueden dividir en dos tipos: acciones apoyadas mediante Internet y acciones tomadas en el Internet (Natal, Ortega,

⁷⁵ Sitio en el Internet que permite filtrar información de interés público protegiendo la identidad de las fuentes, sus casos más prominentes son referentes la actividad exterior de Estado Unidos en las guerras de Afganistán e Irak.

⁷⁶ Proceso de revolución democrática iniciado en el 2010 que involucra a los países de lengua árabe que se encuentran en la península arábiga y al norte de África.

⁷⁷ Por su traducción "etiqueta" es un numeral seguido de una serie de palabras que permite que tanto los usuarios como el sistema lo identifique de manera rápida

⁷⁸ Es un programa informático que simula el comportamiento de un usuario.

& Martínez, 2014: 36), es decir que las manifestaciones de los ciudadanos en el espacio público se apoyan mediante la información que ellos mismos hacen circular en Internet y acciones individuales de carácter digital que sirven como medio de influencia para lo sucedido en espacio urbanos, logrando que los ciudadanos tengan una especie de megáfono digital que les permite que sus opiniones tengan un mayor rango de acción en la urbe.



Ilustración 16. Protestas en contra de la Ley Telecom en Ciudad de México (Imagen obtenida de proceso.com.mx, 2014)

En México el activismo apoyado y generado en el Internet no es un caso aislado, los eventos más conocidos como el movimiento por el voto nulo⁷⁹ del 2009, el movimiento Internet Necesario⁸⁰ de 2009, así como el caso de los tuiteros terroristas⁸¹ del 2011 (Natal

⁷⁹ Mediante el uso de redes sociales se generó la protesta de los ciudadanos que estaban a favor del voto nulo para las elecciones intermedias de Julio del 2009.

⁸⁰ Protesta ciudadana manifestada en Internet debido a la propuesta de aplicar impuestos a las telecomunicaciones en México.

⁸¹ El caso de los tuiteros veracruzanos juzgados como terroristas debido a que difundieron información falsa en sus cuentas de twitter sobre ataques de narcotraficantes.

& Ibarra, 2014: 140), junto con el caso de #yosoy132⁸² del 2012 (Natal, Ortega, & Martínez, 2014: 27) y las marchas en contra de la ley Telecom⁸³ en el 2014, son algunos de los ejemplos de las posibles mancuernas entre la coordinación de las acciones fuera y dentro de la red.

El colectivo digital de México en la actualidad dista mucho de ser igualitario, el acceso al ciberespacio sigue siendo limitado pues más de la mitad de la población no tiene ningún acceso a este medio. Por ello para poder hablar de ciberciudadanía es necesario asegurar que todos los habitantes de la urbes mexicanas tengan realmente el acceso y los medios para usar la red (Natal, Ortega, & Martínez, 2014: 38) y solo de esta manera el ciberespacio en México se acercará a la utopía del espacio público.

2.3 MÉRIDA DIGITAL PERO SEGREGADA

La ciudad de Mérida como objeto de estudio es seleccionada por las ventajas que ofrece por su escala media como urbe y las facilidades para corroborar la ubicación física de los encuestados. Además de esto, la ciudad forma parte de las diez zonas metropolitanas con mayor población del país (INEGI, 2010), siendo la ciudad más poblada del sureste mexicano. Este apartado tratará de explicar la funcionalidad de la ciudad de Mérida en la zona sureste de México, así como la estructura central de procesos que presenta la ciudad actualmente.

⁸² En un video 131 alumnos de la universidad Iberoamericana reafirman haber protestado en contra de un candidato presidencial, generando una avalancha de comentarios de apoyo entre los usuarios de la red.

⁸³ Serie de marchas en la Ciudad de México en contra de la propuesta de ley para la Reforma Constitucional en Telecomunicaciones y Radiodifusión.

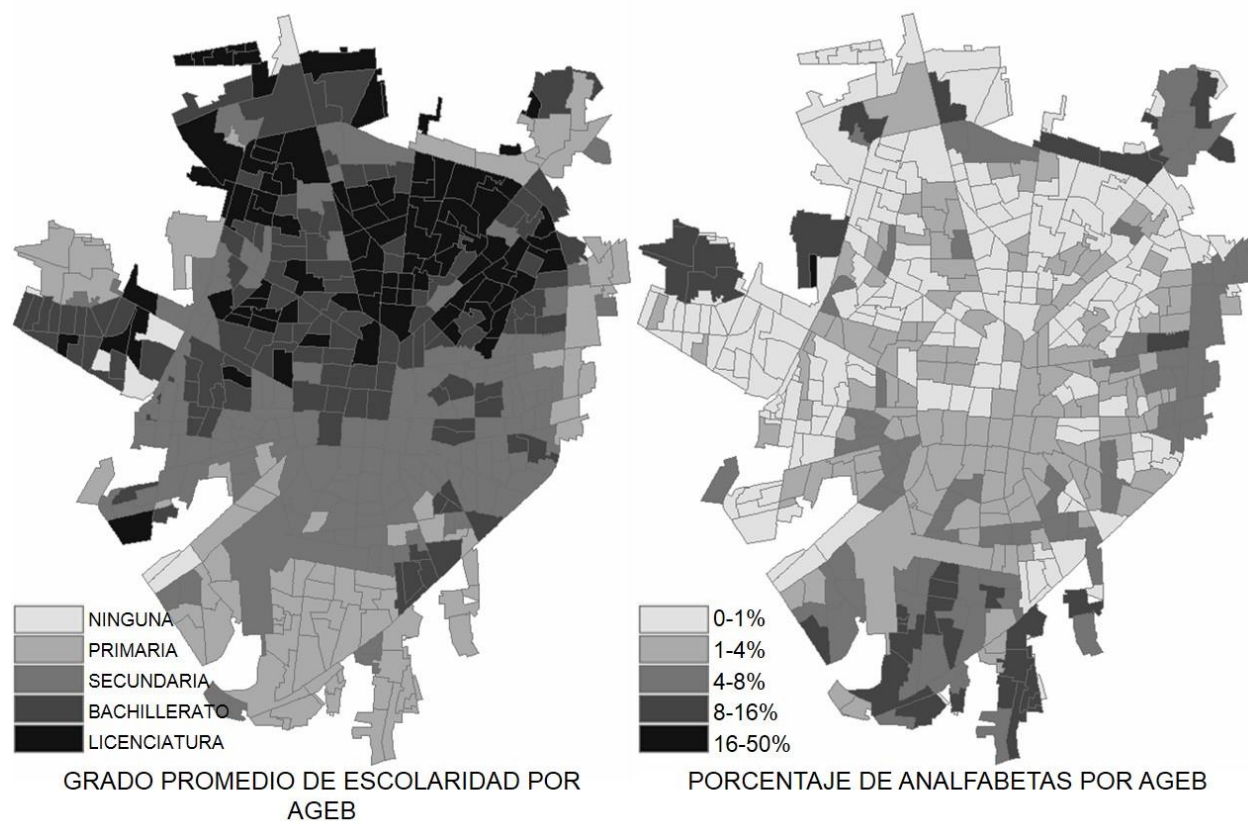
La ciudad originalmente fundada sobre un asentamiento prehispánico, es considerada la urbe concentradora de servicios para toda la región sureste del país. Debido a la explotación de la industria en la región así como la inversión pública en vialidades e infraestructura, como resultado se centró en el desarrollo de la actividades terciarias de la región (García & Ruiz, 2011: 124). Similar a la mayoría de la urbes Latinoamericanas, Mérida tuvo una explosión demográfica en la segunda mitad del Siglo XX, generando que del año 1970 al 2000 duplicara su mancha urbana y pasara en diez años de 600 mil habitantes a 1 millón de habitantes (CONACYT, 2010: 28), lo cual modificó la estructura de la urbe para lo cual no estaba preparada en términos de planificación.

En la actualidad existen tres procesos que producen un gran interés para el texto. El primero es la percepción de la seguridad, el estado de Yucatán se encuentran en el primer lugar nacional en percepción de seguridad, en el cual el 80%⁸⁴ de la población considera que su espacio vital es seguro, nivel similar a algunos países como Finlandia o Canadá (Gobierno del Estado de Yucatan, 2013: 216); la percepción es de gran ayuda para contrastar la percepción del espacio público en una urbe que no presenta los efectos de inseguridad de otras ciudades latinoamericanas y que suelen ser referenciados como uno de los elementos que están desintegrando la función cohesiva de la ciudad.

El segundo proceso es la polarización de la ciudad (Lara I. , 2012: 252) en la cual se observa una división espacial de niveles socioeconómicos (CONACYT, 2010: 53), en pocas palabras el norte de la ciudad está habitado con un grupo social con mayor

⁸⁴ Comparando los índices de seguridad con países como Canadá, apuntando a la ciudad de Mérida como una de las más seguras de Latinoamérica.

educación, capacidad económica y mejores servicios, frente a otro grupo al sur de la ciudad con menor educación, acceso a servicios y capacidad económica (García & Ruiz, 2011: 128).



Mapa 1. Contraste de analfabetismo y grado promedio de escolaridad en la ciudad de Mérida

(Elaboración propia con datos de Censo de Población y Vivienda 2010 del INEGI)

El tercer proceso se observa al visitar el portal web del ayuntamiento de Mérida; en los últimos años se ha invertido recursos públicos por parte de la administración para generar una plataforma digital en donde el ciudadano puede pagar impuestos, obtener atención vía chat, participar en talleres de capacitación para el uso de Internet, acceder a servicios de cartografía y por último el acceso de más de 100 espacios públicos con Internet gratuito en la ciudad, bajo el eslogan: *Mérida Ciudad Digital*.

Desde el portal digital el ayuntamiento de la ciudad establece que la propuesta de Mérida Digital se construye bajo el concepto de formar una ciudad donde el Internet se integre en la vida del ciudadano y lograr que toda la información generada por las instituciones sea pública y de fácil acceso (Ayuntamiento de Mérida, 2015).

Todo en la búsqueda de lograr involucrar la ciudadanía en la toma de decisiones, la justificación formada en el acceso tanto a los servicios como al contacto directo con las instituciones. La ciudad presenta una percepción positiva de seguridad, pero al mismo tiempo existe una línea imaginaria que separa los habitantes de la ciudad por nivel educativo, junto a esto la búsqueda de las instituciones para lograr una participación ciudadana por medio de la tecnología; pero dentro de este discurso no se expresa la estrategia a seguir para lograr la construcción del meridano como ciudadano.

La creación de ciudades digitales, que mediante el uso de Internet logran conectar a sus habitantes entre sí y con sus instituciones en tiempo real, da lugar a analizar en como el uso del Internet afecta la manera de comunicarse, a un grado tan profundo que incluso modifica la manera de organizar las ciudades. Dicho impacto da forma a una pregunta central: ¿Es posible crear ciberciudadanía a partir de los ciberespacios públicos en las urbes mexicanas?

En este sentido, analizar conceptos como el ciberespacio público y la ciudad inteligente y su efecto en la forma en que la ciudadanía es entendida por los habitantes de la ciudad de Mérida. Así como comprender si existe una visión del ciudadano meridano que pueda llevar a la creación de ciberciudadano o incluso si es posible hablar de la existencia del ciberespacio público de Mérida, son elementos centrales para comprender el impacto del uso del Internet en la ciudad mexicana.

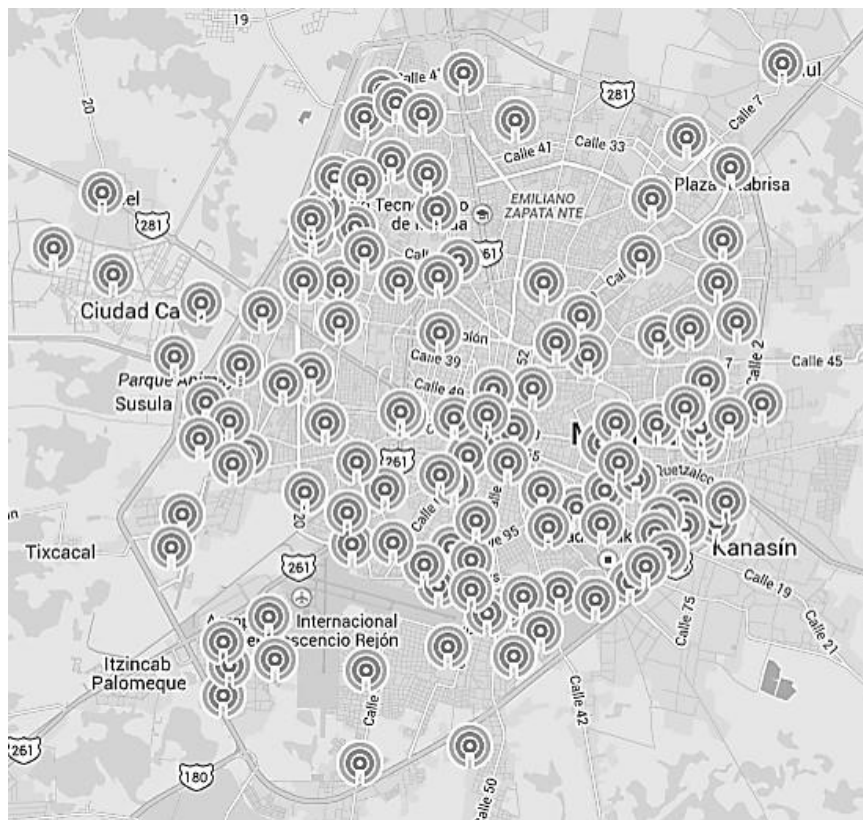
CAPITULO 3: CIBERCIUDADANÍA EN MÉRIDA

La acción pública gestada en el Internet está cambiando las reglas del juego en las urbes, sin embargo analizar el ciberespacio público en su totalidad es una tarea imposible de realizar, por ello se enfocará en comprender las percepciones de la ciudadanía de los usuarios de la red y la relación que tiene con el ciberespacio público de la ciudad de Mérida, enfocándose en un grupo de discusión política de la misma ciudad que se reúne en una red social. Para lograrlo se utilizara una metodología mixta, en la cual se combinara el uso de la observación participante para obtener una visión a escala micro, la encuesta para un análisis a escala meso y por ultimo sistemas de información geográfica para la escala macro.

La observación participante permite entrar en contacto con la vida cotidiana que sucede en el ciberespacio, observar las actividades de los grupos sociales que se investigan y hacer preguntas sobre lo que no está al alcance de la observación (Hammersley & Atkinson, 1994: 1). La observación participativa es posible mediante el uso de las pantallas y avatares, se puede observar, participar e incluso moverse en el espacio digital, pues para explorar solo es necesario que el sistema de referencia de ubicación esté en movimiento (Neve, 2006: 78); esto significa que la pantalla permite al avatar moverse.

Solo al navegar y compartir el ciberespacio con sus usuarios es posible comprender una parte de la complejidad de la vida social en el Internet, por ello es de vital importancia estar en el lugar que se estudia (Hine, 2004: 61), no solo para tener la

autoridad sobre las observaciones de la investigación sino para poder describir y expresar de primera mano la vivencias que se obtienen.



Mapa 2. Ubicación de los parques públicos con acceso a Internet gratuito en la ciudad de Mérida

(Captura de pantalla obtenida de merida.gob.mx/parquesenlinea/php/parques)

Para Ruiz (2008: 118) la dificultad en desarrollar una etnografía virtual⁸⁵ se centra en determinar un lugar definido para observar un fenómeno social, pues en el medio digital es posible perderse entre hipertextos, conexiones y datos creados cada segundo. Por ello se comprenderá que el ciberespacio es un espacio híbrido⁸⁶ (McGarrigle, 2013: 2) donde la tecnología ha permitido que lo digital y lo físico pierdan frontera (Natal,

⁸⁵ Método de investigación en el cual se participa y analizan la prácticas de una comunidad virtual.

⁸⁶ El espacio híbrido formando por la conjunción de dos elementos de distinta naturaleza, la ciudad y el Internet.

Ortega, & Martínez, 2014: 33), de manera que el texto deberá mantener la relación entre el espacio urbano y el espacio virtual, para evitar la pérdida de ubicación espacial.

El espacio híbrido puede parecer faltar terreno en donde ubicarlo, pero es esclarecedor observar que el ciberespacio se genera en las ciudades. Tal como comenta Lara (2014: 83), la diferencia de penetración del Internet entre la población urbana y rural⁸⁷ en México es muy grande, de la cual el espacio urbano es receptor de casi la totalidad de usuarios. Se puede afirmar que el fenómeno del ciberespacio público es de carácter urbano, pues solo en la ciudad es posible usarlo como espacio público.

La espacialidad en el Internet se forma mediante un conjunto de espacios que el uso continuo de ellos lo conforma como espacio de colectividad (Hine, 2004: 140). Ante millones de espacios colectivos en la red es posible crear una serie de clasificaciones, generalidades para englobar e identificarlos. Para esta clasificación se usarán los ejemplos de Hine (2004: 79) y Castillo (2014: 106). Los espacios que se pueden encontrar en la red están enlistados a continuación:

- Redes Sociales: Páginas que funcionan mediante la expansión de los lazos sociales, de las más conocidas son *Facebook* y *Twitter*.
- Foros y Tableros: Similar a los tableros de anuncios, funcionan mediante mensajes en texto o imágenes, un ejemplo de estos es la página *4chan.org* donde se gestó el movimiento *Anonymous*.
- Correo Electrónico: Servicios para enviar y recibir mensajes entre los cuales destacan *Hotmail* y *Gmail*.

⁸⁷ Para el 2010 en el ambiente rural mexicano el porcentaje de incidencia del acceso al Internet no llegaba ni al 1% del total de la población rural.

- Chat y Video chat: Servicios para enviar y recibir mensajes en tiempo real; los métodos más usados son los chats y las videoconferencias.
- Mundos Virtuales: Programas en línea que simulan ambientes; suelen conformarse es *MMORPG*⁸⁸.
- Sistemas de Descarga: Software usado de para compartir información de los cuales el más común es el protocolo *P2P*⁸⁹.
- Contenido de Colaboración: Páginas para editar y debatir sobre información de consulta donde los más conocidos son las *Wikis*⁹⁰.

En esta clasificación se deja a un lado los espacios gestados por compañías como buscadores de red, páginas de gobiernos e instituciones, comercio en línea y pornografía, que no suelen centrarse en la construcción de comunidades virtuales. El Internet es un ambiente demasiado extenso para investigar, por ello este texto se centrará en los espacios que la mayoría de los internautas mexicanos usan, que son las redes sociales. Y sobre el conjunto posible de redes sociales las construidas en *Facebook* (Lara M. , 2014: 92), pues la interacción entre los miembros más cercanos de una comunidad, junto con la posibilidad de publicar noticias de carácter público, crea un lugar paradigmático para gestar la participación en lo público.

3.1 COMPLEJIDAD EN LAS REDES SOCIALES

Debido al avance en los sistemas computacionales, las redes sociales se vuelven el ambiente óptimo para expresar gráficamente la complejidad de las relaciones urbanas.

⁸⁸ Los Videojuegos de Rol Multiusuario Masivos en Línea son ambientes que permiten a múltiples jugadores en un mundo virtual interactuar de forman simultánea.

⁸⁹ Conexión Peer to Peer, permite el intercambio de información entre computadoras de manera directa.

⁹⁰ Páginas que permiten a sus usuarios editar directamente la información que se comparte.

En secciones anteriores se afirma que las ciudades funcionan como sistemas complejos, dando por hecho que la ciudad y cualquier conjunto de relaciones sociales construidas en ella funcionan de la misma manera, desde la escala macro en donde existen relaciones ciudad a ciudad hasta la escala micro donde se dan relaciones persona a persona.

Para graficar un ejemplo de sistema social micro se conformará imaginariamente una familia. Si se construyera desde una visión general, la familia se formaría por la relación del padre y la madre, esto significaría que todas las familias deberían responder de una u otra manera a este esquema. Desde una visión sistémica sería imposible generar una idea generalizada sobre las funciones de los miembros de la familia, incluso con información obtenida de la observación de sus interacciones. En un sistema complejo las relaciones en la familia que se observaran serían adaptativas y temporales, incluso conociendo a profundidad las características de los miembros sería imposible predecir el desarrollo a futuro del sistema familiar.

A finales del siglo XIX (Hawking, 2001: 15), se creía que conociendo la posición y medidas exactas de todo objeto existente sería suficiente para predecir lo que sucedería en el universo, la entrada de las teorías de la relatividad y las teorías del caos terminaron por desmentir esta postura. En el experimento de Lorenz⁹¹, en el cual se hizo interactuar tres variables simples, se descubrió que un simple cambio en la escala de medición, que se consideraba inocuo para el experimento, mostraba resultados finales muy contrastantes (Schifter, 2003: 38), es decir el menor error o la falta de un mínimo dato de

⁹¹ El meteorólogo y matemático Edward Lorenz, realizó un experimento en el cual trataba de predecir el comportamiento climático mediante la interacción de tres ecuaciones en un modelo matemático.

un solo elemento hace imposible predecir cómo reaccionará el sistema a un cambio interno.

Las relaciones sociales en una ciudad se dan mediante la interconexión diferenciada de cientos o miles de miembros con un nodo, en este sentido la tecnología sirve como herramienta para analizar dichas relaciones. Utilizando programas e información de las interacciones que sucedieron en el ciberespacio, es posible generar una gráfica de las relaciones entre los miembros de una red social con un individuo, ubicando a las personas como nodos y sus interacciones como ligas. Usando la tecnología actual es posible graficar de manera organizada a los miembros de una comunidad virtual.

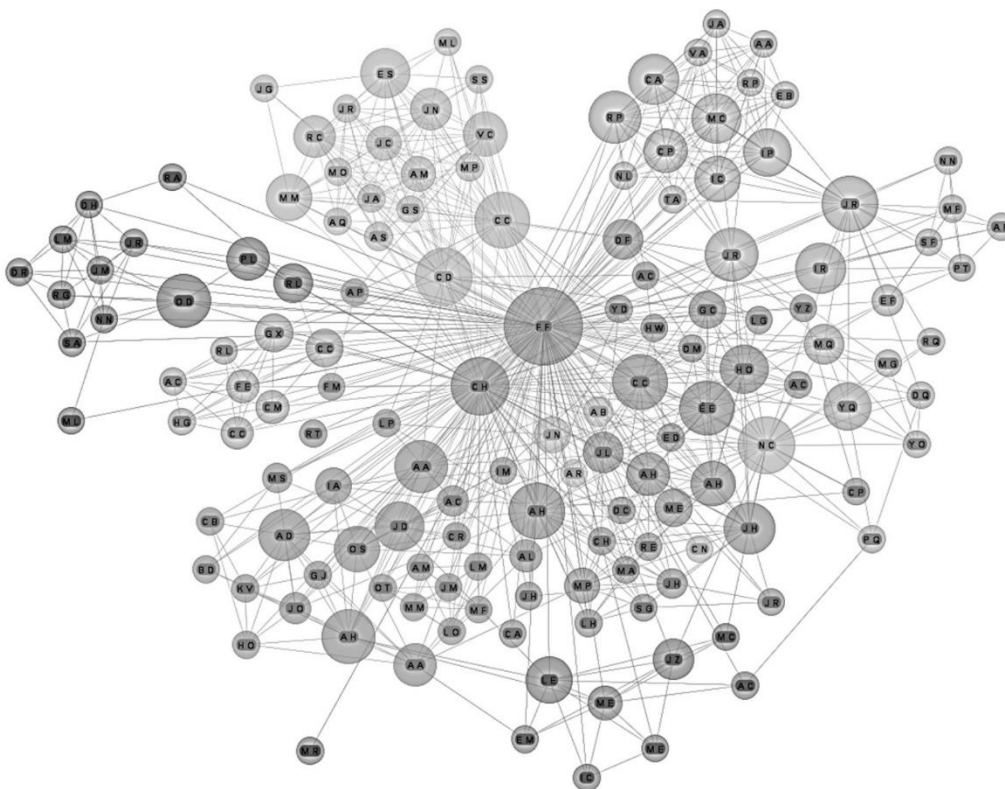


Ilustración 17. Gráfica de una red social personal en Facebook (Elaboración propia mediante touchgraph.com/navigator)

La gráfica resultante de la *Ilustración 17* muestra las interconexiones de una red social en el ciberespacio y al mismo tiempo es ejemplo de la complejidad en un sistema social. Cada miembro tiene relación de una u otra manera con los demás miembros generando un proceso de interrelaciones que tienen influencia en el conjunto, así como una función adaptable dentro del colectivo logrando que su influencia sea imposible de predecir en una escala temporal. La gráfica muestra una cercanía entre los nodos dependiendo de la continuidad de sus interacciones, así como la escala del nodo expresa la influencia de este en el conjunto.

Otras características que no aparecen en la gráfica es la amplitud del sistema pues se muestra como un sistema cerrado debido a las limitantes del programa. Si se generara una gráfica similar con cada nodo se podría observar al final a la totalidad del conjunto de usuarios del ciberespacio interconectados, de esta manera elementos externos no visibles al sistema presentado afectan las relaciones internas de este sistema, dándole la característica de sistema abierto. Por último el sistema es autoorganizado, esto significa que incluso al desaparecer uno o varios nodos, el sistema en su totalidad se reestructura para readaptarse a dichos cambios. El ejercicio anterior al ser llevado a cabo en un espacio urbano, el resultado sería una gráfica de altísima complejidad en la cual subsistemas de familias, barrios, colectivos, ciudadanos, etc. con intereses propios se entrelazarían hasta lograr integrar a toda la ciudad; como los hilos de un tejido, la tecnología permitiría observar el tejido social urbano, donde las interacciones geográficas de casa miembro se integrarían con sus interacciones en el ciberespacio.

3.2 CAMINAR EN EL CIBERESPACIO

De la misma manera que las experiencias personales pueden generar una idea de investigación (Hernandez, Fernandez, & Baptista, 2014: 24), son las capacidades y conocimientos del investigador lo que delimita dónde y cómo es posible realizar la investigación, por ello las vivencias en el espacio urbano y las interrelaciones previas con el Internet son la base del presente texto.

Caminar los espacios públicos virtuales como si se tratara del *flaneur*⁹² de Baudelaire, palabra del francés con significación similar a paseante en español, describe el proceso de transitar la ciudad y mediante la observación conocer la realidad social urbana (McGarrigle, 2013: 2). En el Internet es posible reproducir este proceso pero es necesario renombrarlo como ciberflaneur, en contraste con el concepto de ciberflaneur generado por McGarrigle (2013: 2) que expresa la posibilidad de pasear la ciudad apoyándose en un Smartphone y en el cual el mismo autor critica que las redes sociales han terminado por destruir el ciberpaseo. Se retomará la idea textual del ciberflaneur que denota la posibilidad de pasear por las páginas de Internet, tomando las redes sociales como el lugar idóneo para realizarlo.

Los puntos de inicio para realizar un ciberpaseo pueden ser una cuenta de correo electrónico, el avatar de juegos en línea o el perfil de una red social. Al acceder a Facebook⁹³, el avatar automáticamente entra en contacto con tableros de anuncios que muestran las actividades e intereses de los grupos más cercanos al usuario. Iniciar una

⁹² Pasear sin rumbo con el fin de explorar la ciudad y obtener información de esta.

⁹³ Es un sitio de web de redes sociales creado en Estados Unidos en el año 2004.

investigación urbana casi desde la puerta del hogar puede crear un sesgo en la realidad que se quiere estudiar. Para plantear el análisis del texto desde una ubicación virtual, se identificó un grupo externo que tiene sede en Facebook y que busca crear debate entre los miembros de dicho grupo sobre noticias de interés público.

Los puntos principales para la elección de Librepensadores de México A.C. como grupo de estudio, se centran en que es una organización legalmente constituida, cuenta con una población mayor a 3 mil usuarios, la información publicada es de carácter público y como la descripción en la página establece “la Asociación institucionalmente no se manifiesta en este foro a favor ni en contra de religión, posición política, doctrina o ideología en particular, sino que únicamente sirve como un medio para el intercambio de ideas entre sus miembros” (Librepensadores de México A.C., 2014). De esta manera los debates en su interior buscan contener diferentes puntos de vista y, por último, aunque el grupo tiene carácter nacional, la mayoría de sus usuarios son residentes de la ciudad de Mérida en el estado de Yucatán.



Ilustración 18. Página principal del grupo Librepensadores de México A.C. (Captura de pantalla obtenida de facebook.com/groups/ForoLpMx/)

El grupo de análisis permite romper dos dificultades de la etnografía virtual, la primera es la fiabilidad de poder corroborar si un avatar corresponde a una cotidianidad fuera de Internet (Hine, 2004: 64) y la segunda se refiere a analizar la influencia de la geografía urbana en el comportamiento de los usuarios de la red (Hine, 2004: 135). El ciberespacio es efectivo para recopilar las interacciones de los individuos pues todas las acciones realizadas quedan archivadas. Mediante esta acumulación de información se realizan dos clasificaciones generales en las observaciones obtenidas: la ubicación y la búsqueda de atención.

La ubicación de los usuarios es relevante según el tipo de noticias que se discuten, en este sentido las noticias locales de la región suelen tener una mayor atención sobre las noticias locales de otras regiones durante el proceso de observación. La búsqueda de atención se da en la red social al tener una especie de productores consumidores, una suerte de emisor pero al mismo tiempo receptor de mismo mensaje. Los usuarios al publicar buscan las posibles críticas al mensaje, de tal manera que los miembros son productores y consumidores de las noticias que generan. Es claro que varias noticias buscan atraer la atención de los miembros para que ellos discutan al respecto, los miembros suelen generar mediante el humor una atracción hacia las noticias que publican, esto puede romper la objetividad de sus publicaciones, pero es de esta manera que permiten la producción del chisme⁹⁴, discutir de manera íntima y al mismo tiempo generar comunidad (Lopez, 2014: 52) y por ultimo obtener información de manera

⁹⁴ Para López el chisme sirve como acicalamiento social y permite fortalecer los lazos entre los individuos para generar comunidad.

cómoda, de tal manera que reducen el costo social de acceso a ella, pues se vuelve un trabajo colectivo.

Las publicaciones van orientadas sobre las posibles reacciones de los receptores. Los miembros van construyendo una suerte de credibilidad que va relacionada con la cantidad de veces que interactúan con el grupo y la manera que lo hacen. Se observan publicaciones que transmiten información de corte neutro pero al mismo tiempo otras que claramente buscan el conflicto y es mediante el conflicto que buscan establecer un estatus en el grupo, por medio de la búsqueda de temáticas sensibles y además la clara confrontación pública de estas, para luego poder hacer uso de sus habilidades en el debate.

El avatar en todas estas interacciones tiene gran importancia, la identidad de los usuarios permite a los demás usuarios determinar si la información obtenida y el *expertise*⁹⁵ que dicen tener corresponden a su usuario. La identidad tiene una relación con la región nacional, la región local o la membresía al grupo de pertenencia, pero esta membresía es contrastada al descubrir que aunque pertenecen el mismo grupo tienen diferencias de opinión a las acciones que se deben de tomar frente a cierta información obtenida.

El acercamiento sirve para analizar las características generales del grupo, la posibilidad de determinar actores en sus usuarios y entender como relacionan el foro de discusión con sus actividades fuera del Internet. El principal aporte de las observaciones confirma el uso de la red como una plaza pública, en la cual los miembros además de

⁹⁵ Del inglés es la experiencia y conocimiento de un individuo en una determinada actividad.

pasar el rato, buscan construir mediante el debate una especie de esfera pública donde se discute sobre la situación global, nacional y local.

Los usuarios acceden al ciberespacio desde pantallas las cuales cada día se encuentran más integradas en la urbe. Poco a poco la cotidianidad se ve invadida por pantallas de múltiples tamaños y formas (Lypovetsky & Serroy, 2009: 45). Celulares, tabletas, televisiones y videoconsolas, todas con acceso a la red mediante redes locales de conexión, Internet inalámbrico público o planes de datos, sirven como puente entre la urbe y el ciberespacio. El proceso de entrada de las pantallas en la vida diaria y el uso de su capacidad para transportar a espacio digitales se expresa con cifras impresionantes, en México para el año 2000 solo 2% de la población nacional eran usuarios de la red y en tan solo 15 años esta cifra aumentó a casi 43% de la población total (INEGI, 2013) reflejando un proceso que se repite a escala global.

El ciberespacio se vuelven una especie de club de lectura en el cual se construye una esfera de presencia organizada (Habermas, 1997: 107), es decir se generan esferas públicas a partir de espacios en el Internet que ponen en crítica la situación de los ciudadanos frente a sus instituciones, sirviendo como ambientes donde comparten sus opiniones para hacer frente a determinadas noticias locales, nacionales e internacionales. El ciberespacio público permite la creación de una esfera pública de presencia organizada, un punto de crítica frente al poder de los ciudadanos y las relaciones entre ellos.

3.3 LA CIUDADANÍA DE MÉRIDA Y EL INTERNET

Los elementos de análisis obtenidos de la observación participante sirven para delimitar el perfil de un grupo, de esta manera formar una visión interna de los ciberciudadanos de la ciudad de Mérida. La información anteriormente obtenida es necesaria de contrastarla con la escala meso y macro de la urbe, mediante la aplicación de una encuesta y el uso de sistemas de información geográfica. Para Hernández (2014: 403) la encuesta permite analizar aquello que no es observable a simple vista, datos que no son perceptibles al compartir el espacio de encuentro. La encuesta se aplicó en el grupo de análisis mediante una plataforma digital, la cual permitió a los usuarios contestar y enviar la información de manera anónima, obteniendo un tipo de muestreo no probabilístico.

La encuesta se construyó mediante 25 reactivos agrupados en nueve conceptos generales de análisis sobre la ciudadanía y su relación con el Internet. Los aspectos a conocer fueron los siguientes: primero la ubicación y datos generales, segundo la inmersión en el uso de la tecnología, tercero la portabilidad del uso, cuarto el uso general de la tecnología, quinto la confiabilidad que se tiene de esta como fuente de información, sexto el grado de integración de la actividades de los usuarios con el concepto de ciudadanía, séptimo la percepción del tipo de ciudadanía, octavo la importancia de la transparencia en la información en la red y por último el uso del Internet para influenciar la participación pública en la ciudad.

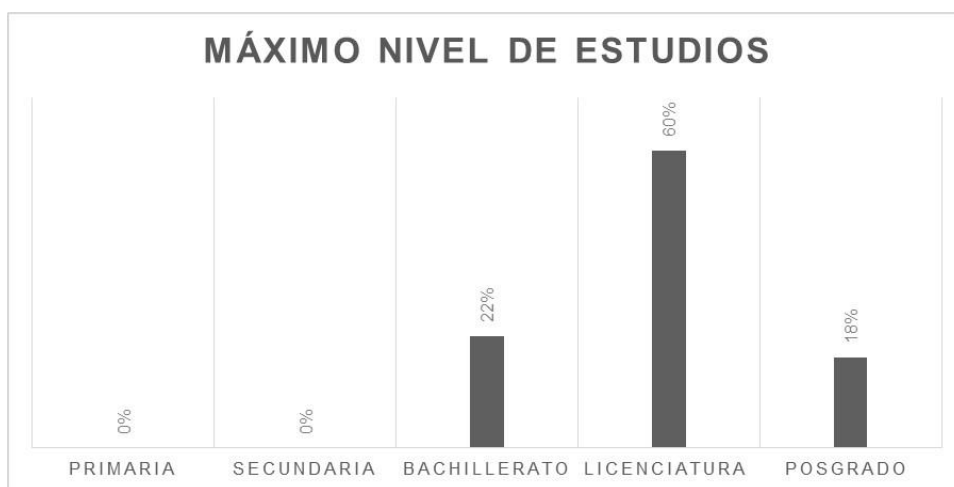
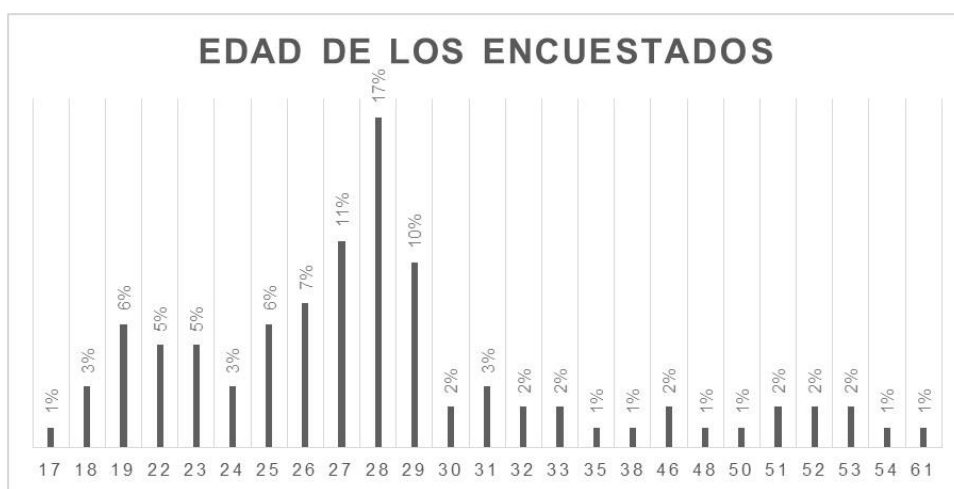
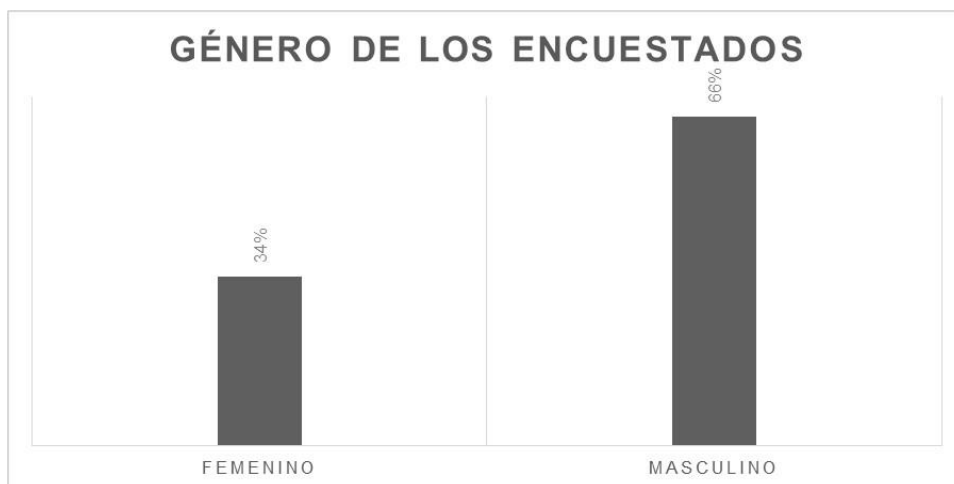


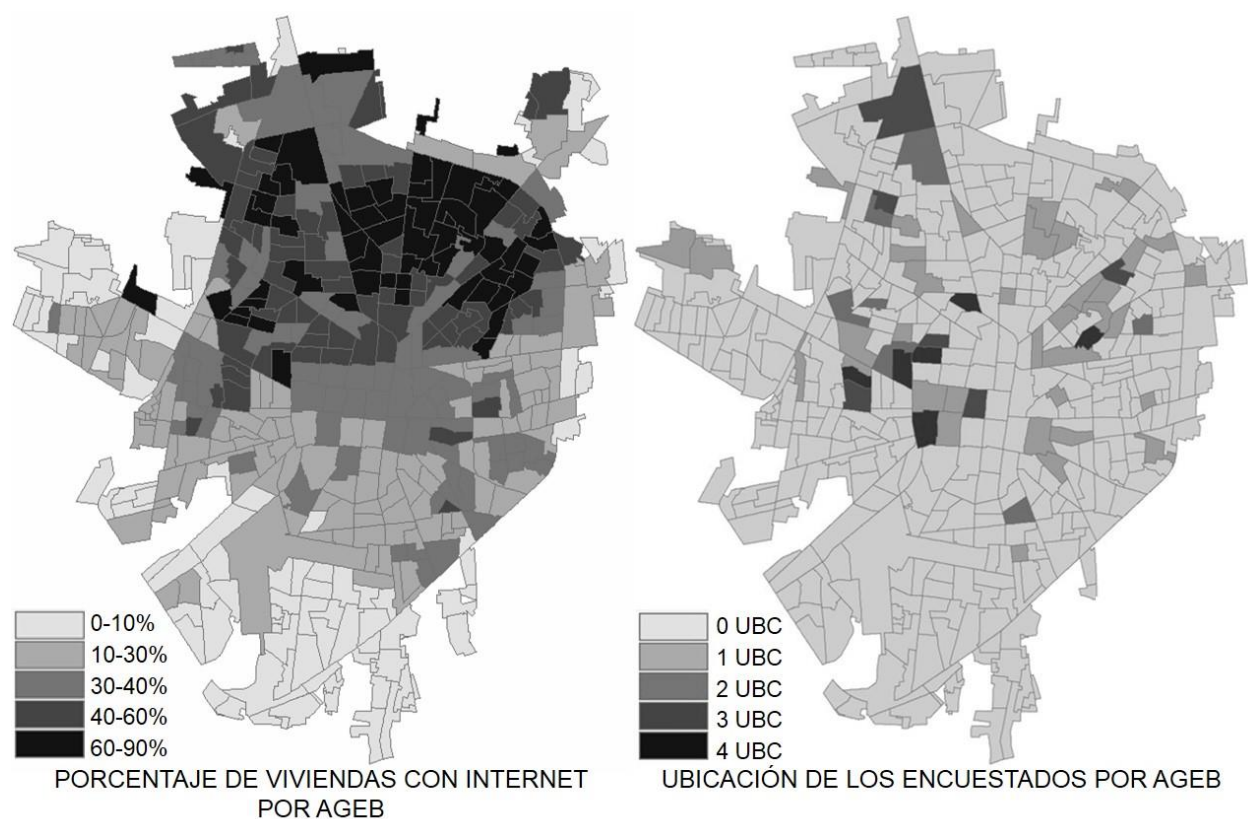
Tabla 1. Porcentaje de edades, género y nivel de estudios de los encuestados (Elaboración propia).

Del primer apartado referente a las preguntas sobre la ubicación y datos generales, en los cuales se determinan la edad, género y nivel de estudios, se construyeron en base al trabajo de Deursen & Dijk (2008: 210), en el que se utilizan estos indicadores para establecer la características generales de los usuarios en la red. De manera complementaria estos datos se relacionan con la ubicación geográfica de residencia en la ciudad, con el fin de hacer la relación a la posible afirmación de que el Internet sirve para unir geografías desiguales (Hine, 2004: 106) y sectores atomizados (Lara M. , 2014: 76).

El 60% de los encuestados se ubican en un rango de edad dentro los 20 y 30 años, sin embargo la mayor concentración de respuestas se da entre los rango de 25 a 29 años, quedando fuera de los promedios más altos de las pirámides de edad de ciudad de Mérida que son entre los 10 a los 24 años (Observatorio Urbano de Merida, 2012: 6), por ello la edad se muestra como un elemento determinante en el acercamiento de la población a la tecnología. El nivel educativo de los encuestados expresa que pertenece a un grupo que presenta diferencia sobre el resto, pues todos ellos tienen grado de bachillerato o superior ubicándolos muy por encima de la media nacional. También se observa una mayoría de los encuestados es de género masculino.

Un tema recurrente en las investigaciones del ciberespacio es la desintegración de la ubicación geografía. Contrario a dicha idea el geógrafo Tobler (1970: 236) expresa que los elementos que están más cercanos tienen más relación entre ellos que con los elementos más lejanos. Por ello se observa que los elementos geográficos de cada usuario tienen relación directa con sus características y percepciones digitales,

descubriendo una relación entre la acción digital y la ubicación geográfica del internauta, así como su género y nivel educativo.



Mapa 3. Contraste entre el porcentaje de viviendas con Internet en Mérida y las ubicaciones de los encuestados (Elaboración propia con datos de Censo de Población y Vivienda 2010 del INEGI).

De la misma manera que el análisis de los niveles educativos confirma la premisa de la polarización de Mérida entre norte y sur, el porcentaje de viviendas que cuentan con acceso al Internet están relacionadas directamente su posición en la urbe. Las ubicaciones de los encuestados se encuentran distribuidos en su mayoría del centro hacia el norte de la ciudad. El ciberc Ciudadano meridano parece corresponder a un grupo urbano con una serie de ventajas y está ubicado en la parte norte de la ciudad que contrasta con el hecho que el 58% de las habitantes de la ciudad habitan en el sur de

esta. La ubicación no responde a una mayoría demográfica, responde a una segregación urbana que se muestra en los usuarios de dichos espacios virtuales.

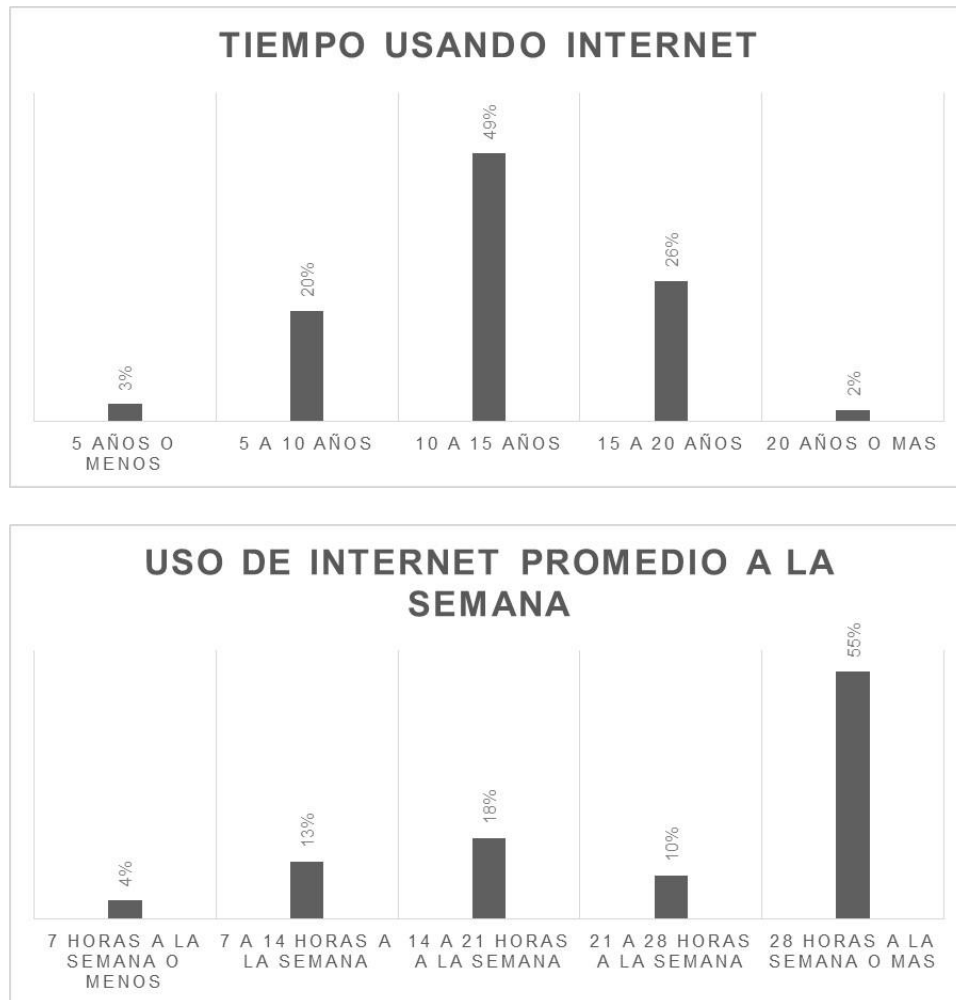


Tabla 2. Porcentajes de las respuestas sobre el tiempo de uso y el uso promedio a la semana en el uso de la red (Elaboración propia).

En el segundo apartado se analiza la inmersión en el uso de la tecnología mediante el tiempo en contacto con esta tecnología y el tiempo diario que se dedica a ella, esto mediante las horas de uso (Deursen & Dijk, 2008: 201; Statistics Canada, 2012) y la cantidad de tiempo en contacto con la tecnología (Cole, 2013: 31). La inmersión

permite determinar qué tan adaptados se encuentran los usuarios a la tecnología y la influencia de dicha adaptación con su percepción del ciberespacio.

El uso del Internet en la vida diaria de los usuarios enmarca el alcance que dicha tecnología tiene en los ciudadanos y por ende en la urbe contemporánea. Al construir la imagen general de los ciudadanos digitales encuestados, identificar las características de inmersión en el uso de la tecnología así como la portabilidad de uso son elementos fundamentales; un 46% de los usuarios se relaciona el inicio de su inmersión con la explosión mundial del uso de la red a finales de siglo XX, esto significa que el ciberciudadano forma parte de un fenómeno global que le facilito al acceso de la red y usa el ciberespacio más de cuatro horas al día, de tal manera que llevan casi 2 años de su vida conectados de manera continua a la red, demostrando la creación de una habitualidad en el uso de la red por parte de los encuestados.

El tercer apartado está relacionado con la portabilidad, pues una de las características que Lara (2014: 90) indica como necesario para hablar del Internet como espacio de colectividad, es la posibilidad de acceder y subir información a la red en tiempo real y en casi cualquier lugar de la urbe. Se denomina como portabilidad del uso y es posible de analizar al observar los dispositivos de conexión y el tipo de red que se usa (UK Statistics Authority, 2013: 12), poniendo énfasis en los dispositivos portátiles y la redes inalámbricas.

La portabilidad del uso es uno de los grandes influyentes en la penetración del Internet en la vida diaria. Según los datos obtenidos el 70% los usuarios tienen como principal medio de conexión las computadoras portátiles y los celulares inteligentes, sin embargo los espacios de conexión parecen ser todo menos portátil pues el 76% de los

usuarios se conectan desde el hogar o en el trabajo. Es el espacio privado el que se conforma como punto de conexión contrastando con la política pública de la ciudad de Mérida, pues solo el 1% de los usuarios encuestados accede desde el espacio público gratuito de tal manera que dicho espacio parece no tener impacto en los encuestados, pero es mediante los dispositivos móviles que su vida cotidiana es acompañada por el ciberespacio.

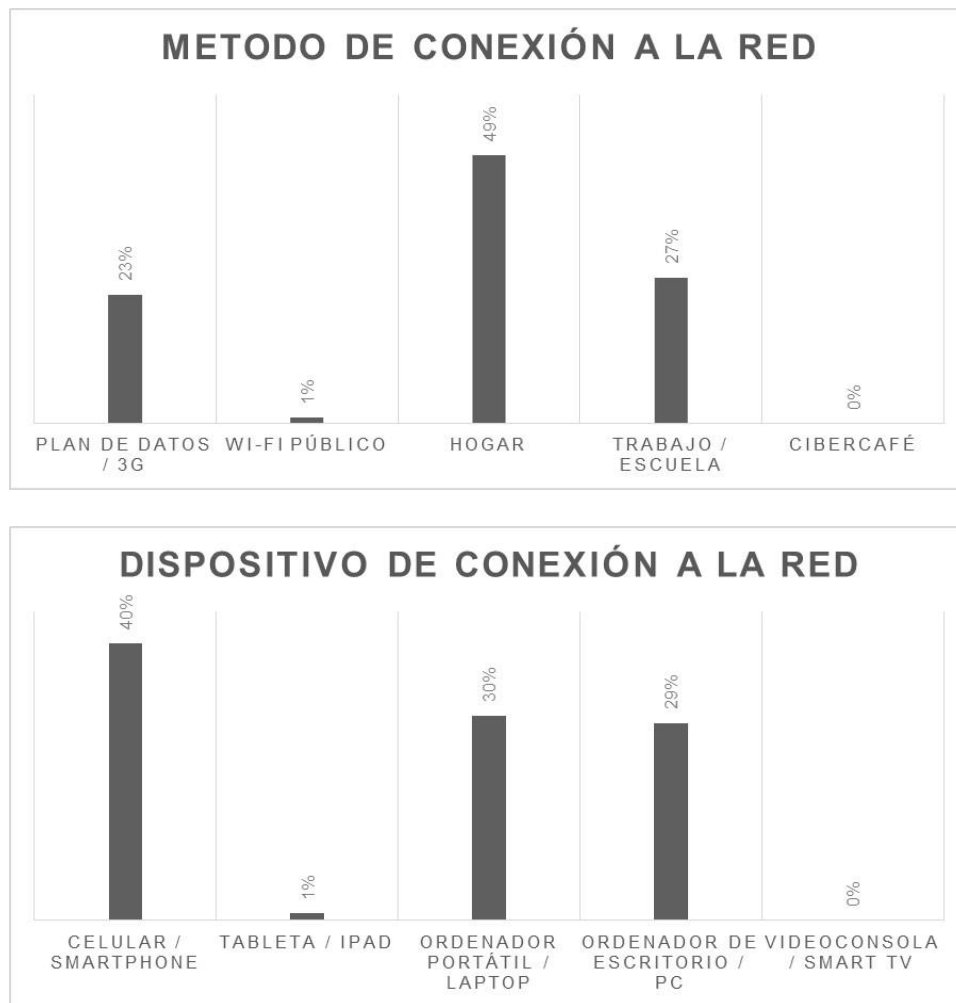


Tabla 3. Porcentajes de las respuestas referentes al método y dispositivo de conexión a la red

(Elaboración propia).

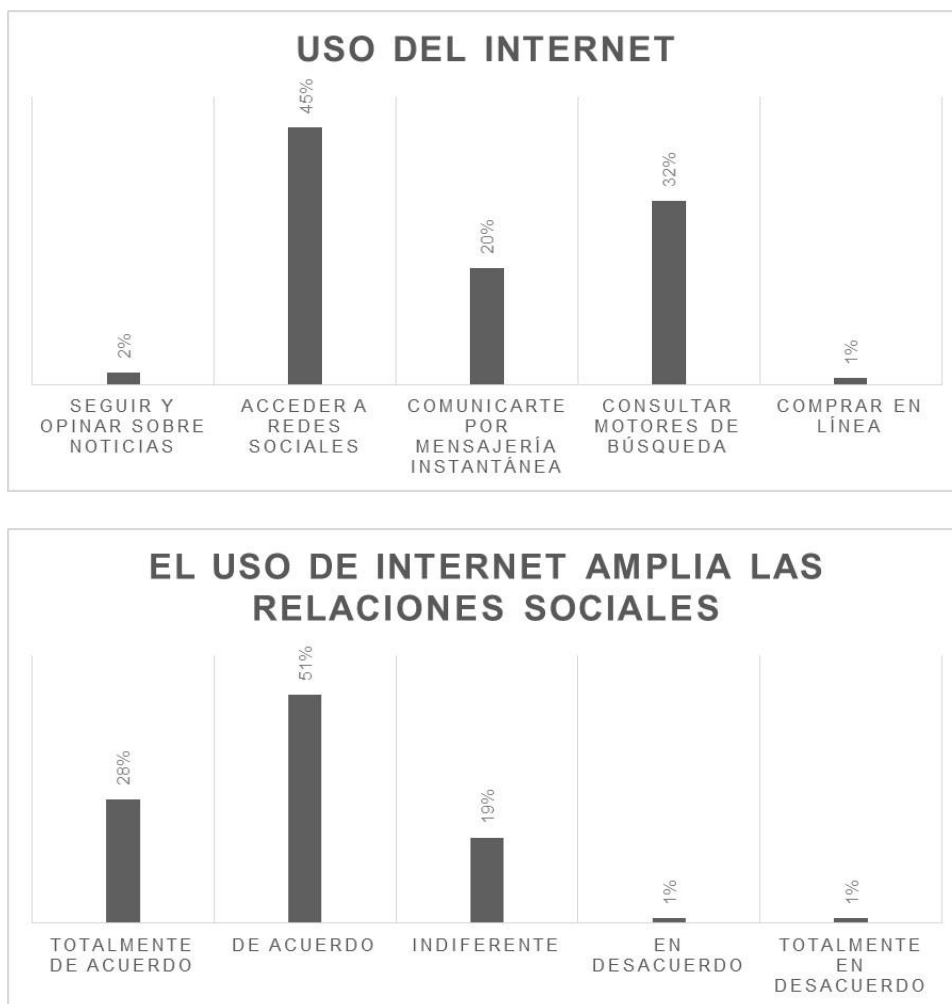


Tabla 4. Porcentajes de las respuestas de las acciones cotidianas la red y la expansión de las redes sociales debido a dicho uso (Elaboración propia).

El cuarto apartado abarca el uso diario del Internet por parte de sus usuarios, identificando la relación con su cotidianidad (Hine, 2004: 52). Para esto se clasificaron las actividades en línea en cinco grupos de acciones en la red basándose en las observaciones de Cole (2013: 26) y Dutton & Blank (2013: 3). También se analizó la percepción por parte de los usuarios sobre la capacidad del Internet para amplificar los radios de acción de sus relaciones sociales.

El uso del ciberespacio se aleja de la postura anteriormente señalada en la cual los cibernautas se encuentran interesados en conocer la acción pública, el 65% de los encuestados usan la red para obtener información de interés personal y para mantenerse en contacto con sus redes sociales, pero de la misma manera el 79% de los usuarios confirman que la red les permite mantener y amplia dichas relaciones, funcionando como un amplificador del radio de acción de las redes sociales que existen en la urbe.

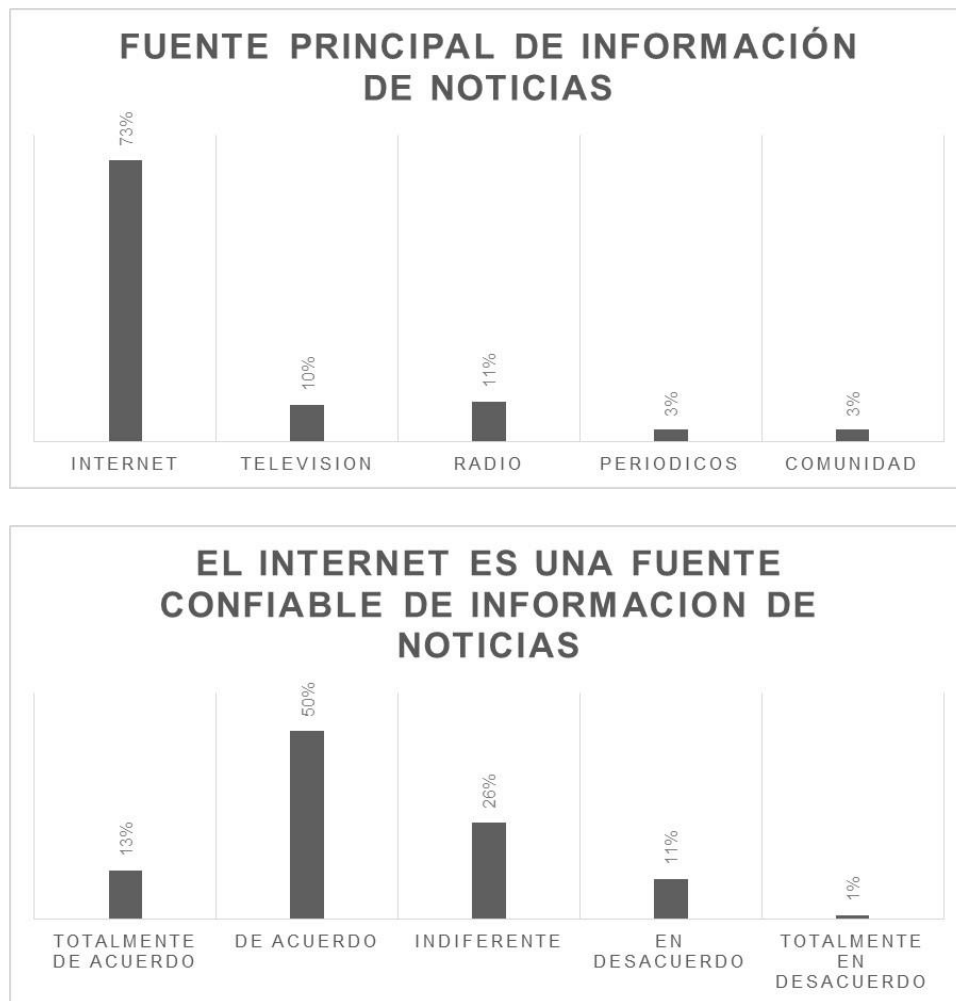


Tabla 5. Porcentajes de las respuestas sobre las fuentes de información y su fiabilidad del Internet como fuente de noticias (Elaboración propia).

El quinto apartado se centra en la pérdida de la confianza en la información obtenida y que se establece como uno de los principales riesgos a los que se enfrenta una sociedad (Natal, Ortega, & Martinez, 2014: 22). El conflicto que genera el uso de la información obtenida de la red (Hine, 2004: 178), pues la veracidad y fiabilidad de las fuentes de información se determina mediante la percepción de los usuarios de estas (CASEDE, 2011: 54; Cole, 2013: 50).

El Internet parece sustituir el uso de los medios de comunicación masivos tradicionales como medio para obtener noticias. Se podría afirmar que estas posturas corresponden a las respuestas obtenidas de las encuestas. El 73% de los ciberciudadanos usan el Internet como medio principal para obtener información y el 63% tiene una percepción positiva sobre la confiabilidad de la información obtenida en este medio; para los usuarios el Internet ser el medio para informarse sobre lo que sucede en su comunidad.

El sexto apartado relaciona el grado de integración de las actividades de los usuarios con las etapas de ciudadanía que se ve expresadas en el texto, similar la conformación en etapas de la ciudadanía se divide en tres niveles: la pertenecía a un grupo, el debate de la información y por último la acción colectiva. Estos reactivos son determinantes para construir una perspectiva sobre la postura de los ciberciudadanos respecto a la pertenecía, debate y activismo dentro del ciberespacio. Sin duda alguna las posturas tienen una tendencia hacia la aceptación positiva pero los ciberciudadanos tienen en promedio un 50% de indiferencia a participar, ya sea por la facilidad que el Internet brinda para realizar en estas acciones o por la integración al medio digital, los usuarios muestran una falta de interés sobre la toma de acciones públicas similar a la

que se observa en el espacio urbano. El ciberespacio de Mérida se muestra como un ambiente de conexión que aún no desarrolla su capacidad de generar acción.

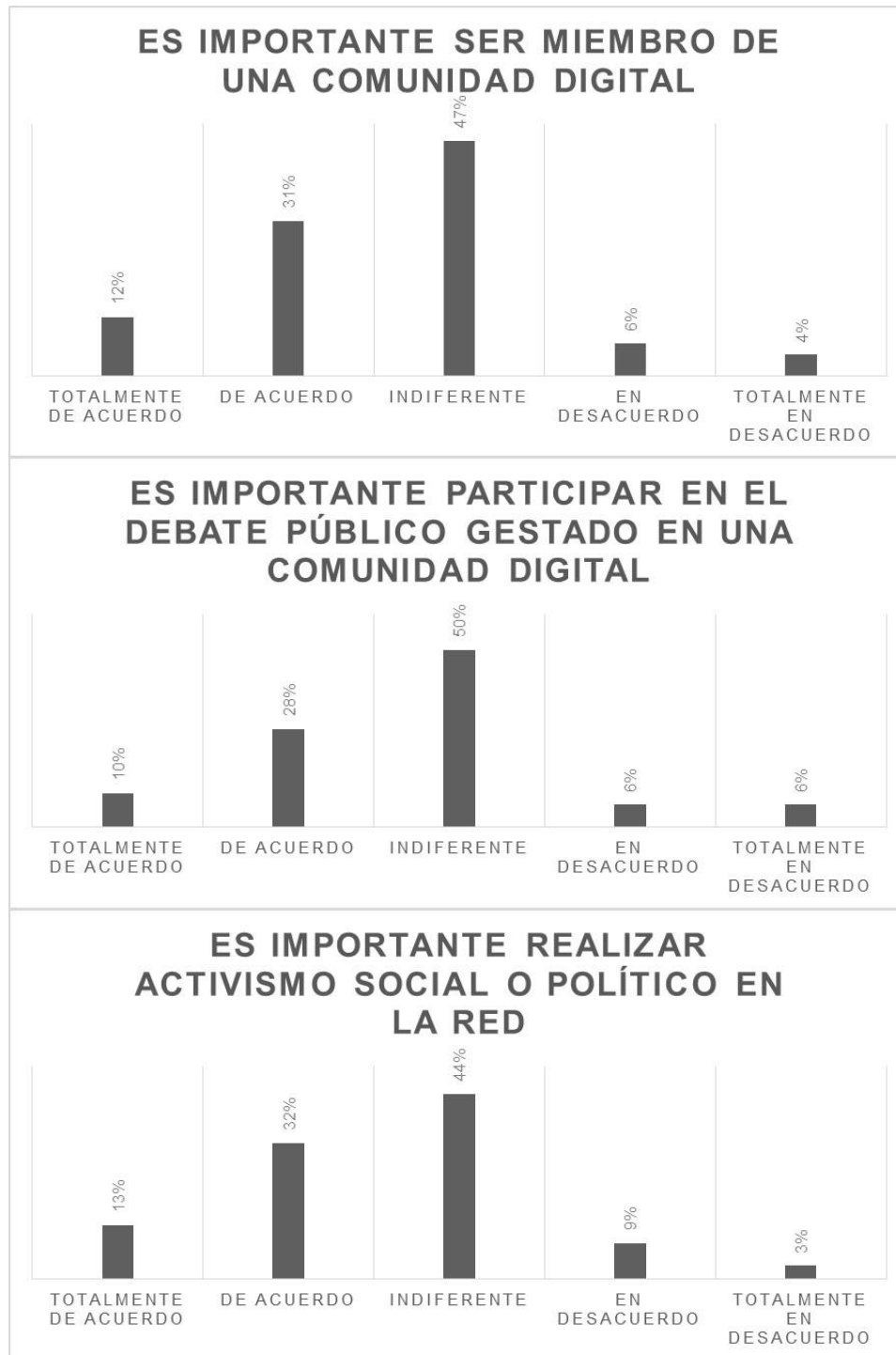


Tabla 6. Resultados sobre pertenecía, participación y activismo en la red (Elaboración propia).

La percepción de los usuarios sobre el Internet se muestra limitada. Una serie de posibles acciones apoyadas en el medio digital se pueden clasificar en diferentes visiones sobre el ciberespacio en la cuales se observa como comunicación, una herramienta para comunicarse, como información, una red de computadoras y un espacio de acción colectiva.

“Medio de comunicación y de información.” Hombre, 23 años.

“Un medio informático para mantenernos en comunicación en diferentes niveles, desde lo privado y particular a lo global, con diferentes dinámicas de interlocución.” Mujer, 27 años.

“Medio de comunicación tecnológico que te permite navegar a una velocidad y abarcar distancias, al igual q te permite ampliar conocimientos y acceder a distintos medios de información.” Mujer, 28 años.

“Es una forma de comunicarnos con personas que no puedes ver porque viven muy lejos, para entretenerte, para estar informado sobre diferentes tipos de noticias y para facilitarnos la búsqueda de cosas que queremos conocer.” Hombre, 18 años.

“Es, más que nada, un sistema de comunicación. Lo bueno del Internet es que es una red libre, abierta y anónima. Esto permite que su administración sea bastante democrática. Las buenas ideas fluyen hacia arriba por la misma aceptación de los usuarios mientras que las malas bajan.” Hombre, 27 años.

“Es la enciclopedia de enciclopedias. Una herramienta de comunicación, construcción de conocimiento, tanto individual como colectivo, es una ventana a otras culturas y horizontes de sentido, pero también un medio idóneo para la creación y difusión de mitos, mentiras, etc. Es una red que

te permite hacer nodos e hilar significados, pero a la vez, el espacio idóneo para perderte, enmarañarte y terminar asfixiándote, o sea, perdiendo todo sentido posible, si no tienes la capacidad de discernir, de clasificar, de criticar, de cuestionar, de verificar, etc.” Mujer, 31 años.

En la opinión de los usuarios el Internet es un medio que permite una manera de comunicarse, es decir otro modo más de comunicación. Logrando conectar con otros seres humanos a pesar de las distancias físicas y temporales, el medio permite diferentes maneras de lograrlo creando ambientes para ello.

“Es una herramienta de comunicación y búsqueda.” Mujer, 26 años.

“Es una herramienta que me sirve para facilitar mi vida.” Hombre, 19 años.

“Es un medio para agilizar el trabajo. Mantenerme en contacto con mi familia y diversión.” Hombre, 54 años.

“Es una plataforma de múltiple indispensable en la vida actual, que me sirve como herramienta de trabajo, como fuente de información y como fuente de comunicación.” Hombre, 30 años.

“Es una herramienta de trabajo y de recreación muy útil que facilita la socialización de la información a nivel global.” Hombre, 28 años.

“Es una herramienta sumamente poderosa, la cual, muchas personas no entienden la magnitud de la misma. El Internet es algo que se debe usar con un amplio criterio y con mucha lógica e inteligencia. Un refrán es muy claro para describir el Internet: ‘No todo lo que brilla es oro’.” Hombre, 28 años.

El concepto de herramienta se representa en el objeto creado para aplicar una técnica, en este caso la técnica es comunicarse, por ello la técnica no se modifica sino

que se ve apoyada por la herramienta que al parecer facilita la acción, de esta manera los usuarios perciben que tienen una comunicación más eficiente gracias al uso del ciberespacio.

“La Red de Redes, intercambio de información.” Hombre, 33 años.

“Es una fuente de todo tipo de información.” Mujer, 23 años.

“El Internet es una puerta de acceso a información, que si bien no es totalmente imparcial, es sin duda menos parcializada que la que se recibe por medio de la comunidad. Hay la posibilidad de la retroalimentación de dicha información primaria.” Mujer, 29 años.

“Un medio digital que me permite mantenerme constantemente informada sobre diversos temas que inciden en mi vida.” Mujer, 29 años.

*“Un medio de comunicación, una base de datos desordenada pero gigante donde puedo ubicar información y respuestas más o menos adecuadas a muchas interrogantes, es un campo de comentarios y a veces de debate. Un facilitador de mi actividad docente y de consultor. Y a veces un distractor o pasa tiempo en particular música y videoclips. Ah y una fuente de capacitación (que debo filtrar con cuidado y lo mejor posible) pero realizado el filtrado llega a ser bastante buena y rápida.”
Hombre, 53 años.*

Desde la postura de los usuarios para los cuales el Internet es información, acciones vueltas datos son almacenados para ser consultados por los cibernautas. De esta manera el ciberespacio se forma por una serie de datos que fueron procesados con anterioridad por alguien más. En el ciberespacio dichos datos son susceptibles de análisis y modificación mediante la intervención de otro usuario y publicar dicha

retroalimentación en la red; de esta manera la información se usa y construye de manera colectiva, de cierta manera es pública.

"Una serie de computadoras conectadas entre sí." Hombre, 22 años.

"Una red de computadoras interconectadas que permiten el intercambio de información." Mujer, 28 años.

La visión más técnica sería lo que algunos usuarios terminan por definir el Internet como la simple conexión de máquinas entre sí, en el cual es la máquina la que permite intercambio de información, mensajes y opiniones.

"Es una plataforma social que interconecta a los usuarios tanto humanos como virtuales." Hombre, 25 años.

"Un espacio neutral en donde se pueden intercambiar puntos de vista." Hombre, 26 años.

"Una Red que crea un espacio donde puedes buscar y encontrar cualquier tipo de información y a su vez comunicarte con cualquier persona." Mujer, 23 años.

"Una espacio digital el cual almacena información de todo el mundo y permite parcialmente su acceso a ella." Hombre, 19 años.

"Lugar donde se encuentran cosas." Hombre, 18 años.

"Es una amalgama de posibilidades que de una u otra manera entreteje comunicación diversa y multicultural, de tal modo que puede ser usado mediana o completamente en casi cualquier ámbito en el que te desenvuelvas. Por lo tanto envuelve una dicotomía entre volverse todo y nada al mismo tiempo." Hombre, 28 años.

En el espacio del Internet se encuentran cantidades interminables de información generada por computadoras y seres humanos, la simultaneidad permite que la comunicación entre estos elementos sea posible. Para lograr dicha comunicación es necesario acceder por medio de dispositivos tecnológicos para conformar una realidad dual entre la ciudad y el ciberespacio, que se caracteriza por un estado aparentemente efímero, la volatilidad de esta realidad se hace presente en la opinión de los usuarios.



Ilustración 19. Nube de palabras sobre lo que significa el Internet para sus usuarios (Elaboración propia).

La información obtenida de la opinión de los encuestados se analiza mediante nubes de palabras, las cuales se forman de manera similar a una lista con datos referenciados. En este caso todas las respuestas de los encuestados respecto a un tema fueron separadas en palabras las cuales fueron referenciadas al número de veces que fue usada de manera global. Representándose de la siguiente manera, en mayor tamaño la palabra que más se repetía en los discursos y de menor tamaño las palabras usadas de manera escasa, solo representando las 150 palabras más populares para generar la siguiente gráfica:

De la nube de palabras se observa principalmente cuatro palabras que comparten elementos similares con las clasificaciones anteriores formadas por las opiniones de los usuarios encuestados. Palabras como información, comunicación, herramienta y medio se encuentran en los elementos más mencionados, dejando a un lado conceptos como conexión, integración o participación, los usuarios identifican al Internet como una herramienta para comunicarse e informarse.



Tabla 7. Porcentaje de respuestas sobre el significado de ser ciudadano (Elaboración propia).

El séptimo apartado se forma con la escala establecida de las características que determinan al idea colectiva de lo que es un ciudadano (CESOP, 2011: 27) así como la selección de las herramientas usadas en la participación (IFE - COLMEX, 2014: 71). La mayoría de los encuestados tienen una postura positiva hacia la integración de las acciones digitales en su vida diaria, pero su postura frente a las características de la ciudadanía se podrían clasificar dentro de una etapa inicial-intermedia según la escala creada por el Instituto Nacional Electoral (2014: 71), para el 81% de los encuestados los elementos que describen adecuadamente a un ciudadano es el nacer en territorio nacional y conocer sus derechos.

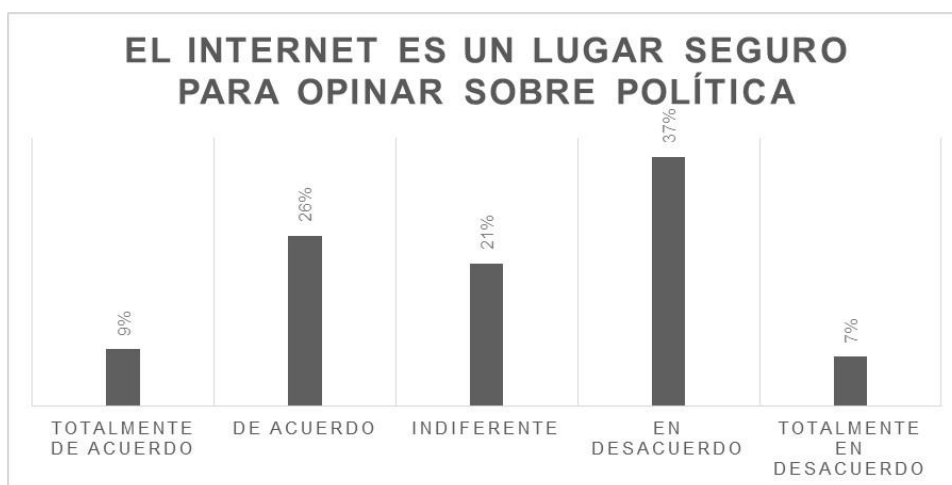
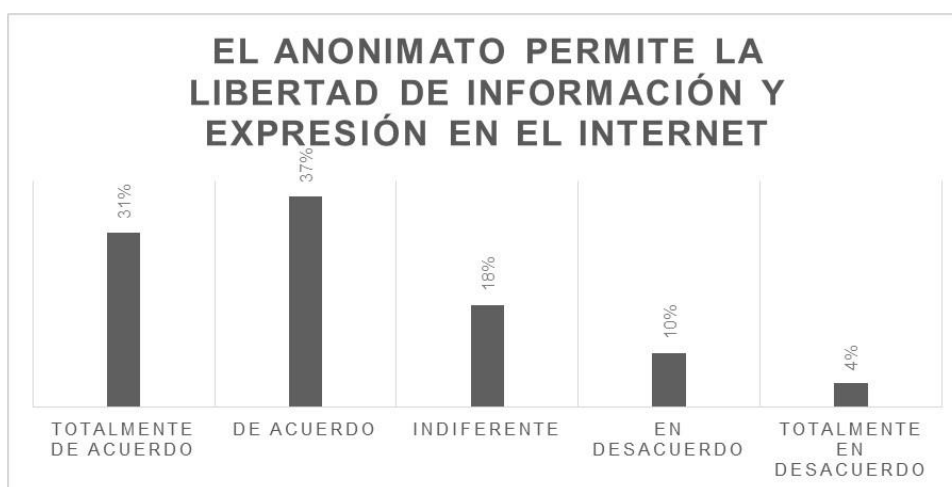
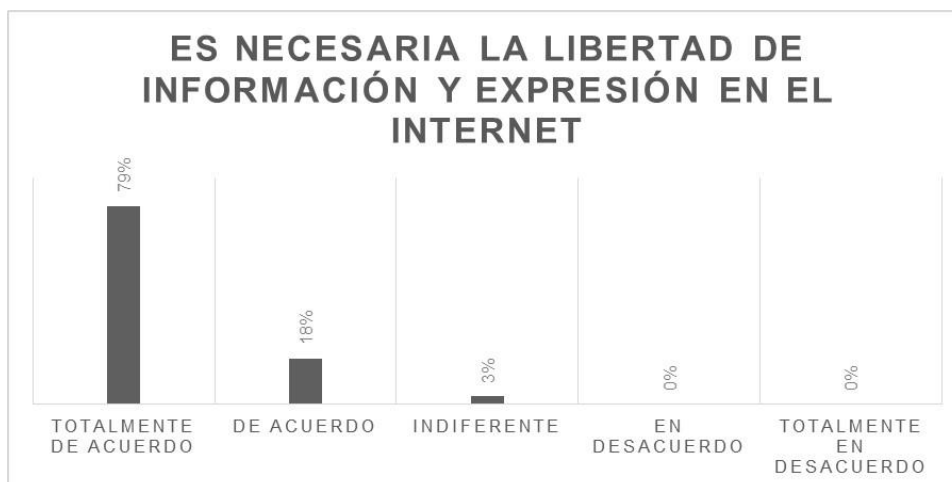


Tabla 8. Porcentajes de las respuestas sobre la libertad de expresión en la red y la transparencia en la información obtenida en la red (Elaboración propia).

El octavo apartado engloba la transparencia de información en el Internet relacionado con la necesidad del colectivo de pagar un costo social para obtener información, la posible reducción de este mediante el acceso al Internet y la optimización de las decisiones tomadas por el colectivo (Lopez, 2014: 56).

Las relaciones pertenencia, debate y acción se vinculan con la necesidad de la libertad de información y expresión, entendida como la capacidad del colectivo para expresarse sobre la información que se está transmitiendo. El 68% de los encuestados están de acuerdo o totalmente de acuerdo en que la libertad información y el anonimato es necesaria en el Internet. Consideran que proteger el flujo de información sin censura en el ciberespacio permitirá que sea un lugar de análisis y creación de opiniones públicas. Al mismo tiempo consideran que en la actualidad existe un riesgo al expresar su opinión sobre asuntos relacionados con la política en la red.

Los reactivos del noveno apartado de la encuesta se formaron para determinar la percepción del usuario sobre la influencia del Internet en el aumento del interés en la participación pública en las acciones del gobierno y también la capacidad de influencia de este en la opinión del colectivo (Cole, 2013: 145).

La capacidad del Internet para amplificar las acciones de los ciudadanos se refleja en el 67% de percepción positiva en la capacidad para generar cambios en la opinión de la comunidad. Para sus usuarios la red les permite influir en las opiniones grupales sobre lo que sucede pero sin que esto tenga un efecto sobre las acciones del gobierno local o nacional. El Internet en sí mismo se percibe como un lugar para generar cambios sociales, pero dichas acciones parecen seguir funcionando mediante métodos de participación en la ciudad.

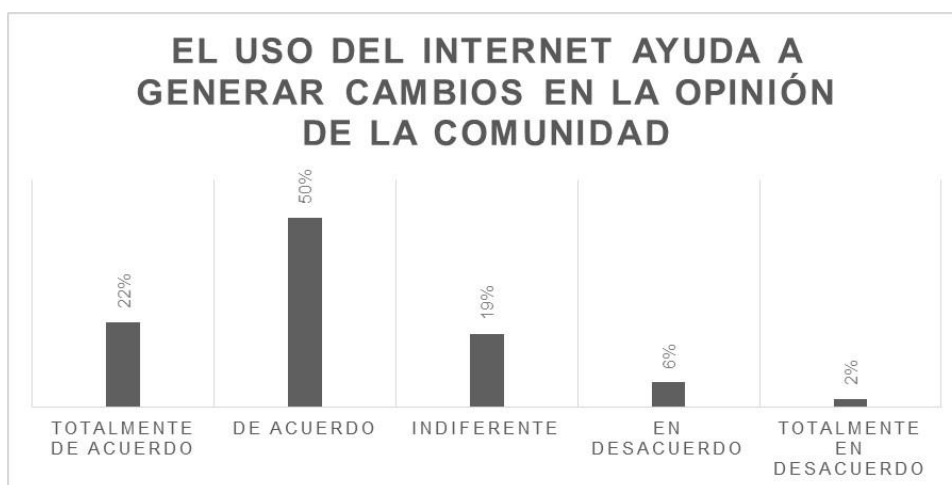
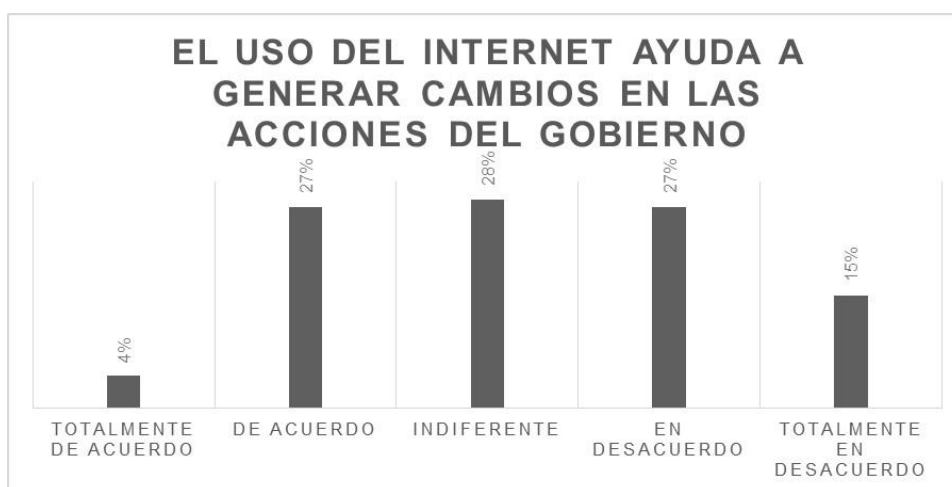
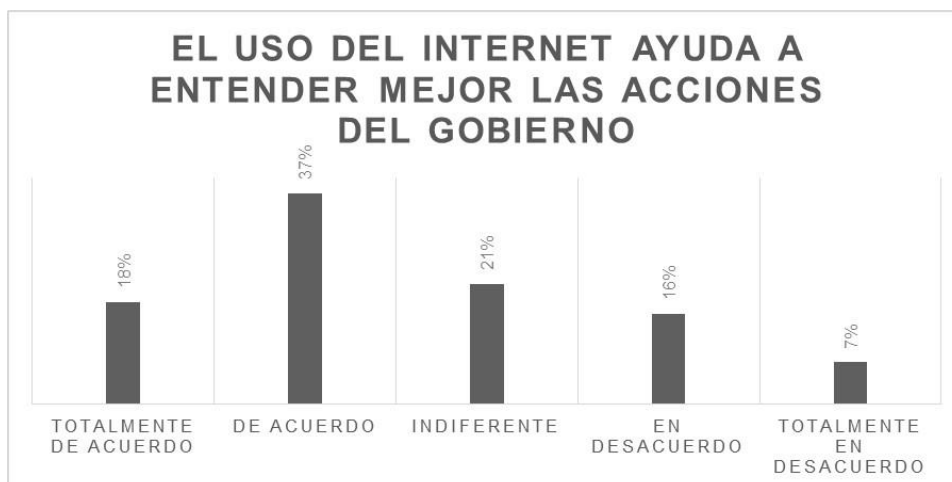


Tabla 9. Porcentajes de las respuestas sobre la influencia del Internet en participación pública urbana

(Elaboración propia).

De manera similar a las descripciones sobre el Internet, la ciudadanía se conforma en varias etapas; la primera es la pertenencia a la comunidad, ser parte de un colectivo, por medio de interactuar de manera continua. El ser miembro conforma la idea de que se comparte un conjunto de intereses similares entre cada uno de ellos y permitirá tomar decisiones en base a estas ideas comunes.

“El sentimiento de pertenencia la comunidad que conforma al país.” Mujer, 27 años.

“La ciudadanía es algo q nos caracteriza como personas desde el nacimiento, el pertenecer a un país o un estado, el reconocer q tenemos algo q caracteriza a un grupo de personas.” Mujer, 28 años.

“Conjunto de personas que conviven y se relacionan en un área en particular las cuales se encuentran en constante interacción social.” Hombre, 27 años.

“Formar parte de un grupo con los mismos intereses.” Hombre, 26 años.

La segunda clasificación es ver a la ciudadanía como un conjunto de derechos, una figura jurídica en la cual obtienen apoyo pero también obligaciones con el colectivo, y es el colectivo quien tiene la capacidad de darle el valor a dichas cualidades, así como permitir que las acciones realizadas tengan una validez para el colectivo.

“Es el conjunto de derechos que tienen las personas como sujetos y los deberes que de ellos se derivan.” Hombre, 19 años.

“Es en sí el ejercer tus derechos y obligaciones.” Mujer, 35 años.

“Derechos y deberes que tiene un ciudadano.” Hombre, 19 años.

“Es la calidad que le otorga un estado a un individuo a través de la cual el estado se compromete a garantizar los derechos básicos del individuo y éste, a su vez, se obliga a respetar el marco legal y a cumplir con ciertas condiciones indispensables para la adecuada interacción social en un país.” Hombre, 38 años.

“Es el derecho obtenido a ejercer cualquier acción con validez legal, y el compromiso con la nación correspondiente.” Hombre, 51 años.

La tercera postura se podría considerar como intermedia entre las dos anteriores, en la cual se expresa la fusión entre pertenecía y la construcción de reglas, la comunidad con leyes en la cual el conjunto es tan importante como los derechos y obligaciones que conlleva el pertenecer.

“Es un conjunto de personas que les son otorgados sus derechos y obligaciones de una región.” Mujer, 22 años.

“Es pertenecer a un país, saber cuáles son nuestros derechos pero también nuestras obligaciones.” Hombre, 28 años.

“Pertener a una comunidad en donde tiene derechos y obligaciones.” Mujer, 25 años.

“Consiste en ser un miembro de una sociedad, con derechos y obligaciones en búsqueda de una convivencia armónica entre todos sus individuos.” Hombre, 28 años.

La cuarta postura es completamente diferente a las tres anteriores, los encuestados determinaron la ciudadanía como una identidad, una construcción social en sus palabras permite integrarse en el colectivo y además legalizar sus necesidades frente a este.

“Es pertenecer a una ubicación geográfica, pero también a una ideología, a derechos y apropiarse de una identidad que te inscriba en un grupo social. Además ser, idealmente un miembro activo de este grupo; no sólo de nombre, sino de acción también. Luchar por tu bien y el bien común.”
Mujer, 29 años.

“Es una construcción social que te permite conformar una identidad como parte de un colectivo, diferenciarte de otros grupos, etc. Implica pertenecer a una comunidad compleja, organizada, institucionalizada y además, urbana. Conlleva derechos y responsabilidades. En conclusión, es un contrato individual, más o menos voluntario, con todos los órganos que conforman la sociedad en la que se vive, que te brinda, en teoría, seguridad ante cualquier amenaza a cambio de renunciar a tu libertad personal, en el más amplio de los sentidos.” Mujer, 31 años.

“Es una identidad social que te permite legalizar tus necesidades.”
Hombre, 28 años.

La quinta postura de esta clasificación se podría englobar cómo el concepto del bien común, el cual los encuestados se identifican como ciudadanos de una comunidad al compartir acciones para llevar hacia una dirección dicha comunidad pero siempre en búsqueda de un bien común, de tal manera que se observan como actores de dichas tomas de decisiones.

“Pues la ciudadanía es ser considerado legalmente ciudadano de un país ante las autoridades correspondientes. Por otro lado, un buen ciudadano sería aquel que cumple sus obligaciones políticas y cívicas. No está bien decir "a mí no me importa" porque la carga que tú tiras otros la tenemos que cargar. Para que el país avance todos tenemos que hacer un pequeño esfuerzo. Y mientras menos gente haga su parte más tiene que

esforzarse la gente que sí lo hace, hasta que llega el momento en que simplemente ya no pueden con el paquete y pues... sabemos de primera mano lo que pasa entonces.” Hombre, 27 años.

*“Es ser parte de una comunidad, donde debe anteponerse el bien común.”
Hombre, 28 años.*

“La ciudadanía es conocer tus derechos y tus deberes, votar e incluso ser votado, chequear la acción y decisiones de los votados y funcionarios que seleccionan para que les apoyen, analizar con criticidad la información referente a esto, y tomar decisiones bien sopesadas, finalmente llevándolas con enfoque en una mejor sociedad, a la práctica, como acompañante y también (en ocasiones) como líder de esos cambios. Contribuir a formar esta forma de ser actuar y pensar en los demás y en particular en las siguientes generaciones.” Hombre, 53 años.

“Es la oportunidad y voluntad - tanto individual como colectiva- de asumir los asuntos de interés público y trabajar en su gestión.” Hombre, 31 años.

“Somos todos aquellos que conformamos un grupo social y comunitario. Con derechos propios y que trabajamos para un bien como para beneficio de los demás y propio.” Mujer, 48 años.

Las cinco agrupaciones de los estados de la ciudadanía se pueden resumir en: Comunidad, Derecho, Derecho Comunitario, Identidad y Acción Colectiva. Así cada percepción de la ciudadanía parece poder clasificarse en etapas, como una serie de estados que puedes ser percibido al mismo tiempo o de manera separada, pero que terminan por conformar las ideas base de la ciberciudadanía.



Ilustración 20. Nube de palabras sobre lo que significa la ciudadanía para sus usuarios (Elaboración propia).

Similar a las descripciones sobre Internet, se analizó la información obtenida de la opinión de los encuestados mediante nubes de palabras, creando una gráfica en la cual solo se representó a las 150 palabras más usadas, dando como resultado la siguiente gráfica:

En la nube de palabras sobre el significa la ciudadanía para los encuestados un concepto es el más utilizado demarcando un equivalente entre ciudadanía y derechos. Los conceptos como obligaciones, personas y comunidad también son usadas en el discurso para referirse a la ciudadanía, dejando a un lado ideas como obligaciones, participación e identidad. De esta manera la ciudadanía para los ciberciudadanos se conforma por una serie de derechos que tiene un conjunto de personas.

CAPITULO 4: HACKEAR LA CIUDADANÍA

Las observaciones finales sobre el impacto del uso del Internet la urbe y su efecto en la ciudadanía, se vierten en forma de cuatro ideas generales, que en esta sección del texto se discutirá; el poder de la modificación de la ciudadanía por medio del uso del Internet, las modificaciones en la manera de vivir la ciudad, los riesgos idealizar el Internet y por ultimo las ventajas que genera la participación ciudadana apoyada en el ciberespacio.

Hackear es un neologismo proveniente del idioma inglés en el cual *hacking*, a grandes rasgos, es usado en informática para referirse a modificar o reescribir un programa computacional de manera diferente a como fue diseñado por su creador. El término aplicado coloquialmente tiene connotaciones tanto positivas como negativas, pues de manera común es relacionado con actividades de robo de información y delitos ocurridos en el ciberespacio. Hackear la ciudadanía se construye en la posibilidad de permitir a los ciudadanos reconceptualizar su ciudadanía y lograr que dicha ciudadanía modificada pueda ser usada por otros. Otra manera de expresarlo sería el reescribir la ciudadanía con ayuda de los medios existentes que el ciberespacio pone en mano de sus usuarios. La información y colectividad están modificando la manera que los urbanitas entiendes su ciudadanía y su propia identidad.

Hackear no solo significa la modificación del código que hace funcionar el programa sino también el adaptar la manera en cómo funciona para cubrir las necesidades de quien lo hackea. Los ciberciudadanos han encontrado una manera de

adaptar el código de la ciudadanía en el ciberespacio, una mejora en la programación que permite exponenciar la resonancia de los movimientos sociales, logrando que 100 mil ciudadanos impacten en 60 millones de habitantes o que un pequeño grupo de activistas puedan conectarse con 50 mil seguidores. De esta manera logran integrar estos esfuerzos que se encontraban aislados en la ciudad, haciendo posible la conexión de los ciberciudadanos.

La ciudadanía en México se estructura desde el sistema educativo público, materias como cívica y ética en las aulas de clase se centran en dar a los alumnos continua educación sobre la historia de la nación o cual es el significado de los símbolos patrios. La misma educación que prepara a los futuros ciudadanos delimita y castra su ciudadanía encasillándola al seguimiento de reglas y la participación en la elección de dirigentes políticos. Sea cual sea la razón, para el mexicano es difícil entrar en contacto con una ciudadanía que puede modificar a su conveniencia con la finalidad de poder exigir tanto a sí mismo como al colectivo y las instituciones el respeto de las normas establecidas.

Las instituciones mexicanas parecen educar al ciudadano para ser un simple espectador de la política del país. El ciudadano espectador al entrar en contacto con el ciberespacio observa espacios de discusión y participación que lo incitan a modificar la manera que entienden su identidad ciudadana, como ejemplo el caso de *Mexicoleaks*, página de Internet que funciona como plataforma que pone en contacto a asociaciones civiles y medios de comunicación con ciudadanos que buscan de alguna manera poner en evidencia pública acciones de grupos políticos, empresas o instituciones del Estado que actúan fuera de la normas establecidas. Mediante el anonimato el ciudadano

espectador puede convertirse en ciudadano vigilante, permitiendo al colectivo que de manera individual se constituya en un colectivo vigilante y exigente del respeto de las reglas colectivas.

Ante la posibilidad crear un colectivo ciudadano vigilante, existe también el riesgo de mitificar el poder la tecnología. Esta es solo una herramienta que es utilizada por un conectivo que ya tiene una forma determinada de funcionar. Si el espacio público urbano está dirigido de manera tradicional a la acción política se puede esperar que la tecnología termine sirviendo en el mismo sentido; por ello el ciberespacio responde de diferente manera según el espacio urbano donde se integre. Actualmente se puede hablar de un malestar general sobre la acción de la clases políticas mexicanas; pero similar al espacio urbano el ciberespacio parece ser un encadenamiento de lamentaciones sobre la situación sin que esto influya aparentemente en la acción colectiva.

La posibilidad convertir al colectivo en un conjunto vigilante requiere tanto del deseo por participar como de la capacidad de acceso a la tecnología. Actualmente el acceso solo es posible para la mitad de la población mexicana y el sector de esta que usa el ciberespacio para crear lugares de encuentro y participación ciudadana es limitado, sin duda se habla de una minoría urbana que deja de lado a una población rural. Dicha minoría no fue creada por contacto con el ciberespacio, ya que sin duda alguna tiene previamente el interés en el tema. La diferencia principal es que antes de la aparición del Internet se encontraban atomizados por la ciudad, separados en sectores desiguales de la urbe donde su voz solo alcanzaba lo que les rodeaba, el ciberespacio logró conectarlos y poner frente a frente sus perspectivas sobre lo que significa participar como ciudadanos logrando influir en la visión de cada uno. El poder del ciberespacio no

se encuentra en crear ciudadanía, para ello existe el espacio público de la ciudad, su capacidad reside en lograr conectar los nodos de ciudadanía para amplificar su capacidad de acción.

El análisis de las redes sociales desde plataformas digitales ha permitido observar la existencia de jerarquías dentro de los nodos para distribuir información al interior de un grupo social. Sin duda alguna la información obtenida tiene mayor validez para el grupo dependiendo de la fuente emisora; es observable la existencia de nodos de mayor importancia incluso dentro de un grupo pequeño. Esto significa que en una ciudad existe una decena de nodos de los cuales la mayoría del colectivo obtiene la información de lo que sucede, aun con un significativo aumento en la conexión de los nodos del conjunto. La información obtenida sigue siendo controlada por grupos privilegiados siendo estos los jefes de una aldea o los dirigentes de una nación, aun así el ciberespacio logra que todos los nodos puedan comunicar lo que observan e incluso contradecir las fuentes donde la información es obtenida.

La información que se obtiene es tan importante como la conexión de los individuos; los ciberciudadanos tienen la posibilidad de actuar sobre los datos que obtienen sobre lo que sucede. La decisión tomada se basa en la información y por lo tanto el apego de esta con la realidad de lo que sucede es fundamental. En la actualidad es complejo poder confirmar la veracidad de la información obtenida, incluso al confirmar dicha información, la velocidad con la que se genera la información en el ciberespacio termina por construir un ambiente desconcertante y sobre informado para que un ciberciudadano busque tomar una postura.

Para poder desenmarañar este ambiente sobrecargado de información el trabajo en conjunto entra en juego. No es necesario que cada individuo se encargue de corroborar la información obtenida, la división de acciones que van desde la interpretación, la simplificación y la transmisión se distribuye en una estructura aparente desorganizada. La entrada de las pantallas conlleva el facilitar la comprensión de la información obtenida y por con ello lograr que cada ciberciudadano pueda establecer una postura sobre ella para llegar a acuerdos de manera colectiva.

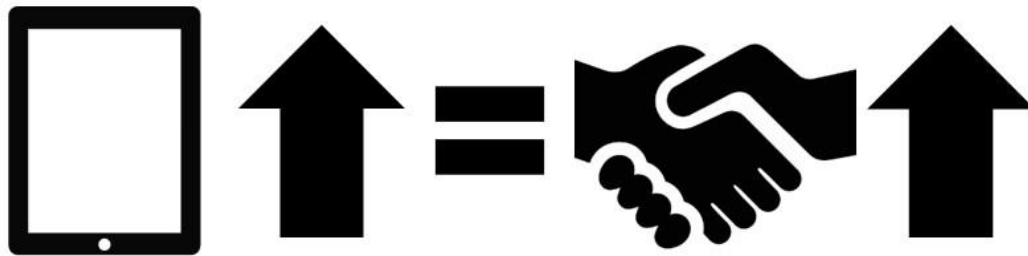


Ilustración 21. El uso del ciberespacio para facilitar el trabajo colectivo (Elaboración propia).

Existen diferencias a la hora de determinar si es el colectivo o el individuo quien se considera que tiene mayor capacidad para determinar la solución óptima a un problema. En un grupo donde un líder toma la decisión que termina por indicar hacia donde se van dirigidos los esfuerzos de los demás, frente a un enjambre urbano que funciona como un colectivo que se auto influye para establecer la dirección de los esfuerzos del grupo. La pregunta se centra en establecer cuál de estos dos grupos está mejor preparado para enfrentar sus propias dificultades urbanas, pues es el poder de las ideas lo que crea el colectivo, el razonamiento individual que impacta al resto y el resto que influye en el individuo para transformar la urbe que viven.

4.1 APAGAR LA TELEVISIÓN

Para los cibernautas encuestados la televisión se percibe obsoleta sea por el acceso en conjunto del entretenimiento e información que ofrece el Internet o la portabilidad de los usuarios de seguir un conjunto de programas que son creados solo para ser observados en este medio. Apagar la televisión no significa que no utilicen los medios de comunicación masivos como la televisión, radio y periódicos, significa que los usuarios contrastarán y criticarán la información obtenida por dichos medios con los miembros de su círculo social digital. De esta manera el Internet se convierte en una tecnología cómoda y los cibernautas obtienen de una sola pantalla, la cual llevan a todas partes, información, entreteniendo y contacto social. Además tienen a la mano la herramienta que les permite volverse actores de su comunidad, sin la necesidad de trasladarse a un espacio público o buscando un cambio en su comunidad.

La tecnología no transforma a una sociedad, la necesidad de ser reconocidos y ser parte de un colectivo se encuentra dentro de la esencia del ser humano y es por ello que la tecnología solo posibilitó que dichas necesidades se cristalizaran en la pantalla. El protagonismo en la pantalla y la modificación de las fuentes de información para la ciudad, forma parte de las etapas mismas del desarrollo del Internet; en el cual la información estática se volvió la comunicación entre las comunidades digitales, hablando de la mutación entre la Web 1.0 y la Web 2.0. La Web 3.0 se transformó en el Internet del individuo, dicha modificación integra la portabilidad y el acceso personalizado a la información según sus necesidades y ubicaciones urbanas. El nuevo umbral del Internet centra su potencialidad en sustituir los medios convencionales de comunicación entre los urbanitas.

Sea por el uso del ciberespacio o el aumento de la población en la urbes, existe una aceleración en el ritmo de vida, como si la ciudad fuera una olla de presión en la cual al aumentar la entropía en el sistema reacciona haciendo que hiervan toda las partes de la urbe. Dicha aceleración suele ser relacionada con la imposibilidad por parte de los urbanitas para crear espacios de cohesión, pues al parecer el mismo éxito de la ciudad parece ser su perdición, la ciudad desaparece para formar un nuevo tipo de sistema, que no responde a los mismos paradigmas que las ciudades vivieron antes del inicio del siglo XXI.

Para estas urbes en ebullición, el territorio y lo tangible pierde sentido al ser sustituidos por elementos creados por la imaginación humana, la economía y el tiempo marcan la marcha de las ciudades. La virtualidad en la ciudad cada momento se vuelve más presente, el dinero se encuentra en tarjetas de plástico, el tiempo en dispositivos unidos a un satélite y la comunicación en pantallas conectadas a la red, el espacio permite estar ubicado en una parte de la ciudad y transportarse instantemente a otra parte de ella.

A diferencia de otros tiempos, la ciudad contemporánea se muestra como el espacio del individuo, el cual aunque pueda estar en varios espacios al mismo tiempo solo podrá conocer una porción de la realidad que conforma la urbe donde habita, es el espacio de su propia realidad lo que conforma el nuevo urbanismo. Con el ciberespacio es posible observar en tiempo real dichos traslapes donde la acción colectiva puede ser apropiada y narrada de manera individual por los participantes para luego ser publicada en la red para ser observada por el individuo o los otros.

Existe una dualidad en la relación que hay entre el individuo productor y consumidor de información, de la misma manera que el espacio público se comporta como lugar de poder y de cohesión colectiva. Esta dualidad entre los habitantes y el espacio existe previo a la entrada del Internet, pero fue su intervención lo que generó que fuera cada vez más visible, así la relación se vuelve volátil y cambia según la situación de estos. Parece ser que fue la televisión la culpable de la muerte de la cohesión en el espacio público, en el sentido que la información que los individuos obtenían sobre lo que sucedía en el exterior era mediante la televisión, de cierta manera el uso de la televisión desmanteló el trabajo colectivo de buscar información. Pero son los ciberciudadanos quienes cambiaron la manera de seguir obteniendo dicha información pues terminaron por apagar la televisión.

Los ciberciudadanos siguen respondiendo a las necesidades e ideas de su geografía, sin embargo en el ciberespacio no responden a esta serie de reglas. Los ciberciudadanos migran su capacidad de acción al ciberespacio en el cual critican su realidad y la contrastan con otras realidades en su propia urbe o incluso alrededor del globo terráqueo. Por el mismo medio adquieren conocimiento sobre las cualidades de su ciudadanía formal, pues al comprender su capacidad jurídica transforman su ciudadanía, dejando fuera una etapa de adquisición de derechos para construir una etapa individual de adquisición de conocimiento e información con el fin de establecer una postura individual.

El ciberciudadano pertenece, participa y actúa en el ciberespacio sin darse cuenta de ello, pues el ciberespacio integra el círculo social en el cual ya realizaba estas acciones, sin notarlo amplía su rango de acción social. Las acciones y opiniones del

ciberciudadano llegan a rangos muchos más amplios de los que tenía acceso con sus conexiones sociales y de la misma manera opiniones muchos más diversas llegan a sus oídos. El ciberespacio amplía el lugar de contacto social a un ambiente mucho más amplio y diverso al cual se puede tener acceso físicamente en la ciudad, pero esta diversidad no llega a todos los usuarios de la ciudad, pues la desigualdad en el acceso a la red es una cuestión de capacidad económica y educativa. El ciberespacio logra conectar una gran cantidad de individuos en la urbe pero sin lograr que la totalidad este incluida.



Ilustración 22. Integración entre el espacio urbano y el ciberespacio en Nara, Japón (Fotografía Propia).

De la parcialidad de la urbe conectada al ciberespacio, son los avatares junto con el anonimato de los individuos lo que crea una manera distinta de acción. En el ciberespacio construyen un “ágora digital”, un lugar de encuentro en el cual los individuos mediante sus avatares crean esferas de opinión, que contienen las ideas individuales de lo que quieren lograr con su comunidad. Los individuos al desconectarse del ciberespacio

se encuentran de nuevo con el espacio urbano en el cual sus opiniones no tienen un impacto tan visible como en la red.

Al dejar el ciberespacio el cibernauta está de nuevo en contacto con su espacio urbano, en el cual la información que en el ciberespacio puede ser utilizada, por ejemplo desde evitar un embotellamiento hasta confrontar la opinión que acaba de adquirir por medio de otro individuo. Dichos procesos muestran la compleja integración entre el ciberespacio y la urbe, de tal manera que el tejido obtenido es la ciudad contemporánea. De esta manera la participación cara a cara y pantalla a pantalla se unen para formar un nuevo medio de acción colectiva, el ciberciudadano se adhiere a los procesos que considere de su interés al mismo tiempo que sigue con las actividades de su vida diaria. El ciberciudadano vive dos realidades una virtual y otra digital, que entrelazan para habitar la ciudad y ejercer su ciudadanía.

4.2 ERROR 404: DEMOCRACIA NO ENCONTRADA

En el ambiente de los cibernautas las pantallas de error son habituales, por ello existen diferentes códigos para establecer qué problemática encontró la computadora a la petición del navegante. Uno de los errores más comunes es el error 404, este problema establece que el usuarios intenta buscar determinada información en una computadora externa, estableciendo que fue posible comunicarse con dicha computadora pero la información solicitada no existe, el error determina que la información no fue borrada del lugar donde el usuario estaba buscando, sino que dicha información nunca fue creada.

La idea de la expresión es establecer que algo no fue encontrado porque no existe, en el sentido que cuando los ciudadanos tratan de buscar en el Internet el ambiente para la creación de la democracia, como si fuera la herramienta posibilitadora para dicha acción, se encontrarán con un error. En el sentido estricto del concepto de democracia, como la capacidad igualitaria que todos los individuos de una comunidad tengan de elegir la dirección del grupo, esta no puede ser creada en el ciberespacio. La creación de una democracia por medio del Internet es una utopía, pues la función de la red es mejorar y facilitar la comunicación entre los miembros de la comunidad, pero no puede asegurar el contacto con todos ellos y mucho menos una relación horizontal de poder entre ellos.

Al observar los espacios públicos de la urbe contemporánea, es palpable el avance de la tecnología computacional en la vida diaria, dejando de ser elemento de asombro para sus usuarios. Millones de habitantes sumergidos en las pantallas de sus dispositivos ya sea consultando el clima, hablando con sus familiares o trabajando a kilómetros de distancia de la oficina, todo esto sería inimaginable si se retrocediera medio siglo en la historia. Sea por el hecho de que el Internet fue creado dentro de un ambiente dirigido hacia la investigación con el objetivo de comunicar a los individuos o el hecho que las empresas que luego se encargaron de su mantenimiento y explotación económica necesitaban expandir su uso para generar ganancias, el ciberespacio creció de manera explosiva en usuarios y avances de tecnología relacionados con este a inicios del siglo XXI.

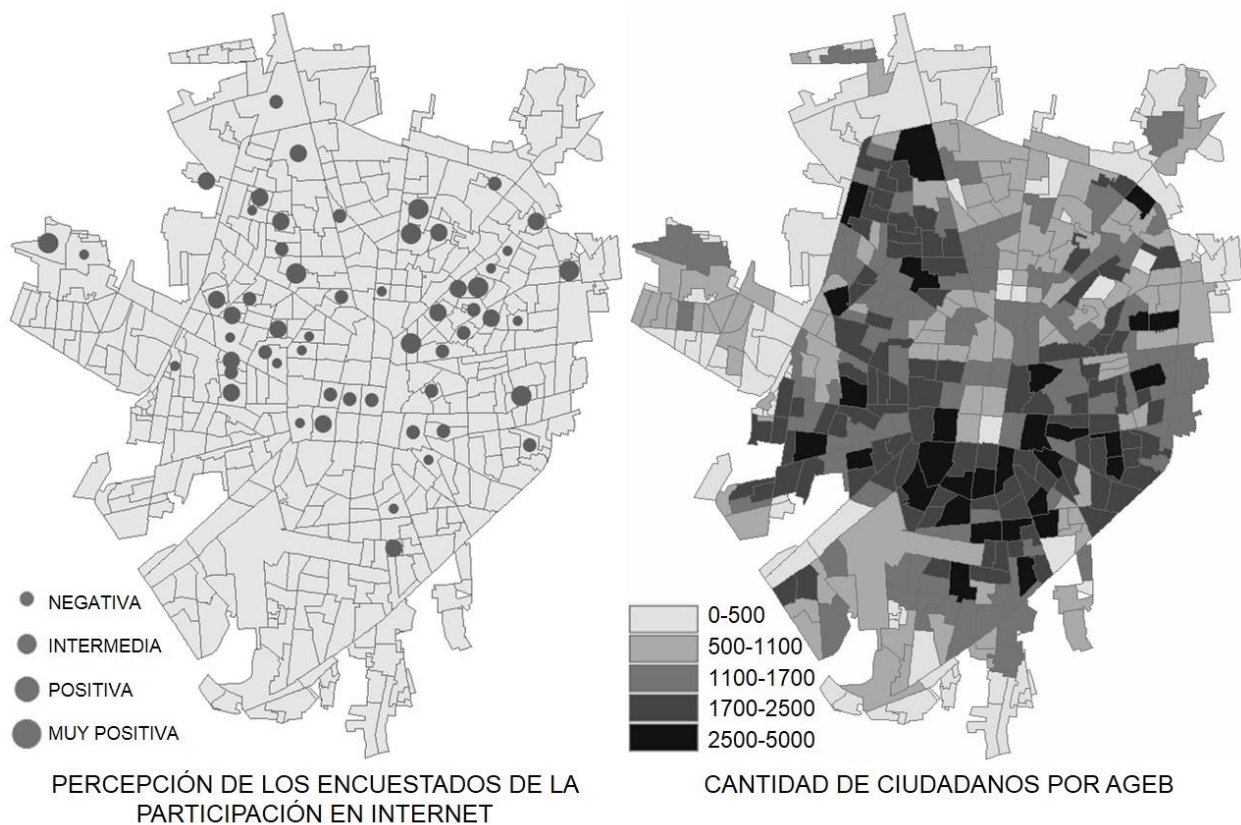
El impacto del uso de ciberespacio y los dispositivos computacionales también se incorporó en la planeación urbana, integrando la comunicación y el análisis de datos de las computadoras en la información generada por la economía, gobierno, movilidad y

ciudadanos de la ciudad. De esta manera los habitantes y la infraestructura de la urbe se conformarían en un gran colectivo que aportara información al resto, comunicando los cambios en tiempo real de la urbe en cuestión, en pocas palabras se lograría una ciudad que se comunica. El tablero de juego de mesa aporta información para que las piezas decidan que jugadas realizar, logrando una optimización de recursos sociales y económicos. Por lo tanto, la “ciudad inteligente” se vuelve la ciudad que comunica, dejando que la inteligencia de sus ciudadanos sea la que dicte el rumbo a seguir.

Sin embargo, la ciudad que comunica no conlleva a una ciudad democrática, la participación ciudadana y el control de dicha participación ciudadana por las instituciones son dos ambientes que abren la discusión sobre el uso que se le puede dar la información generada por la interacción entre el Internet y la urbe. Desde la perspectiva que sea, las ventajas que la visión del Internet de la participación con contrarrestadas por la desventajas del Internet de la vigilancia y viceversa. La pérdida del anonimato tanto en la urbe como en el ciberespacio es tangible, llevando a un nuevo límite el uso de la red para los ciudadanos.

El Internet se transforma para sus usuarios en un medio para ampliar o volver más fuerte su voz, sus opiniones y acciones, creando un nuevo límite de la observación pública. Desde el ágora digital millones de usuarios opinan y comparten sus puntos de vista, esto sin significar que se construya una democracia pues no se logran obtener las opiniones de todos los miembros de la comunidad, pero se permite que una nueva mayoría tenga la posibilidad de integrarse a la acción pública. La nueva mayoría que tiene acceso a dicha capacidad y que incluso perciben que sus acciones en el ciberespacio tienen un impacto en su realidad urbana, no se encuentran espacialmente

ubicados en los lugares donde la mayoría de la ciudadanía se ubica en las urbes, esto conlleva a la posibilidad de que la opiniones o acciones que se realizan tengan un sesgo con relación a la opiniones y acciones de todo el conjunto de ciudadanos que integran la urbe.



Mapa 4. El contraste entre la ubicación de los ciudadanos y su percepción del poder de la participación en el Internet (Elaboración propia con datos de Censo de Población y Vivienda 2010 del INEGI).

La realidad que se describe se obtiene de los datos analizados que representan a la ciudad de Mérida en México contrastándola con un solo grupo de las redes sociales dedicado a la discusión de la política local y nacional, por lo tanto no es posible realizar una afirmación que involucre a todos los integrantes de la red en dicha urbe y mucho menos a otras ciudades; pero dicho análisis sirve como punto de partida para crear un

posible perfil del ciberciudadano, en el cual la ubicación de los ciudadanos no corresponde con la de sus ciberciudadanos, demarcando que la representatividad colectiva aún no existe cabalmente en este nuevo tipo de ciudadanía, pues responde a una ubicación privilegiada en la urbe. Estableciendo que sí es posible lograr la ciudad inteligente, hoy en día esta ciudad solo tiene integrada la inteligencia de una elite económica que aunque no responde al “gobierno de todos” como se pensaría, pero responde a la acción de conjunto mucho más amplio de la sociedad en relación con periodos anteriores a la integración del ciberespacio con la ciudad.

4.3 IDEAS A PRUEBA DE BALAS: CIBERCIUDADANÍA

En la novela gráfica *V de Vendetta* (Moore & Lloyd, 1989) se describe un futuro donde la ciudad es dirigida por un gobierno de corte fascista y los habitantes son objeto del escrutinio por parte de este, convirtiéndolos en meros espectadores de la vida pública y de la toma de decisiones. El personaje principal de la novela incita a los habitantes a oponerse a esto mediante el uso de máscaras, creando un colectivo anónimo que tenía la posibilidad de actuar de manera pública sobre las decisiones que ellos consideraban que no correspondían con sus deseos. Durante toda la historia el personaje principal nunca revela su identidad logrando que la máscara se convirtiera en un símbolo de resistencia colectiva, pues a diferencia de un líder, las ideas no pueden ser destruidas.

La acción pública que el uso del Internet otorga a sus usuarios es tangible, en las redes sociales y espacios digitales los cibernautas encuentran un hervidero de información relacionada con la ciudad, sin importar que esta sea o no de corte político.

Las discusiones son frecuentes y observables tanto en tableros de anuncios como en conversaciones entre usuarios. El ciberespacio se conforma como un espacio híbrido, formado con el conjunto de la urbe y el Internet, sin duda alguna esta relación es íntima debido a que es solo en la ciudad donde se puede construir, es un proceso urbano que integra los espacios geográficos en un nuevo ambiente dual.

La importancia del uso de estas redes sociales en el ámbito de la construcción de la ciudadanía y las instituciones del Estado, es observable incluso en procesos tales como las elecciones presidenciales de Estados Unidos o en eventos de levantamiento ciudadano como los ocurridos en Egipto y Brasil en los últimos años. Los procesos políticos y sociales parecen de ampliarse en rangos de acción digital, sin ser cuestión de opción de acciones sino de funcionalidad urbana.

La ciudad se construye mediante redes de nodos y conexiones, donde los nodos son los habitantes y las conexiones están formadas por elementos culturales, comunicación y los espacios edificados. La estructura de la ciudad no cambió por la llegada del Internet, pero la aparición del ciberespacio creó una exacerbación en la cantidad de conexiones que los nodos tenían capacidad de mantener activas, el sistema urbano ha expandido sus conexiones permitiendo que un solo nodo pueda tener acceso a una comunidad más amplia y menos homogénea.

La máscara de *V de Vendetta* se reinventa en el ciberespacio dando lugar al avatar de los usuarios, pues aunque este represente la identidad real del navegante, el distanciamiento físico permite que el avatar se utilice como una máscara que vuelve anónimas sus acciones y opiniones, de esta manera muestran una imagen diferente en el colectivo digital. El anonimato no desprende las acciones del cibernauta de su

ubicación geográfica, el territorio en el ciberespacio es híbrido pero no desintegrador, esto significa que aunque el territorio digital no responde completamente a la geografía de los navegantes logra transportar una realidad que responde a su vida diaria, a su cotidianidad.

La plaza pública del ciberespacio no es un ambiente de acción política y discusiones académicas, se comporta como cualquier otra ágora de la ciudad, en la cual sus usuarios caminan, platican y se observan. El poder del ciberespacio para conformar ciudadanos se centra en la capacidad incitar a una participación pública y en la posibilidad de conectar sus ideas.



Ilustración 23. El uso del espacio público y ciberespacio durante la campaña de Pedro Kumamoto en las elecciones del 2015 (Imágenes obtenidas de Facebook.com/PedroKumamoto/photos_stream, 2015)

La capacidad de aumentar el rango de acción de las ideas de los cibernautas es la base con la cual es posible crear un nuevo tipo de ciudadanía, en el caso de México

dicha cualidad dio paso a un ejemplo paradigmático: durante las elecciones tuvieron lugar en junio del 2015, se aplicó por primera vez la figura del candidato independiente, una elección para puesto público sin necesidad de que el candidato forme parte de un partido político. Durante estos comicios Pedro Kumamoto de 25 años resultó electo para una diputación local en Guadalajara⁹⁶. Sin formar parte de ningún partido político la propuesta nace un grupo formado en Internet conocido como WikipoliticaMx⁹⁷, este grupo centra sus acciones en lograr una mayor participación ciudadana en la política mexicana mediante el uso de la tecnología y combinando las redes sociales y el espacio público, el grupo de trabajo de 17 miembros dio lugar a 1,500 voluntarios que lograron 50,000 votos para su causa⁹⁸. La campaña de Kumamoto crea un nuevo paradigma en participación ciudadana en la política de México, pues mediante las redes sociales urbanas y digitales, los ciudadanos tienen la capacidad de competir contra el capital de las instituciones en la participación de lo público.

Y similar a la máscara que permite al colectivo levantarse, la idea de la capacidad de actuar en lo público al mismo rango que los partidos políticos se ha sembrado en el colectivo mexicano. Bajo el lema de *Ocupemos la ciudad, habitemos la política*⁹⁹, la ciudadanía y el ciberespacio han logrado demostrar que es posible lograr un trabajo

⁹⁶ El periódico británico The Guardian establece la importancia y el empuje que el uso del Internet le dio a la campaña de Kumamoto. La nota publicada el 10 de Junio del 2015 fue consultada en la siguiente dirección Web: theguardian.com/world/2015/jun/10/pedro-kumamoto-mexico-election

⁹⁷ El grupo creado en 2013 trato conformarse como partido político en México, limitados por los requisitos de la ley electoral formaron una red de participación ciudadana en la plataforma digital: wikipolitica.mx

⁹⁸ La revista mexicana Nexos hace referencia a las dificultades que enfrentó el equipo de Kumamoto para formar una campaña independiente. La nota publicada el 9 de Junio del 2015 fue consultada en la siguiente dirección Web: www.nexos.com.mx/?p=25218

⁹⁹ El lema y las propuestas de la campaña de Kumamoto fueron consultadas en la siguiente dirección Web: kumamoto.mx

colectivo y crear cambios en la comunidad mediante la acción pública. La ciberciudadanía ha nacido en el ciberespacio pero ha tomado forma en la ciudad.

El caso de las diputaciones independientes se vuelve solo un ejemplo de las posibilidades que la ciberciudadanía expande a la ciudadanía del mexicano, sobre esta idea lo que se genera son nuevas dudas sobre el alcance de esta, el impacto de su existencia en la construcción colectiva de la urbe y los efectos de su uso en las relaciones día a día de su portador. Por ello el texto deja abiertas dichos cuestionamientos con el fin de poder comprender la idea de la ciberciudadanía y su capacidad de ser a prueba de balas.

CONCLUSIONES

El Internet he tenido un desarrollo impactante en la manera en que se integrado en la vida diaria de los urbanitas, es claro que solo una sección de la población urbana tienen acceso, pero es el crecimiento de su uso lo que lleva a pensar en la posible penetración cada vez más incluyente en la población tanto urbana y rural. Es por ello que este texto llega cuatro conclusiones generales sobre el efecto del ciberespacio en la ciudadanía de la ciudad de Mérida:

Primero, la noción de ciberciudadanía meridana obtenida por la muestra de encuestados; está formada por ciudadanos que tienen un rango de edad entre los 25 y 30 años lo que significaría que crecieron con la explosión del uso del Internet y se encuentran ubicados en un grupo favorecido tanto educativamente como económicamente, así como en una ubicación geográfica privilegiada en la ciudad.

Los encuestados están en contacto con el ciberespacio por medio de plataformas portátiles pero sus lugares de conexión están ubicados en espacios privados formando una dicotomía entre lo portátil y lo íntimo. Llevan más de 10 años usando dicha tecnología e invirtiendo más de cuatro horas diarias de su vida en ella. La mayoría del tiempo que están conectados es para mantener activas sus relaciones sociales y obtener información de su comunidad, de la cual se identifican como parte de una comunidad digital en la cual se opina sobre lo que sucede.

CONCLUSIONES

Esta descripción de los ciberciudadanos, sin duda responde una urbe determinada en un espacio digital específico y no podemos generalizarla a todas las urbes y mucho menos a toda Mérida, pero sirve como un ejemplo que puede ayudar a caracterizar los elementos que conforman en la actualidad a los usuarios mexicanos de la red y sus percepciones sobre la tecnología.

Segundo, la opinión de los encuestados marca una tendencia a analizar, la correlación entre sus percepciones, de tal manera que en cierto acercamiento positivo a una perspectiva puede afirmar que también se será cercano a otra postura.

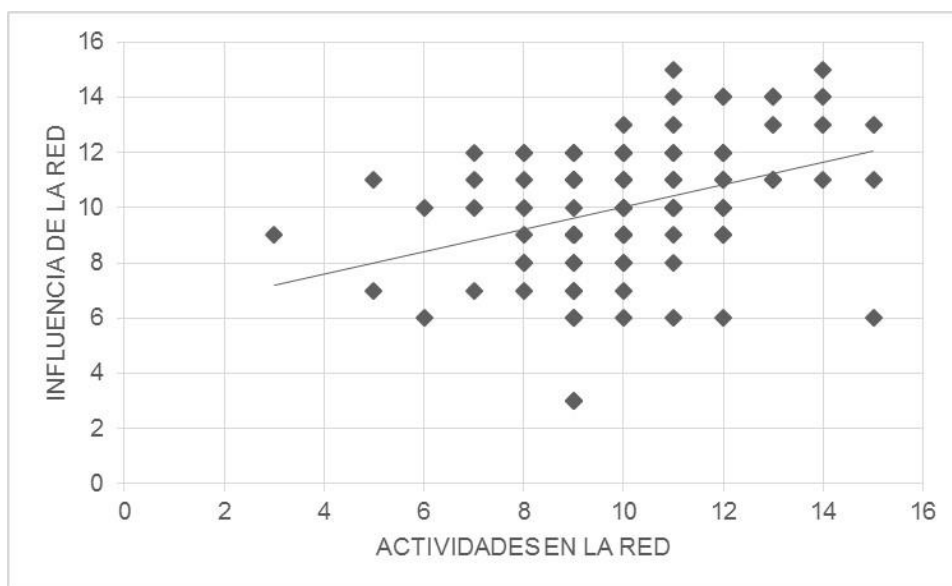


Tabla 10. Correlación directa entre las actividades en la red y la influencia en opinión pública
(Elaboración propia).

De esta manera al analizar las respuestas se observan dos procesos; el primero es que el grupo de encuestados muestran una correlación¹⁰⁰, entre las acciones dentro del espacio virtual y la percepción de participación pública en el espacio. El segundo es

¹⁰⁰ Es la medida de relación lineal entre dos variables estadísticas creando un índice que mide el grado de relación entre dichas variables.

que de la misma manera existe una relación entre la portabilidad del uso y su inmersión, a mayor tiempo usando la tecnología más portable la han vuelto, creando la necesidad de estar conectado y tener acceso en cualquier punto de la urbe donde estén.

Se entiende que en el caso de la ciberciudadanía que no ha venido a sustituir la ciudadanía y tampoco es una expansión de esta, funciona como una amplificación de la misma, de tal manera que los ciberciudadanos llevan su ciudadanía al ciberespacio para ponerla en crítica y mediante esto redefinir su ciudadanía.

Tercero, el ciberespacio público en el cual los encuestados se congregan, es volátil y cambiante, podría observarse un lugar en el cual no se produce ningún tipo de aporte para la comunidad, pero el espacio público urbano los ciudadanos casi siempre se reúnen para socializar y discutir temas sin carga política. La diferencia cae en la facilidad que tiene el ciberespacio para la generación de círculos de discusión que son abiertos al escrutinio público y en los cuales los ciberciudadanos paseantes se puede unir a un debate público, el espacio se vuelve una especie de plataforma para el argumento en la cual cada individuo expresa su apoyo o descontento ante determinada opinión sobre la acción pública.

Los chistes, insultos y críticas se vuelven herramientas de oposición donde la represión física es imposible y el argumento se vuelve una herramienta de trabajo. En estas discusiones suele salir vencedor quien obtiene más apoyo del colectivo, logrando una especie de identidad digital que sirve para reconfigurar su identidad urbana.

Cuarto, la portabilidad y el acceso continuo permiten transmitir la información casi en tiempo real, algunas veces sin siquiera poder corroborar la veracidad de esta, los

CONCLUSIONES

usuarios actúan sobre los datos obtenidos y opiniones de sus compañeros, la retroalimentación es tan acelerada que se observa una especie de cardumen navegando, siguiendo un patrón general del colectivo sin un líder visible. El ciberciudadano se vuelve una etapa temporal de la cual el ciudadano entra y sale para poner en crítica y análisis su opinión frente al colectivo, además de permitir estar en contacto con un colectivo atomizado en la urbe que busca como él, tener una acción sobre la opinión pública logrando legitimar sus opiniones y actos.

Por último, de acuerdo al objetivo general de este texto se llega a la conclusión: la tecnológica por sí sola no puede cambiar la manera en que un grupo social actúa. Se requiere que dicha tecnología se integre a la cotidianeidad, para luego analizar su efectos, sin embargo es la acción diaria es la que migrara a la tecnología, es decir, antes de la existencia del Internet el ciudadano mexicano tenía una serie de recursos urbanos para llevar a cabo su ciudadanía, estos recursos al entrar en contacto con el ciberespacio adquirieron nuevas posibilidades sin eliminar las anteriores. De manera que no se puede hablar de un espacio público en Mérida que centre su actividad en la creación de ciudadanía, de la misma manera el ciberespacio público de Mérida centra su atención en la construcción de comunidad y en fortalecer las conexiones entre los miembros de la comunidad. Por esto, se cree que es necesario continuar el trabajo de investigación centrándose en un análisis más profundo sobre la escala micro, meso y macro de la ciberciudadanía de Mérida.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abelson, H., Ledeen, K., & Lewis, H. (2012). *Blown to Bits: Your Life, Liberty, and Happiness After the Digital Explosion*. Boston: Addison-Wesley Professional.

AMETIC. (2013). *Smart Cities 2012*. Madrid: Graficas Apel.

Ayuntamiento de Mérida. (2015) *¿Por qué somos una Ciudad Digital?* Obtenido de Mérida Ciudad Digital: <http://www.merida.gob.mx/meridadigital/porque.html>

Banks, M. (2008). *On the Way to the Web: The Secret History of the Internet and Its Founders*. Nueva York: Apress.

Bauerlein, M. (2008). *The Dumbest Generation: How the Digital Age Stupefies Young Americans and Jeopardizes Our Future*. Londres: Penguin Group.

Beas, M. (2009). Ciudadanía y Procesos de Exclusión. *XV Coloquio de Historia de la Educación*, 21-32.

Book, B. (2004). Moving Beyond the Game: Social Virtual Worlds. *State of Play 2 Conference* (pp. 13). Nueva York: New York Law School.

Borja, J. (2004). Espacio Público y Ciudadanía. En N. García, *Reabrir Espacios Públicos* (pp. 127-156). Ciudad de México: Plaza y Valdés Editores.

Borja, J. (2013). *Revolución Urbana y Derechos Ciudadanos*. Barcelona: Alianza Editorial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Borja, J., & Castells, M. (1998). *Local y Global, La Gestión de las Ciudades en la Era de la Información*. Barcelona: Taurus.

Braun, E. (2003). *Caos, Fractales y Cosas Raras*. Ciudad de México: FCE.

Brunton, F. (2013). *Spam: A Shadow History of the Internet*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.

Cacciari, M. (2009). *La Ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.

Calvino, I. (2002). *Las Ciudades Invisibles*. Madrid: Editorial Siruela.

Cantor, J., & Mantese, B. (2007). *Jovens na Metropole*. Sao Paulo: Terceiro Nome.

Carpenter, B. (2013). *Network Geeks, How they Built the Internet*. Londres: Springer-Verlag.

Carrión, F. (2005). El Centro Histórico como Proyecto y Objeto de Deseo. *Revista de Estudios Urbano Regionales*, 89-100.

Carrión, F. (2011). Espacio Público: Punto de Partida para la Alteridad. *II Seminario Ciudad (pp. 1-18)*. Pasto: Universidad de Nariño.

CASEDE. (2011). *Encuesta de Ciudadanía, Democracia y Narcoviolencia (CIDENA)*. Ciudad de México: Análisis de la Seguridad con Democracia A.C.

Castillo, J. (2014). Ciudadanía Digital y Social Media Revolution: Aspectos Generales de la Incidencia Global de las Redes Sociales en Elecciones y Política. En A. Natal, B. Mónica, & G. Ortiz, *Ciudadanía Digital (pp. 101-125)*. Ciudad de México: UAM - Juan Pablos Editor.

- Castoriadis, C. (1998). *Los Dominios del Hombre*. Barcelona: Gedisa.
- Centre of Regional Science. (2007). *Smart Cities: Ranking of European Medium-sized Cities*. Viena: Vienna University of Technology.
- CESOP. (2011). *Encuesta de Opinión Pública sobre Ciudadanía y Cohesión Social*. Ciudad de México: Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública.
- CGLU. (2012). *Smart Cities Study: Estudio Internacional sobre la Situación de las TIC, Innovación y Conocimiento las Ciudades*. Bilbao: La Comisión de Ciudades Digitales y del Conocimiento de CGLU.
- Cisneros, A. (2006). *El Sentido del Espacio*. Ciudad de México: Miguel Ángel Porrúa.
- Cole, J. (2013). *The 2013 Digital Future Report, Surveying The Digital Future*. Los Ángeles: University of Southern California.
- CONACYT. (2010). *Programa Metropolitano Integral de Desarrollo para Mérida y su Zona Conurbada (PIDEM)*. Mérida: Gobierno del Estado de Yucatán.
- Conde, S. (2006). Construir ciudadanía. Implicaciones para la educación formal. En *Democracia y construcción de ciudadanía. Nuevos paradigmas, nuevos caminos*. Ciudad de México: IDEF.
- Cortes, J. (2010). *La Ciudad Cautiva. Orden y vigilancia en el espacio urbano*. Barcelona: Editorial Akal.
- CTecno. (2012). *Hoja de Ruta para la Smart City*. Barcelona: Cercle Tecnologic de Catalunya.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Deursen, A., & Dijk, J. (2008). Using Online Public Services: A Measurement of Citizens' Operational, Formal, Information and Strategic Skills. *7th International Conference (pp. 195-206)*. Turín: EGOV 2008.

Dubet, F. (2003). Mutaciones Cruzadas: la Ciudadanía y la Escuela. En J. Benedicto, & M. Morán, *Aprendiendo a ser Ciudadanos. Experiencias Sociales y Construcción de la Ciudadanía entre los Jóvenes*. Madrid: Instituto de la Juventud.

Dutton, W., & Blank, G. (2013). *Cultures of the Internet: The Internet in Britain*. Oxford: Oxford Internet Institute.

Eco, H. (1986). *La Estructura Ausente: Introducción a la Semiótica*. Barcelona: Editorial Lumen.

Fernández, V. (2009). De los salones literarios a las comunidades virtuales. El espacio público como escenario de disputa para el cambio social. *Perspectivas de la Comunicación*, 90-98.

Foucault, M. (1976). *Vigilar y Castigar, El nacimiento de la Prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Fundación Telefónica. (2011). *Smart Cities: Un Primer Paso hacia la Internet de las Cosas*. Barcelona: Editorial Ariel.

García, C. (2004). *Ciudad Hojaldre, Visiones Urbanas del Siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili.

García, C., & Ruiz, O. (2011). La Segregación Territorial y el Rezago en el Sur de la Ciudad de Mérida, como el Resultado del Crecimiento Urbano Descontrolado. *Quivera*, 13(1), 122-138.

García, N. (1996). Público-Privado: la Ciudad Desdibujada. *Alteridades*, 5-10.

García, N. (2009). *Consumidores y Ciudadanos: Conflictos Multiculturales de la Globalización*. Ciudad de México: Debolsillo.

García, R. (2006). *Sistemas Complejos. Conceptos, Método y Fundamentación Epistemológica de la Investigación Interdisciplinaria*. Barcelona: Gedisa.

Garfinkel, S. (2000). *Database Nation: The Death of Privacy in the 21st Century*. California: O'Reilly Media.

Giddens, A., & Tuner, J. (1990). *La Teoría Social, Hoy*. Madrid: Alianza Editorial.

Gimeno, C., & Henríquez, A. (2001). Hacia una Conceptualización de Ciudadanía Crítica y su Formación. *Anuario Pedagógico*, 13-58.

Gobierno del Estado de Yucatán. (2013). *Plan Estatal de Desarrollo 2012-2018*. Mérida: Gobierno del Estado de Yucatán.

Gordon, S. (2001). Ciudadanía y derechos, ¿criterios distributivos? *Revista Mexicana de Sociología*, LXIII (3), 23-36.

Graham, S. (2000). Las Telecomunicaciones y el Futuro de las Ciudades: Derribando Mitos. *Revista de Estudios Urbano Regionales*, XXVI (77), 5-23.

Habermas, J. (1997). *Historia y Crítica de la Opinión Pública, la Transformación Estructural de la Vida Pública*. Ciudad de México: Gustavo Gili.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Hammersley, M., & Atkinson, P. (1994). *Etnografía*. Ciudad de México: Paidós.
- Harvey, D. (2013). *Ciudades Rebeldes. Del Derecho de la Ciudad a la Revolución Urbana*. Madrid: Akal.
- Hawking, S. (2001). *El Universo en una Cascara de Nuez*. Barcelona: Drakontos.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Mitología de la Investigación*. Ciudad de México: McGraw-Hill.
- Himanen, P. (2001). *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*. Nueva York: Random House.
- Hine, C. (2004). *Etnografía Virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Hirschbiegel, O. (Dirección). (2001). *Das Experiment* [Película]. Alemania.
- Hoback, C. (Dirección). (2013). *Terms and Conditions May Apply* [Película]. Estados Unidos.
- Horrach, J. (2009). Sobre el Concepto de Ciudadanía: Historia y Modelos. *Revista de Filosofía Factótum*, 1-22.
- Hosoda (Dirección). (2009). *Summer Wars* [Película]. Japón.
- IFE - COLMEX. (2014). *Informe País sobre la Calidad de la Ciudadanía en México*. Ciudad de México: Instituto Federal Electoral.
- INEGI. (2010). *Delimitación de las Zonas Metropolitanas de México*. Aguascalientes: INEGI.

INEGI. (2013). *Módulo sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares*. Aguascalientes: INEGI.

Jaeger, J., & Sabatini, F. (2004). Alicia o el Mundo detrás del Espejo. Conceptos para el Análisis de la Expansión Capitalista y la Contestación Social. *Américas - Revista para América Continental y el Caribe*, 53-87.

Jelin, E. (1993). ¿Cómo Construir Ciudadanía? Una Visión desde Abajo. *Revista Europea de Estudios Latinoamericanos y del Caribe*, 21-37.

Jenkins, H. (2009). *Fans, Blogueros y Videojuegos, La Cultura de la Colaboración*. Barcelona: Paidós.

Knappenberger, B. (Dirección). (2012). *We Are Legion: The Story of the Hacktivists* [Película]. Estados Unidos.

Krapp, P. (2005). *Terror and Play, or What Was Hacktivism?* Grey Room, 70-93.

Kurzweil, R. (2008). *The Age of Spiritual Machines: When Computer Exceed Human Intelligence*. Nueva York: Paw Prints.

Lara, I. (2012). Segregación, recreación y calidad de vida en Mérida. *Espiral, Estudios sobre Estado y Sociedad*, XIX (54), 251-254.

Lara, M. (2014). La Brecha Digital en un Contexto de Participación Ciudadana. En A. Natal, B. Mónica, & G. Ortiz, *Ciudadanía Digital (pp. 75-100)*. Ciudad de México: UAM - Juan Pablos Editor.

Lefebvre, H. (1978). *El Derecho a la Ciudad*. Barcelona: Ediciones Península.

Levy, P. (1995). *¿Qué es lo Virtual?* Barcelona: Paidós.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Lezama, J. (2002). *Teoría Social, Espacio y Ciudad*. Ciudad de México: El Colegio de México.

Librepensadores de México A.C. (27 de Septiembre de 2014). *Librepensadores de México*. Obtenido de <https://www.facebook.com/groups/ForoLpMx/>

Lins, G. (2002). El espacio-público-virtual. *Serie antropología*, 2-27.

López, M. (2014). Acicalamiento, Pavoneo y Chisme: Un Ensayo sobre las Funciones de las Redes Sociales en la Sociedad Contemporánea. En A. Natal, M. Benítez, & G. Ortiz, *Ciudadanía Digital (pp. 49-73)*. Ciudad de México: UAM - Juan Pablos Editor.

Lozada, M. (2001). Política en Red y Democracia Virtual: la cuestión de lo público. *Estudios Latinoamericanos sobre Cultura y Transformaciones Sociales en Tiempos de Globalización 2*, 133-146.

Lypovetsky, G., & Serroy, J. (2009). *La Pantalla Global, Cultura Mediática y Cine en la Era Hipermoderna*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Marshall, T. (1949). Ciudadanía y Clase Social. *Reis*, 297-344.

Mayans, J. (2003). El Ciberespacio, un Nuevo Espacio Público para el Desarrollo de la Identidad Local. *III Encuentro de Telecentros y Redes de Telecentros*. Valladolid.

McGarrigle, C. (2013). Forget the Flaneur. *Proceedings of the 19th International Symposium of Electronic Art (pág. 4)*. Sídney: University of Sydney.

Miniwatts Marketing Group. (20 de Septiembre de 2014). *Internet World Stats - Usage and Population Statistics*. Obtenido de <http://www.internetworldstats.com/>

Mitchell, W. (1995). *City of Bits: Space, Place and the Infobahn*. Cambridge: MIT Press.

Mitchell, W. (2001). *E-topia: "Vida urbana, Jim, pero no la que conocemos"*. Barcelona: Gustavo Gili.

Moore, A., & Lloyd, D. (1989). *V for Vendetta*. Nueva York: DC Comics.

Moreno, A. (2012). Smart Cities, innovación y eficiencia urbanas: los nuevos modelos de transporte en México. El caso de León, Guanajuato. *Ide@s CONCYTEG*, 7(86), 979-1000.

Morín, E. (1990). *Introducción al Pensamiento Complejo*. Barcelona: Gedisa.

Natal, A., & Ibarra, M. (2014). Movimientos Virtuales: Twitter y la Acción colectiva en México. En A. Natal, B. Mónica, & G. Ortiz, *Ciudadanía Digital* (pp. 127-146). Ciudad de México: UAM - Juan Pablos Editor.

Natal, A., Ortega, W., & Martínez, G. (2014). Ciudadanía Digital: Desconfianza Política y Uso de Internet para el Ejercicio de la Ciudadanía. En A. Natal, B. Mónica, & G. Ortiz, *Ciudadanía Digital* (pp. 21-47). Ciudad de México: UAM - Juan Pablos Editor.

National Research Council. (1994). *Realizing the Information Future, The Internet and Beyond*. Washington: National Academy Press.

Naughton, J. (2001). *A Brief History of the Future, the Origins of the Internet*. Londres: Phoenix Paperback.

Neve, E. (2006). Exploración de los espacios y lugares digitales a través de la observación flotante. Una propuesta metodológica. *Etnografías de lo digital*, 75-89.

Norberg-Schulz, C. (1967). *Intenciones en Arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Observatorio Urbano de Mérida. (2012). *Pirámides de Población de Comisarias y Localidades del Municipio de Mérida*. Mérida: Ayuntamiento de Mérida.

Olson, P. (2012). *We are Anonymous, inside the Hacker World of Lulzsec, Anonymous and the Global Cyber Insurgency*. Nueva York: Little, Brown and Company.

Papacharissi, Z. (2002). *The Virtual Sphere. The Internet as a Public Sphere*. Filadelfia: New Media & Society.

Pérez, G. (2012). *Internet como Medio de Comunicación, Teoría y Análisis de Actos Comunicativos en los Entornos Virtuales*. Ciudad de México: Plaza y Valdés.

Pérez, R. (2003). *¿Existe el Método Científico? Historia y Realidad*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

Quintar, A., Vio, M., & Fritzsche, F. (2001). Sociedad informacional y nuevas tecnologías urbanas. Entre la competencia y la cooperación. *Revista de Estudios Urbano Regionales*, XXVIII (82), 101-113.

Rheingold, H. (2007). *Smart Mobs: The Next Social Revolution*. Nueva York: Basic Books.

Rogers, R., & Gumuchdjian, P. (2008). *Ciudades para un Pequeño Planeta*. Barcelona: Gustavo Gili.

Ruano, M. (1990). *Ecourbanismo, Entornos humanos sostenibles: 60 proyectos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Ruiz, M. (2008). Ciberetnografía: Comunidad y Territorio en el Entorno Virtual. *La Mediación Tecnológica en la Practica Etnográfica*, 177-132.

Salcedo, R. (2002). El Espacio Público en el Debate Actual: Una Reflexión Crítica sobre el Urbanismo Post-Moderno. *Revista de Estudios Urbano Regionales*, 5-19.

Sánchez, J. (2013). *Figuras de Presencia: Cuerpos e Identidad en los Mundos Virtuales*. Ciudad de México: Siglo XXI.

Santos, M. (1986). Espacio y Método. *Cuadernos Críticos de Geografía Humana*, 53.

Santos, M. (2000). *La Naturaleza del Espacio: Técnica y Tiempo. Razón y Emoción*. Barcelona: Ariel.

Schifter, I. (2003). *La Ciencia del Caos*. Ciudad de México: FCE.

Shirky, C. (2009). *Here Comes Everybody: The Power of Organizing Without Organizations*. Londres: The Penguin Press.

Siegel, L. (2008). *El Mundo a través de una Pantalla: Ser humano en la era de la multitud digital*. Barcelona: Tendencias Editores.

Simone, B. (2009). *Wiki Government: How Technology Can Make Government Better, Democracy Stronger, and Citizens More Powerful*. Washington: Brookings Institution Press.

Sojo, C. (2002). La Noción de Ciudadanía en el Debate Latinoamericano. *Revista de la CEPAL*, 25-38.

Statistics Canada. (2012). *Canadian Internet Use Survey*. Toronto: Statistics Canada.

Tamayo, S. (2006). Espacio de Ciudadanía, Espacios de Conflicto. *Sociológica*, 61, 11-40.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Tamayo, S. (2010). *Crítica de la Ciudadanía*. Ciudad de México: Siglo XXI.

Tena, R. (2007). *Ciudad, Cultura y Urbanización Sociocultural: Conceptos y Métodos de Análisis Urbano*. Ciudad de México: Plaza y Valdés.

Tobler, W. (1970). A Computer Movie Simulating Urban Growth in the Detroit Region. *Economic Geography*, 234-240.

Trejo, R. (2009). Internet como Expresión y Extensión del Espacio Público. *MATRIZES*, 2-16.

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Nueva York: Simon & Schuster Paperbacks.

Turkle, S. (2011). *Alone Together, Why we expect more from technology and less from each other*. Nueva York: Basic Books.

UK Statistics Authority. (2013). *Internet Access - Households and Individuals*. Londres: UK Statistics Authority.

Wachowski (Dirección). (1999). *The Matrix* [Película]. Estados Unidos.

Winston, B. (1998). *Mediatechnology & Society. A History: From the Telegraph to the Internet*. Londres: Routledge.

Zittrain, J. (2009). *The Future of the Internet: And How to Stop It*. Londres: Penguin UK.

ANEXO 1: ENCUESTA APLICADA

CIUDADANÍA Y CIBERESPACIO

Muchas gracias por participar en esta encuesta, la cual es totalmente anónima y se compone de 25 preguntas breves.

Mi nombre es Fermin Ernesto Flores Quiroz, soy alumno de la Maestría en Ciencias en Arquitectura y Urbanismo del Instituto Politécnico Nacional (ESIA Tecamachalco) y me encuentro realizando un sondeo sobre el uso del Ciberespacio con fines académicos. Si tienes alguna duda sobre el cuestionario o quien lo publica puedes mandarme un mail (ferminfloresquiroz@hotmail.com) y con gusto resolveré cualquier duda que tengas.

Debido al enfoque de la investigación este cuestionario es solo para residentes de la ciudad de Mérida en el estado de Yucatán.

Datos Generales

1) ¿En qué colonia vives? *

2) ¿Cuál es tu código postal? *

3) ¿Qué edad tienes? *

4) ¿Cuál es tu género? *

- Masculino
 Femenino

5) ¿Cuál es tu máximo nivel de estudios? *

- Primaria
 Secundaria
 Bachillerato
 Licenciatura
 Posgrado

6) ¿Cuánto tiempo llevas usando el Internet? *

- 5 años o menos
 5 a 10 años
 10 a 15 años
 15 a 20 años
 20 años o mas

7) ¿Cuánto tiempo usas el Internet en promedio a la semana? *

- 7 horas a la semana o menos
 7 a 14 horas a la semana
 14 a 21 horas a la semana
 21 a 28 horas a la semana
 28 horas a la semana o mas

8) ¿La mayoría de las veces desde donde te conectas a la red? *

- Hogar
 Trabajo/Escuela
 Wi-fi Público
 Cibercafé
 Plan de Datos/3G

9) ¿La mayoría de las veces con que dispositivo te conectas? *

- Ordenador de escritorio/PC
 Ordenador portátil/Laptop
 Celular/Smartphone
 Videoconsola/Smart TV
 Tableta/iPad

Continuar »

33 % completado

Actividades en Internet

10) ¿Para qué usas normalmente el Internet? *

- Consultar motores de búsqueda
- Acceder a redes sociales
- Seguir y opinar sobre noticias
- Comprar en línea
- Comunicarte por mensajería instantánea

11) ¿El Internet te ayuda a mantener y ampliar tus relaciones sociales? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

12) ¿Cuál de los siguientes medios es tu fuente principal de información de noticias? *

- Television
- Radio
- Periodicos
- Internet
- Comunidad

13) ¿El Internet es una fuente confiable para obtener información de noticias? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

14) ¿Dentro de tus actividades en el Internet es importante ser miembro de una comunidad digital? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

15) ¿Dentro de tus actividades en el Internet es importante participar en el debate público gestado en una comunidad digital? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

16) ¿Dentro de tus actividades en el Internet es importante realizar activismo social o político en la red? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

17) Describe brevemente, para ti ¿Qué es el Internet? *

« Atrás

Continuar »

66 % completado

Ciudadanía en Internet

18) ¿Para ti cuál de estas características describen más adecuadamente el ser ciudadano? *

- Nacer en territorio nacional
- Votar en la elecciones
- Conocer tus derechos
- Ser miembro de organizaciones sociales o políticas
- Ser activista social o político

19) ¿Son necesarias la libertad de información y expresión en el Internet? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

20) ¿El anonimato permite la libertad de información y expresión en el Internet? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

21) ¿El Internet es un lugar seguro para decir lo que opinas sobre política? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

22) ¿El uso del Internet te ayuda a entender mejor las acciones del gobierno? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

23) ¿El uso del Internet te ayuda a generar cambios en las acciones del gobierno? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

24) ¿El uso del Internet te ayuda a generar cambios en la opinión de la comunidad? *

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- Indiferente
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

25) Describe brevemente, para ti ¿Qué es la Ciudadanía? *

Al finalizar, no olvides dar clic en "Enviar".

[◀ Atrás](#) [Enviar](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

100 % ¡Lo lograstel

ANEXO 2: PRUEBA ESTADÍSTICA

Desarrollo de prueba estadística para demostrar correlación entre la percepción de las actividades relacionadas con la ciudadanía en la red y la percepción de influencia de esta en la opinión pública.

Desarrollo de baremo para medición de actividades en la red y percepción de influencia en la opinión pública:

DIMENSIONES	CANTIDAD DE ÍTEMS	RANGO DE PUNTUACIÓN	VALORACIÓN	RANGO
INFLUENCIA EN LA OPINIÓN PÚBLICA	3	3-15	3-5 6-8 9	Muy bajo Bajo Medio
ACTIVIDADES EN LA RED	3	3-15	10-12 13-15	Alto Muy alto

Prueba de correlación lineal entre las actividades en red y percepción de influencia en la opinión pública graficada en la *Tabla 10*:

		INFLUENCIA EN LA OPINIÓN PÚBLICA	ACTIVIDADES EN LA RED
INFLUENCIA EN LA OPINIÓN PÚBLICA	Correlación	1	.3655
	Sig. (Bilateral)		.01
	T		3.7663
	N	94	94
ACTIVIDADES EN LA RED	Correlación	.3655	1
	Sig. (Bilateral)	.01	
	T	3.7663	
	N	94	94

Se observa una correlación directa débil entre las actividades en red y percepción de influencia en la opinión pública con un coeficiente de correlación de 0.3655 y un valor de la distribución T superior a 1.960 para una significación estadística de 0.05.

Espacio Público y Ciberciudadanía, la ciudadanía a través del Internet en la ciudad de Mérida de Fermín Ernesto Flores Quiroz, se terminó de imprimir en Noviembre del 2015 en Escuela Superior de Ingeniería y Arquitectura Unidad Tecamachalco.



FERMIN FLORES
ARQUITECTO