

Espacios públicos y TIC: El rol de la experiencia estética en sus usos y apropiaciones.

Sebastián Cortez Oviedo.

Cita:

Sebastián Cortez Oviedo (2017). *Espacios públicos y TIC: El rol de la experiencia estética en sus usos y apropiaciones*. XXXI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. Asociación Latinoamericana de Sociología, Montevideo.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-018/836>



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

ESPACIOS PÚBLICOS Y TIC:

El rol de la experiencia estética en sus usos y apropiaciones

Sebastián Cortez Oviedo

pcortezoviedo@gmail.com

INVIHAB – CEUR CONICET

Argentina



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

RESUMEN

Se propone aportar una reflexión crítica acerca de la noción actual de espacio público, desde una perspectiva simbólica y caracterizado a partir del alcance y el consumo intensivo de nuevas tecnologías del orden digital. El trabajo indaga sobre nuevas dinámicas de usos y apropiaciones, y como el acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) inciden en las experiencias estéticas de los espacios públicos reconfigurando sus sentidos de pertenencia y lógicas de usos. A partir de esta aproximación conceptual, se intenta contribuir al debate dentro del urbanismo acerca de un campo innovativo, en respuesta a los desafíos disciplinares que presenta el tema dentro del paradigma de la sociedad de la información y del conocimiento (SIC) y, en particular, ampliar los horizontes de reflexión conceptual en cuanto al acceso físico como factor decisivo en las apropiaciones y usos sociales de estos espacios colectivos caracterizados como públicos. El objetivo del artículo es poner en discusión el rol actual de las TIC en las experiencias estéticas y las dinámicas territoriales de los agentes, como se ven afectadas y de qué manera estas tecnologías inciden en la (con)vivencia, percepción y configuración espacial de lo urbano. En cuanto a lo empírico, el trabajo presenta un análisis crítico acerca de los consumos culturales-espaciales de diferentes aplicaciones web –realidad virtual y realidad aumentada geolocalizada– en los espacios públicos de la ciudad de Córdoba, Argentina; dinámicas objetivadas a partir de nuevas prácticas sociales que estarían convirtiendo tales espacios en plataformas de identidad y consumo territorial. El material teórico propuesto se desprende de una investigación bibliográfica que articula los aportes conceptuales de autores como: Foucault, Habermas, García Canclini, Castells, Finquelievich, Borja, Rancière, y Delgado, entre otros; cuya discusión es recuperada a fin de construir un horizonte conceptual de abordaje. En relación a lo metodológico y desde un enfoque etnográfico, se desarrolló una observación participante sobre fenómenos de consumo digitales, casuística que fue abordada con una metodología de casos múltiples. La perspectiva cualitativa se complementó con el uso de aplicaciones web que permitieron generar mapas georeferenciados en tiempo real de sensaciones y apropiaciones espaciales de los interlocutores, cuyo recorte etario comprende el grupo denominado ‘nativos digitales’ o ‘Millennials’. En relación a los resultados obtenidos, se pudo tipificar usuarios, lógicas de usos y apropiaciones, conductas, recorridos, rangos etarios, género y clase social de los prosumidores, pudiéndose caracterizar nuevas dinámicas en los espacios públicos a partir de los consumos culturales TIC.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

ABSTRACT

This article aims to provide a critical reflection on the current notion of public space, as a symbolic concept which is characterized by the scope of new digital technologies that are intensively used to redefine it. The text explores new dynamics of uses and appropriations, and how access to Information and Communication Technologies (ICT) affects the aesthetic experiences of public spaces reconfiguring those dynamics. From this conceptual approach, we try to contribute to the debate within the field of Urbanism about an innovative matter, in response to the disciplinary challenges that the subject presents being defined under the paradigm of the information and knowledge society. We also intend to broaden the horizons of conceptual reflection in terms of physical access as a decisive factor in the appropriation and social uses of these collective spaces characterized as public. The purpose of the article is to discuss the current role of ICT in the aesthetic experiences and the territorial dynamics of the agents, how they are affected and how these technologies affect the (co)experience, perception and spatial configuration of the urban. Empirically, this work presents a critical analysis about the cultural-spatial consumption of different web applications –virtual reality and geolocated augmented reality– in the public spaces of the city of Córdoba, Argentina; objectified dynamics from new social practices that would be transforming such spaces into identity platforms and territorial consumption. The proposed theoretical material is derived from a bibliographical research that articulates the conceptual contributions of authors such as: Foucault, Habermas, García Canclini, Castells, Finquelievich, Borja, Rancière, and Delgado, among others; whose discussion is recovered in order to build a conceptual horizon of approach. In relation to the methodology, a participant observation was developed -with an ethnographic focus- about the digital consumption phenomena and its casuistry was approached with a multiple case methodology. The qualitative perspective was complemented with the use of web applications that allowed the generation, in real time, of georeferenced maps of sensations and spatial appropriations of the interlocutors, whose age cut comprises the group called 'digital natives' or 'Millennials'. In relation to the results obtained, it was possible to typify users, logics of uses and appropriations, behaviors, routes, age ranges, gender and social class of prosumers. All of which made possible to characterize new dynamics in public spaces based on cultural consumption of ICT.

Palabras clave

Espacios públicos – Experiencia estética – TIC

Keywords

Public spaces – Aesthetic experience - ICT



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

I. Introducción

Indagar acerca del espacio público en la actualidad es referir a derechos y relaciones humanas. Es pensar sobre un conjunto de dimensiones y capas de relaciones socio-territoriales, que dan sentido y forma a las prácticas culturales con que experimentamos el hábitat de lo urbano. La contemporaneidad, compleja y simultánea, caracterizada como Sociedad de la Información y del Conocimiento (SIC), ha transformado nuestras relaciones sociales y sus territorios a partir del uso y consumo de dispositivos de la comunicación digital. Nuestras ciudades, disímiles y desiguales, han experimentado en los últimos 30 años profundas transformaciones económicas, sociales y ambientales, cuyos procesos culturales plantean con urgencia (re)pensar nuevas categorías de análisis tendientes a dar respuesta a sus requerimientos particulares. En tal sentido, el trabajo busca recuperar esta discusión a partir de poner en diálogo nuevas relaciones conceptuales en torno a los espacios públicos, a fin de aproximarnos a comprender su complejidad actual.

Los espacios públicos representan hoy una categoría central al momento de estudiar las actuales prácticas socio-urbanas. Ante ello, resulta pertinente y necesario pensar la ciudad a partir de la comprensión de sus espacios públicos, sus procesos y dinámicas. En tal sentido, es importante aclarar que en este trabajo se entiende a los espacios públicos como un concepto denso en función de sus dimensiones, donde lo físico-espacial es complementado de manera sinérgica por un análisis sobre sus procesos culturales y simbólicos, en pos de un mejor entendimiento del concepto ante la complejidad ya mencionada. Este artículo, en carácter de ensayo, pretende promover un debate innovador acerca del tema, a partir de indagar asociaciones conceptuales pocas exploradas que colaboren a (re)pensar la categoría actual de espacio público, en respuesta a los desafíos transdisciplinares que presenta el paradigma de la SIC.

Para este abordaje se propone un análisis crítico acerca de las posibles relaciones conceptuales entre las experiencias estéticas y sus espacios físicos. Tales experiencias simbólico-territoriales son asociadas a los consumos culturales presentes en los espacios públicos de la ciudad de Córdoba, Argentina. En particular, aquellos supeditados al uso y consumo de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), en concreto, el caso tendencia glocal Pokémon Go.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

En cuanto a las líneas teóricas abordadas, las mismas se desprenden de una investigación¹ en curso. Se recuperan así, principalmente los aportes y discusiones teóricas vertidas en relación a tres aspectos centrales de aproximación: el espacio público (EPus), la Sociedad de la Información y del Conocimiento (SIC), y la Estética.

En relación al marco metodológico, el mismo se basa sobre un enfoque de triangulación desde una perspectiva etnográfica, tendiente a dar cuenta de un proceso en curso, cambiante y efímero. Se valió también de una metodología de casos múltiples, a fin de poder segmentar de manera sistémica y profunda diferentes fenómenos digitales –en particular, serán expuestos resultados parciales acerca del fenómeno Pokémon Go en Córdoba–. Los trabajos de campo fueron desarrollados desde la observación participante (Guber, 2011), entrevistas etnográficas y semi-estructuradas; y complementados con informaciones y datos estadísticos de organismos privados y públicos de la República Argentina y la región.

Por último, el trabajo se estructura a partir de cinco apartados definidos previamente por la organización del Congreso ALAS 2017, donde serán abordados los aspectos siguientes: II- Marco conceptual, III- Metodología, IV- Análisis y discusión de datos, y V- Conclusiones.

¹ Corresponden al avance de mi tesis doctoral: “Espacios públicos en la Sociedad del Conocimiento: El rol de las TIC en sus usos y apropiaciones sociales”, desarrollada en el Doctorado en Arquitectura, de la Universidad Nacional de Córdoba.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

II. Marco conceptual

Como espacio concreto el espacio público se parece a cualquier cosa menos a un territorio, en el sentido de que no es un marco con límites y defendible, que alguien puede arrojar como propio y cuyo acceso es por definición restringido, dado que en él se reserva el derecho de admisión.

(Delgado, 2005)

El pensamiento de Delgado es un buen comienzo para aproximarnos a uno de los tantos debates acerca de los espacios públicos, en particular, aquel referido a su concepción, accesos, apropiaciones y límites. Como sostuvimos en la introducción –y es preciso recuperar aquí–, pensar los espacios públicos en el contexto actual es referir a un conjunto de derechos y relaciones humanas. El espacio público como construcción cultural de la modernidad (Delgado, 2005), ha tenido –y tiene– varias acepciones según las disciplinas que lo objetivan, radicando en ello parte de su complejidad. Es un concepto en tensión por las discusiones que suscita, y que intenta dar un solo nombre a complejas prácticas sociales por dentro y por fuera del territorio.

Desde el campo de lo urbano, el espacio público, consagrado como el *espacio libre* (Le Corbusier, 1993) y legado de un romanticismo no bien asumido, evoca en la ciudad un lugar pensado como sostenimiento urbano de lo ambiental y lo recreacional, el parque, el lugar del esparcimiento. En palabras de Le Corbusier (1993): “Los espacios libres pueden ser la prolongación directa o indirecta de la vivienda [...]. Ser la sede de las actividades colectivas de la juventud y proporcionar un terreno favorable para las distracciones, los paseos o los juegos de las horas de descanso”. La carta de Atenas (1933), obra cumbre del IV Congreso Internacional de Arquitectura Moderna, consagra una idea funcionalista sobre el espacio público. Concepto que aun hoy, en términos disciplinares de la urbanística, subsiste. En su decir, Borja (2014) sostiene: “La urbanística debe considerar el espacio público como base estructural de la ciudad, el factor ordenador principal que determine su entorno, la calidad ambiental, su imagen y accesibilidad”. Sin entrar en un recorrido profundo del término a lo largo de estos últimos 85 años, podríamos inferir que, desde el campo disciplinar del urbanismo y desde sus discursos dominantes, el espacio público se continúa conceptualizando desde su dimensión más elemental, la física-espacial.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Al comienzo de este apartado, Delgado (2005) nos plantea una idea necesaria de ser abordada, el espacio público pensado por fuera de un territorio. En este sentido, es preciso indagar acerca de la noción de espacio público, ya que no siempre nos hemos referido a este espacio en esos términos (El CIAM hablará del espacio libre). Tal lo cual, es fundamental recuperar los aportes de Habermas (2005). En ella y partir de su concepto de *Offentlichkeit* «*publicidad*», nos aproxima a otra dimensión, la socio-cultural. En su obra –y a partir de los escritos de Kant (2007)–, define al espacio público como lugar de la publicidad, es decir, el lugar de lo público. El autor sostiene que, para ser convertidos en lugares de debate y discusión –su razón natural– que den entidad a la llamada *esfera pública burguesa*, estos deben ser sustraídos de la autoridad dominante. En su definición, son lugares por fuera del control, por fuera del Leviatán. Esta dimensión social que nos plantea Habermas acerca de la noción de lo público, concuerda con el pensamiento de Manuel Delgado que citamos al comienzo, y que complejizan el debate actual en torno a estos espacios desde una reflexión acerca de su dimensión social y sus límites.

Otro aspecto importante en pos de (re)pensar la categoría, tiene que ver con indagar acerca de los cambios ontológicos que el paradigma de la Sociedad de la Información y del Conocimiento (SIC) insumió al término, no solo en su lenguaje sino en sus prácticas de uso y apropiación. En tal sentido, es preciso una breve discusión respecto al concepto de la SIC, que explicita los presupuestos teóricos de los que este artículo breva.

Sin querer incluir un debate sobre ciudad, es preciso plantearnos el interrogante acerca de si los espacios públicos (EPu) pueden ser pensados como un concepto análogo a ella, a fin de poder comprender sus complejidades actuales. En tal sentido, sostiene Finkelievich (2000): “la ciudad no es solo aquel lugar físico y ámbito de lo local”, a cuya afirmación podríamos asociar –para el debate y en clave contemporánea referidos a los EPu– la relación romana entre *urbs* y *civitas*, entre lo físico-espacial y lo social urbano.



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Susana Finkelievich (2000), al respecto de la relación entre la SIC y el concepto de representación de ciudad, sostiene:

Esta no es ya el conjunto de hábitat construido, infraestructura y servicios urbanos, no es solamente el conjunto de redes sociales que se desarrollan en el territorio construido, sino que se amplía a nivel del planeta para constituirse en la ciudad de las redes.

Finkelievich al igual que Castells (2000) definirán a la SIC en términos disímiles, pero consecuentes, como un paradigma social regenerativo que modifica procesos productivos y territoriales a partir del consumo de nuevas tecnologías. Estas nuevas tecnologías, denominadas con el acrónimo TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación), serán instrumento conceptual e ideológico de revolución comunicacional (Finkelievich, 2016). Las mismas estarían convirtiendo nuestras ciudades en redes de ciudades y nuestros espacios en redes de espacios, todos ellos mercantilizados por su consumo.

Entonces, desde este planteo conceptual, vale la siguiente reflexión: ¿Es posible seguir pensando de manera segmentada los espacios públicos, entre lo físico y lo social? Aquí adquiere relevancia relacionar los conceptos de *urbs* y *civitas*. Entre territorios y sus relaciones sociales que, como vimos, han visto modificadas sus dinámicas y escenarios a partir de las tecnologías digitales, sustituyendo su valor de uso por un valor de cambio.

Continuando con las relaciones entre lo social y lo tecnológico, Prince (2012), sostiene: “Uno de los procesos que caracteriza a la sociedad actual es la creciente densidad de las relaciones sociales, producto de entre otras cosas, de las injerencias que poseen las tecnologías”. Es decir, las TIC estarían actuando como intermediarias y subsidiarias de tales intercambios. Cabe cuestionarnos entonces acerca de su consumo, acceso y el rol de la brecha digito-tecnológica.

En tal sentido, y en función de (re)pensar los espacios públicos desde el paradigma de la SIC, surge el razonamiento siguiente: ¿Cuál es la injerencia actual de las TIC en los procesos de constitución de los espacios públicos como lugar de debate, de discusión política y de esparcimiento? Y en se-



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

gunda instancia, a partir de lo dicho sobre la caracterización de la SIC, ¿Qué estaría mercantilizando estos espacios, el acceso digital o los contenidos comunicados?

Luego de haber indagado brevemente acerca de los enfoques sobre los espacios públicos y las caracterizaciones de la SIC y el rol de las TIC en los procesos de (con)vivencia de lo urbano, es preciso en pos de reflexionar acerca de los consumos culturales en los EPus, abordar el tercer aspecto propuesto para el análisis: la estética.

Al igual que con los espacios públicos, cuando referimos a la estética estamos refiriendo a un concepto de múltiples lecturas, las cuales transitan desde lo estrictamente morfológico hasta lo semiótico, desde el significante hasta su carga simbólica.

Interesa esta mirada última, aquella que entiende a la estética como *aísthesis*, como la dialéctica sujeto-objeto. Es preciso recuperar los aportes de Rancière (2013) en tal sentido. El autor entiende la estética como una categoría política, oblicua a los conceptos planteados por Kant (2001) y Benjamin (1989), y la define como la división o redistribución de lo sensible. En su decir al respecto de estética, sostiene:

Es una delimitación de tiempos y espacios, de lo visible y lo invisible, de la palabra y el ruido, de lo que define a la vez el lugar y el dilema de la política como forma de experiencia. La política se refiere a lo que se ve y a lo que se puede decir, a quién tiene competencia para ver y calidad para decir, a las propiedades de los espacios y los posibles del tiempo.
(Rancière, 2013)

La estética como categoría política que define lugares, espacios y tiempos es una construcción cultural a partir de una relación de poder entre los sujetos. Definido esto como horizonte teórico del trabajo, podemos inferir que, dentro del paradigma de la SIC, la relación entre los espacios públicos y la estética como experiencia espacial es estrecha. Podemos entender esta relación dialéctica como una relación comunicacional, que pone en juego los modos y las formas en que experimentamos el espacio y la ciudad, siendo su análisis necesario dentro del paradigma de la SIC y de un espacio público crecientemente mercantilizado. A partir de este planteo, surge el interrogante acerca de la estética como discurso de poder, y la relación con el mensaje comunicado por las TIC.



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

En relación al mensaje y para finalizar esta aproximación sobre la estética, resulta conveniente dejar planteada una futura discusión, como aproximación a uno de los interrogantes acerca de los contenidos comunicados y su rol en los procesos de mercantilización de los espacios. El mismo tiene que ver con indagar acerca de los puntos de contacto entre la imagen técnica como mercancía comunicada de los dispositivos tecno-culturales TIC.

A modo de síntesis del apartado, y recuperando las discusiones teóricas expuestas, estamos en condiciones de poder definir un horizonte conceptual de referencia para este ensayo. El cual define a los espacios públicos como el lugar disputado, el lugar de los intercambios simbólicos. Un lugar de lugares, donde sus prácticas sociales dan sentido de apropiación y uso a sus difusos límites y regenerativas dimensiones físicas y simbólicas. Representan el lugar de lo social, como proscenio de los intercambios y de la solidaridad mecánica planteada por Durkheim. El lugar de lo común y también de lo colectivo, cuyas múltiples dimensiones no podrían ser abordadas en su complejidad real con enfoques unidisciplinarios, por el contrario, requieren de un estudio necesariamente transdisciplinar para evidenciar las contradicciones que sostienen al espacio público como concepto, como idea, y como entelequia (Delgado, 2011).

Asimismo, esta línea conceptual piensa los espacios públicos a partir de la complejidad de la Sociedad de la Información y el Conocimiento, por inferir que este paradigma habría modificado su concepción moderna. En lo particular, este trabajo caracteriza estos espacios a partir de los consumos culturales estéticos, vinculados al acceso, uso y consumo de dispositivos tecno-culturales TIC. Prácticas que, como vimos, estarían asociadas a fuertes tendencias de mercantilización de las vivencias espaciales, a partir de la hiper-comunicación de imaginarios de pertenencia identitaria devenidos de una creciente sociedad del espectáculo (Debord, 1967). Desde este razonamiento, la estética, como categoría política capaz de inducir prácticas sociales en los espacios públicos contemporáneos, se convertiría en una experiencia a consumir. Una *experiencia estética* construida y comunicada por dispositivos TIC, en cuyo discurso, el rol de la imagen técnica y sus consecuentes imaginarios condicionan en algún sentido los usos y apropiaciones de los espacios públicos, cuyo análisis implica una mirada crítica acerca de los procesos de acceso y construcción de identidad territorial.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

III. Metodología

La metodología empleada para comprender los procesos de apropiación y uso de los espacios públicos mediados por las TIC responde a una triangulación metodológica, tendiente a comprender y dar cuenta de un proceso desde una perspectiva simbólica (Geertz, 2009). Los trabajos de campo se llevaron a cabo a partir de una observación participante propios del método etnográfico (Guber, 2011), con el fin de poder comprender procesos y reflexividades de los interlocutores.

El posicionamiento epistémico del trabajo se basa en los enunciados metodológicos y teóricos de la *ciencia posnormal* propuesta por Silvio Funtowicz (1993). Esta perspectiva en la construcción del dato permite trabajar, e integrar, la incertidumbre, el riesgo y el conflicto, aspectos propios de los procesos sociales aquí analizados. De manera particular, facilita el encuadre de análisis sobre procesos y fenómenos efímeros devenidos del paradigma de la SIC, donde importa dar cuenta de un proceso y su complejidad reflexiva. A su vez, estos enfoques son complementados por la perspectiva ontológica del *actante rizoma* (Latour, 2008), que permitió poder ensamblar procesos de consumo de dispositivos y objetos, al colocarlos en una posición especular y dialéctica con los sujetos.

En cuanto al universo social de estudio, el mismo se define a partir de la siguiente premisa: para comprender procesos con proyección deben analizarse grupos etarios de jóvenes, ya que serán los actores de las prácticas futuras. En tal sentido y para las conclusiones parciales de este trabajo, el universo social de estudio comprende al grupo social-etario definido como *milénicos* –castellanización del anglicismo *millennials*–, cuyas edades rondan los 18 a 36 años y que constituyen la primera generación de *nativos digitales*.

Respecto al caso de estudio, el análisis pone foco en el registro del fenómeno y tendencia glocal *Pokémon Go*², en particular, sus procesos de uso, apropiación y consumo en los espacios públicos de la ciudad de Córdoba, Argentina. El trabajo de campo se llevó a cabo durante algo más de un año, periodo comprendido entre los meses de agosto de 2016 y noviembre de 2017. La extensión

² La elección del caso responde a factores endógenos y exógenos del fenómeno. En cuanto a sus factores endógenos, representa la primera tendencia glocal que relaciona la experiencia virtual con la territorial. El segundo aspecto, reconoce en sus dinámicas socio-territoriales el dialogo, posturas y definiciones construidas a partir del marco teórico de mi tesis doctoral (2014-2017).



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

territorial analizada comprendió un área denominada *área central*. La decisión de concentrar el análisis en este territorio responde a las características morfo-demográficas de la ciudad-caso, en cuya área transcurren las mayores intensidades urbanas de Córdoba.

La metodología se estructuró con participaciones periódicas y semanales en las denominadas *incurSIONES* –categoría nativa–, durante el periodo mencionado en el párrafo anterior. En estas salidas a campo, además del registro, se realizaron entrevistas etnográficas a informantes claves en pos de reconocer categorías nativas, las cuales se sistematizaron a partir de encuestas semi-estructuradas replicadas en un grupo de 100 actores.

Asimismo, este universo fue profundizado a partir de reconocer un grupo menor de interlocutores con quienes se llevó a cabo un análisis más profundo. El mismo consistió en utilizar aplicaciones web como WhatsApp, Google Maps y Safety Pin que, en combinación, permitieron trazar trayectorias y recorridos, zonas, nodos de intensidades de usos y un mapa sobre apropiaciones y permanencias en el área central. Estas informaciones fueron luego contrastadas con dimensiones físico-espaciales de los sistemas de espacios públicos existente, y con datos de organismos privados y públicos de Argentina y la región, que permitieron la tipificación de los prosumidores en categorías etarias, de clase y género.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

IV. Analisis y discusión de datos

El presente apartado abordará el caso de estudio a partir de los resultados parciales de la investigación en curso, con el fin de promover discusiones en relación al tema y dar cumplimiento al objetivo general del artículo. El mismo estará estructurado en relación a tres aspectos: introducción al lugar y fenómeno de estudio, observaciones de campo y procesos y datos.

La ciudad de Córdoba, capital de la provincia homónima, desarrolla su extensión urbana en la interfase entre la llanura pampeana argentina y las primeras estribaciones del sistema montañoso denominado sierras pampeanas. Su conurbación metropolitana denominada Gran Córdoba cuenta con una población de 1.53 millones de habitantes (Censo, 2010), distribuida en una mancha urbana radiocéntrica cuya densidad demográfica y edilicia se concentra en su *área central*. Este enclave, que se extiende sobre la cuenca del río Suquía y cuya superficie de 4,6 km² representa el 1,9% de los 240 km² de extensión urbana del ejido capital, contiene la mayor intensidad urbana, los principales sistemas comerciales, patrimoniales, densidad edilicia y de ‘espacios públicos’; es por ello que el recorte territorial de estudio se circunscribirá a esta área. Asimismo, es preciso aclarar que este sector posee la mayor población de jóvenes, que convierte a Córdoba en la referente universitaria de Argentina –según informe UNC (2014) posee una población estudiantil de 119.890, un 9,3% de la población urbana–.



Figura 1. Síntesis de la estructura urbana de la ciudad de Córdoba, área central en rojo. *Café de las ciudades* (2001).

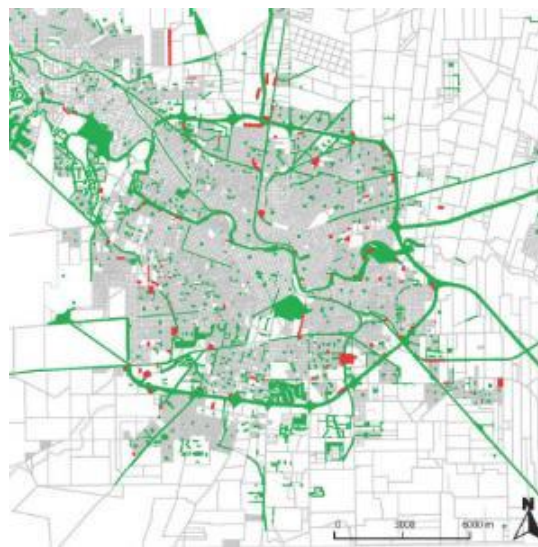


Figura 2. Mapa de los principales sistemas de espacios verdes públicos de Córdoba. *Nuestra Córdoba* (2011).



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Con respecto al fenómeno de estudio, la tendencia glocal *Pokémon Go*, podemos decir que se inicia el mismo 6 de julio de 2016 con su lanzamiento, por parte de la desarrolladora estadounidense de software, Niantic. El juego, que emplea la Realidad Aumentada Geolocalizada (RAG) y que recupera la mística del popular animé de los noventa, utiliza como plataforma territorial urbana los puntos georeferenciados de Ingress, anterior producto de la marca. Rápidamente, *Pokégo* –como lo llaman sus prosumidores–, logra constituirse como tendencia global y local a partir de intensas campañas publicitarias que recorren la aldea global. Estas se valen de dispositivos *tecno-culturales TIC* para ser comunicadas, entre los cuales podemos citar como principales las *plataformas sociales* de YouTube, Facebook, Instagram y WhatsApp, más sus complementarias replicas en los Sistemas MaC (Masivos de Comunicación). En este sentido, vale aclarar que el juego fue habilitado de manera parcial y segmentada en distintos puntos del planeta comenzando por los países centrales, lo cual generó validaciones sociales y cargas simbólicas previas. Durante el mes de agosto de 2016, precisamente el día 3, el juego estuvo disponible para la República Argentina, para entonces contaba en el mundo con 43 millones de usuarios diarios.

De esta manera titulaban los principales periódicos de la región acerca de *Pokégo*, en cuyas líneas se puede inferir el incipiente sentido comunicacional que darían forma a un discurso de consumo.

Alegría en los fans del país y América latina: después de semanas de espera, finalmente podrán disfrutar de este juego que se convirtió en un fenómeno masivo en el hemisferio norte. El juego, gratis, permite a los usuarios usar la cámara y el GPS del teléfono para buscar monstruitos (pokémones) en las calles de su ciudad. Un mapa muestra su ubicación, y hay que "descubrirlos" con la cámara, y luego capturarlos con un gesto del dedo sobre la pantalla del teléfono [...].

La Nación (2016, 3 de agosto)

El arribo del juego fue lento y escalonado para evitar la saturación de los servidores, ello no impidió que algunos usuarios latinoamericanos descargaran una versión filtrada y pudieran experimentar lo mismo que los jugadores de Australia y Nueva Zelanda, donde sí se había lanzado oficialmente. Tras el bloqueo por parte de Niantic, desarrolladora del título, los millones de entrenadores comenzaron a pedir la llegada del juego en sus territorios, algo que al menos en Chile, tardaría en ocurrir.

La Tercera (2017, 6 de julio)



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

En Córdoba, a una semana de su llegada, el juego era tendencia, cuyo rango etario de los prosumidores comprendía entre los 10 a 60 años sin una distinción aparente de clase, aunque, es preciso señalar, el juego requería ser instalado en smartphones de no más de un año de antigüedad por las características de sus sistemas operativos. Esto segmentó visiblemente el universo social y la accesibilidad a la tendencia, pudiéndose observar dispares reacciones y apropiaciones en las salidas a campo. En su comienzo el juego generó la curiosidad de propios y extraños, aquellos ligados al mundo de los videos juegos –Gamers– y los que solo querían formar parte de la tendencia a partir de su experiencia estética. En este proceso inicial intervinieron organismos estatales como el Municipio de Córdoba a través de su Secretaria de la Juventud, promoviendo a partir del fenómeno, espectáculos y encuentros en ‘los espacios públicos consagrados’ –espacios verdes, plazas y parques del área central–. Estos encuentros generaron procesos económicos tendientes a proveer servicios a los prosumidores de Pokégo, desde aspectos ligados al *merchandising*, recargas de baterías de celulares, refrigerios y guías urbanos (ver figura 3). Este proceso inicial comprendió un periodo de tiempo aproximadamente de dos meses, siendo uno de los más intensos registrados durante el tiempo de estudio.



Figura 3. Intervención estatal, y puestos de ventas y cargas de baterías (2016)

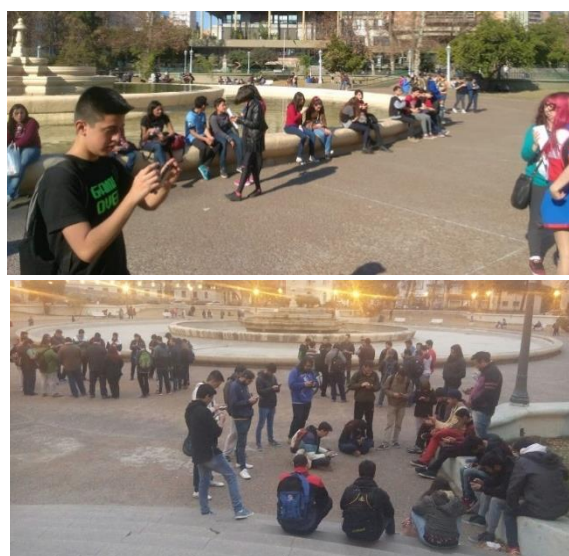


Figura 4. Imágenes de 2016 -arriba- y 2017 -abajo- donde se puede inferir cambios en las dinámicas de juego (2016-2017)



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

En lo concerniente a las observaciones de campo, podemos señalar que la tendencia Pokemon Go dinamizó los espacios públicos de la ciudad de manera alternada y aleatoria. Esto se debió por varios factores, entre los que podemos resaltar la pérdida de interés por la tendencia y los cambios en las dinámicas propuestas por el juego.

Como señalamos anteriormente, los meses de agosto y septiembre de 2016 concentraron la mayor intensidad del fenómeno, para estabilizarse y mutar en los meses siguientes a medida que el juego se actualizaba. Esto produjo cambios en sus dinámicas, y por consiguiente en sus procesos sociales de apropiación y uso de los espacios públicos, que posibilitaron nuevas dinámicas sociales y relaciones con el territorio (ver figura 4). Las nuevas versiones de *Pokégo* sustituyeron paulatinamente la manera individual de juego, dando paso a una acción más colectiva, denominada *incursiones* – categoría nativa, en cursiva–.

Con las primeras actualizaciones del 2017 surgieron nuevas maneras de *cazar*, que no solo requerían *caminar* kilómetros por la ciudad sino además precisaban de una *asociación*. Estas se constituyeron en un primer momento a partir de tres grupos de jugadores –*los rojos, los azules y los amarillos*–, que paulatinamente fueron construyendo identidad a partir del territorio, particularmente desde las dimensiones físico-espaciales de los espacios públicos donde se jugaba. Es preciso resaltar – y en esto radica uno de los aspectos interesantes del fenómeno en relación a los EPus–, que el juego y su plataforma geolocalizada no reconoce solamente plazas, parques y monumentos como espacios públicos, sino que cualquier lugar de la ciudad, público o no, puede constituirse en una *pokeparada* o un *gimnasio* –waypoints del juego–, y que ha llevado a cuestionamientos en la opinión pública y académica, y en algunos casos a demandas judiciales.

Durante las observaciones, fueron reconocidos distintos procesos concernientes al territorio y las prácticas sociales que en él se desarrollaban. Pero por la extensión del ensayo no se abordarán todas, sino aquellas más representativas y que hacen al objetivo del artículo. En este sentido, pretendo centrarme en las dinámicas socio-espaciales a partir de la experiencia estética.

Las modificaciones devenidas de las actualizaciones del juego generaron nuevos modos de vincularse socialmente en los espacios públicos. Gran parte de los prosumidores se aglomeraron en *gru-*



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina
La sociología en tiempos de cambio

pos constituidos territorialmente, en la mayoría de los casos a partir del lugar donde se habían conocido jugando. Esto se cristalizó a partir de la plataforma social WhatsApp, que con una lógica diferente pero complementaria a Pokégo, fue consolidando estas nuevas *asociaciones* a partir de grupos de mensajería. Los grupos de WhatsApp y sus nombres —que con el tiempo se validaron como categorías nativas, por ejemplo: *los de Sobremonte*, *los azules* y *los del sindicato*—, se instituyeron como pequeñas comunidades que se disputaban el espacio público, no solo desde lo territorial, un proceso incipiente desde el inicio del juego sino en términos de intercambio.

Estos procesos fueron profundizándose a medida que el juego se desarrollaba en el tiempo, haciéndose difícil asociar las prácticas actuales a las de sus inicios en 2016. En gran medida esto se debió a los cambios internos de la aplicación, donde los intercambios y las reciprocidades sociales inciden fuertemente en las dinámicas territoriales. Esto se ve reflejado en varios procesos, principalmente en la disputa entre *caminantes* y *voladores* —entre quienes cazan pokémones caminando la ciudad y quienes juegan desde su casa utilizando simuladores de GPS—, o la fuerte segmentación de género, donde el porcentaje de jugadoras es mínimo o nulo.

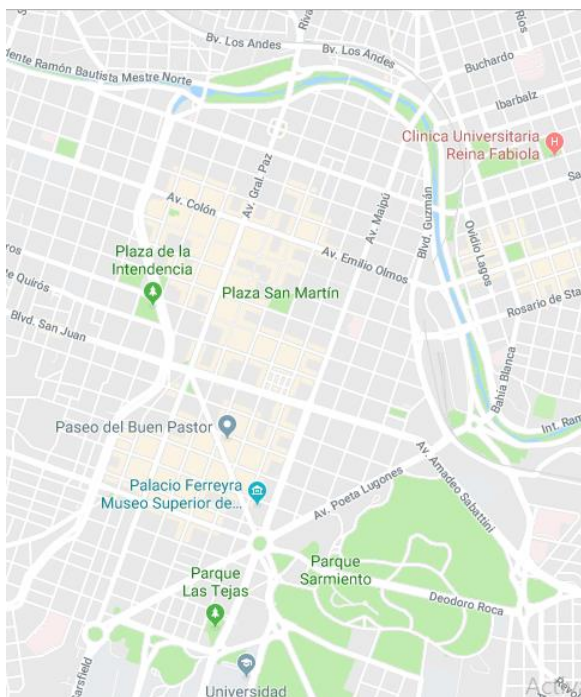


Figura 5. Área central de Córdoba. En verde: principales espacios verdes. En naranja: principales intensidades comerciales. Google Maps (2017)

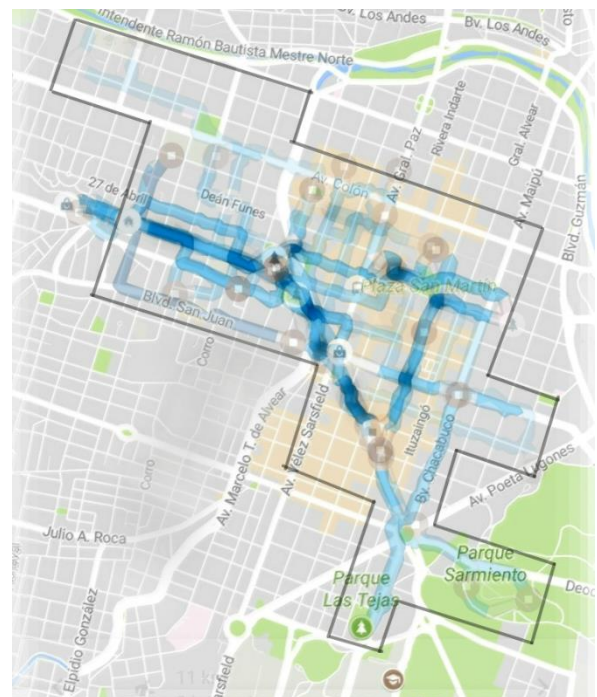


Figura 6. Área Central de Córdoba. En azul: recorridos principales de las incursiones. En azul oscuro: nodos de intensidades de uso. En negro: área donde se efectúan las incursiones (2017).



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

A partir de las figuras 5 y 6, podemos abordar el tercer aspecto que tiene que ver con dar cuenta de los procesos y datos. En la figura 5 podemos observar el área central de Córdoba con sus estructuras urbanas principales, en particular y en verde, aquellas referidas a los usos recreativos y que, en algún sentido, se reduce a ellas el concepto de *lo público*, me refiero a los espacios verdes. Estos espacios, más allá de su déficit en relación a la ciudad y el área, no son tomados en su totalidad por la plataforma del juego para geolocalizar *pokeparadas*, gimnasios o las *apariciones* de algún *pokémon*. En este sentido, adquiere relevancia para el análisis preguntarnos por qué algunos espacios son considerados y otros no, siendo que estas ubicaciones serán los puntos de referencia que trazarán recorridos y áreas de permanencia de los jugadores (ver figura 6).

En relación a los recorridos, estos poseen una extensión promedio de 9 km en cada incursión y una duración aproximada de cuatro horas, los cuales se realizan de manera periódica cuando el juego así lo requiere, en particular en los denominados *eventos* –campañas masivas propuestas por el juego cuya duración varía entre 4 horas y 3 días–. Se pudo observar que existe relación directa entre los *eventos*, la intensidad de juego y un mayor uso y apropiación de los espacios públicos, no siempre coincidiendo con plazas, parques o hitos urbanos. Esto se produce por la ubicación aleatoria de los *waypoint* del juego, lo que genera nuevos nodos e intensidades de *lo público* y se puede observar en azul oscuro en la figura 6.

Además de participar de las dinámicas, para determinar esta observación se analizó un grupo de 20 jugadores, el cual consistió en superponer sus recorridos, tiempos y trayectorias en cada incursión valiéndose de la herramienta Google Maps. De esta manera se pudo detectar geográficamente nuevos espacios de *publicidades* (Habermas, 2005) los cuales no se corresponderían con su dimensión física-espacial consagradas, convirtiendo una vereda o una esquina en el lugar *apropiado* de 200 personas, casi a modo de *happening*.

Cada *comunidad*, como se definen, participa de estos *eventos* e *incursiones* en *equipos* de aproximadamente 40 *compañeros*, cuyas edades varían entre los 23 y los 37 años. En esta última etapa del juego el rango etario se modificó, cuya edad promedio en 2016 rondaba los 24 años y en 2017 se elevó a 32, en gran parte explicado por la empatía de esta generación por el animé de los '90.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

Un aspecto no menos importante de analizar es la segmentación de género en el juego, algo que se mantuvo constante y que lleva a preguntarnos sobre sus razones. En las observaciones y entrevistas semi-estructuradas se registraron los siguientes porcentajes: 81% se definieron masculinos, 15% femeninas y 4 % transgénerx. Esto nos lleva a cuestionarnos acerca de la igualdad de género en el acceso a los dispositivos tecno-culturales TIC y, a partir de este análisis, sobre la igualdad de acceso a los espacios públicos de Córdoba y sus procesos culturales de socialización.

Por último, es preciso hacer mención a los procesos de segregación territorial que el juego o, mejor dicho, su experiencia estética produce. A principio de la tendencia durante 2016 la ubicación de *pokémones* se distribuía relativamente de manera homogénea en la mancha urbana, esto fue cambiando paulatinamente hasta que, en las últimas versiones de 2017, los *waypoints* y sobre todo las incursiones y eventos se concentraban en el área central de la ciudad. Esto ocasionó que muchos jugadores en función de dar continuidad a su *carrera* deban trasladarse hacia *el centro*, registrándose en un universo de 100 las siguientes procedencias: 8% área intermedia (3 a 6 km de distancia), 6% área periférica (6 a 12 km) y 6% área metropolitana (12 a 50 km), esto suma un total de 20% de prosumidores que debieron trasladarse en búsqueda de una experiencia estética que los hiciera parte, en algún sentido, de los procesos y tendencias *glocales*.

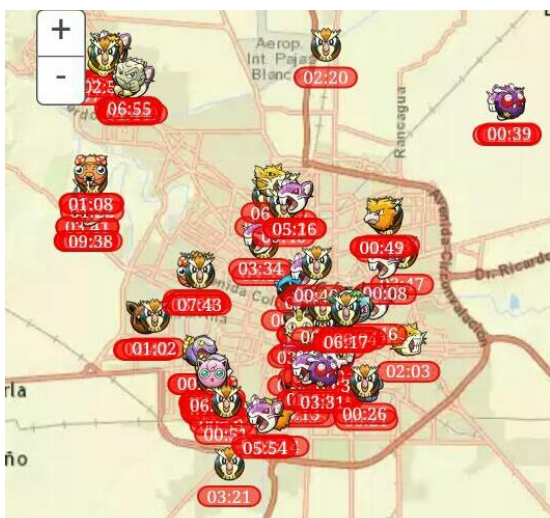


Figura 7. Córdoba, ubicación de pokémones (2016).

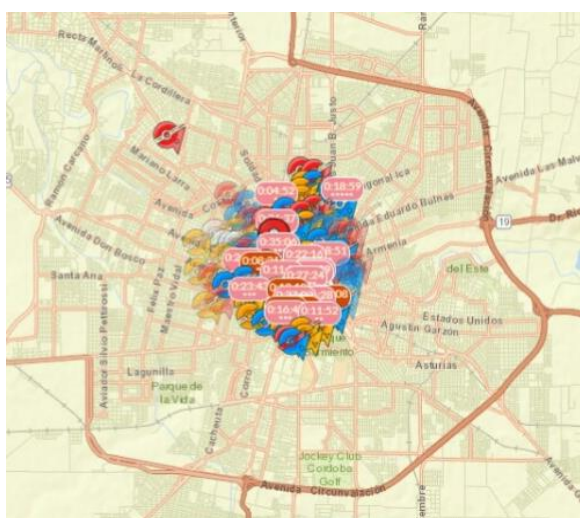


Figura 8. Córdoba, ubicación de los gimnasios, pokémones e incursiones (2017)



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina
La sociología en tiempos de cambio



Figura 9. Veredas de Córdoba, algunas de las agrupaciones durante una *incursión*. (2017)



Figura 10. Típica *incursión*. En ella se observa participando personas con capacidades diferentes (2017)

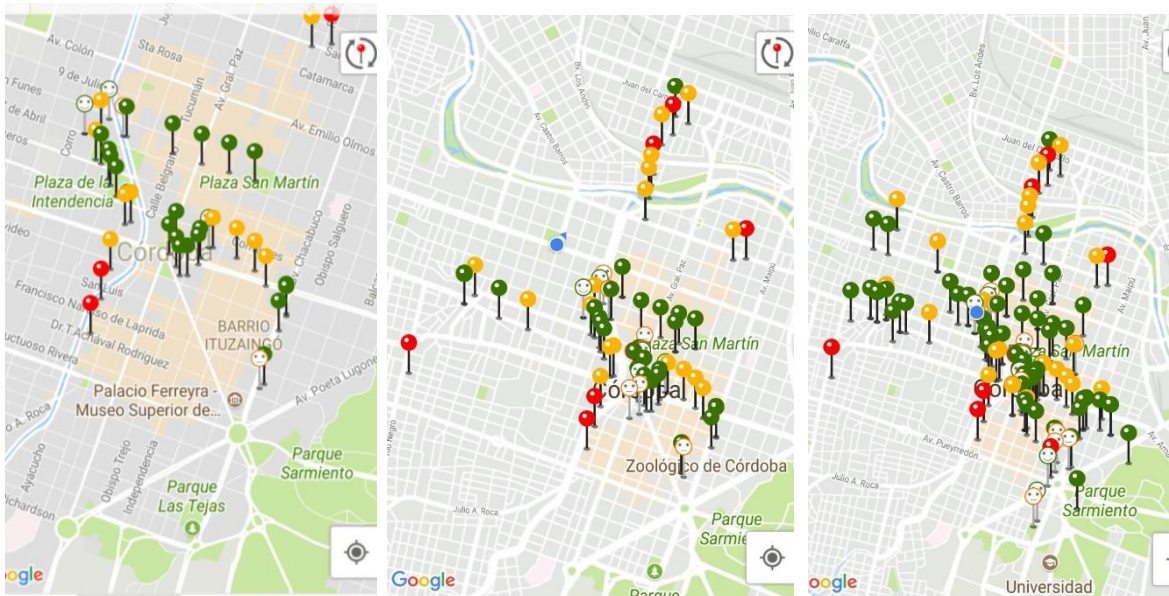


Figura 11. Mapeo de sensaciones área central. Evolución del mapeo de los espacios públicos de Córdoba a partir de las dinámicas del juego. Elaborado a través de una App georreferenciada por informantes clave. En rojo: sensaciones de temor y/o peligro. En amarillo: sensaciones de alerta y/o precaución. En verde: sensaciones de bienestar y/o seguridad. (2016-2017)



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

A modo de síntesis del apartado, podemos decir que el juego Pokégo desde su lanzamiento en agosto de 2016 ha generado nuevas maneras de socialización a partir de una plataforma virtual que, como sostuvieron muchos interlocutores, les permitió salir de sus casas y jugar en la ciudad, hacer de ella su lugar, su escenario. Asimismo, posibilitó nuevas maneras de usos y apropiaciones en los espacios públicos de Córdoba a partir de la experiencia estética de esta tendencia que, vale resaltar, no fue igualitaria en términos económicos, territoriales y de género. En este sentido, podemos citar algunos porcentajes: el 47% de los interlocutores reconoció haber *descubierto* y apropiado nuevos lugares de la ciudad, particularmente en *el centro*; el 73% recomendaría este juego como una manera de conocer y vivenciar la ciudad; el 53% expresó que el juego genera mayor socialización entre jóvenes; y el 55% cambió sus recorridos habituales.

Estas prácticas sociales dan cuenta de los cambios que la SIC a partir de sus dispositivos tecno-culturales TIC son capaces de generar en la manera de (con)vivir, experimentar y acceder a lo urbano y sus espacios públicos. Si bien en este caso referimos a un fenómeno social que implica aproximadamente 3000 prosumidores, la llegada de la realidad aumentada geolocalizada, la realidad virtual y los nuevos dispositivos y tendencias de consumo de dispositivos tecno-culturales incidirán de manera profunda en los paradigmas urbanos actuales, cuyo análisis y objetivación no puede postergarse.



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

V. Conclusiones

La imagen de un niño detrás de jugadores de Pokégo evoca no solo pensar sobre la noción actual de los espacios públicos y su rol social, o sobre los procesos de consumos tecno-culturales y sus accesos, sino en un sentido más profundo nos vincula con las inquietudes con que este trabajo fue elaborado. Aquellas tendientes a plasmar discusiones y miradas innovadoras sobre las categorías de análisis y los procesos culturales del hábitat contemporáneo.



Figura 12. Secuencia fotográfica de un niño sin celular que persigue a jugadores de *Pokémon Go* buscando ser parte de su experiencia estética, buscando construir su espacio público. (2016)

La revolución comunicacional llegó para quedarse, y con ella nuevos procesos y prácticas sociales que modifican sustancialmente nuestros modos de vida y nuestras ciudades, términos que también requieren (re)pensarse en función del paradigma de la sociedad de la información y el conocimiento. En el decir de Finkelievich (2000):

Quando se chatea con amigos que viven en diferentes lugares del globo, cuando se compran bienes y servicios por internet, cuando se establecen relaciones afectivas con personas que viven en cualquier lugar del globo, encontradas en el ciberespacio, ¿En qué ciudad se está? En ninguna y en todas, en un nuevo modelo para armar.

Esto nos posiciona frente a debates epistémicos y ontológicos en la redefinición de nuestros objetos de estudios, quizás buscando certezas donde no las hay. Vivimos en un mundo donde los dioses han huido (Ricoeur, 2011). Nuestras categorías parecen no poder explicar ciertos procesos y fenómenos contemporáneos, y los espacios públicos no escaparían a este sentido. Este trabajo que en su objeti-



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

vo general buscó promover un debate innovador, llega a este último apartado con inquietudes más que certezas. Planteos que posibiliten proyectar nuevos entendimientos y debates futuros frente al tema y sus principales aspectos, como el acceso, el derecho, usos y apropiaciones, de estos espacios denominados *públicos*.

El trabajo en su desarrollo siempre refirió a ellos en plural, tantos espacios públicos como fragmentos sociales convivan en un mismo territorio (Burgess, 2009). Una ciudad de superpuestas *publicidades*, que nos plantea el desafío de poder reconocerlas a partir de sus prácticas y de captar la reflexividad de sus procesos y que, por lo pronto, implicaría reformular preguntas acerca de este concepto, quizás elementales pero necesarias.

¿Qué representan los espacios públicos en la actualidad? ¿Cómo pensar sus límites en función de las nuevas tecnologías? ¿Se puede dissociar sus prácticas ‘reales’ de las ‘virtuales’, o necesariamente implicarían una nueva objetivación disciplinar? De qué manera reflexionamos lo planteado por Habermas (2005), acerca de que los espacios públicos se instituyen por fuera del control ¿Es esto posible en una sociedad instrumentada (Foucault, 1979)? Y si no lo fuera ¿Cómo debiera llamarse? ¿Espacio común? ¿Espacio colectivo? o como sostiene Delgado (2011): el espacio de la dominación.

¿Qué rol juega la comunicación del imaginario en relación a sus apropiaciones? En este sentido, valdría profundizar el debate en torno a la experiencia estética como categoría simbólica y política, en pos de comprender procesos similares al caso de estudio. En particular, aquellos procesos de apropiación espacial sin vocación pública previa y vinculados a lugares del intercambio comunitario y colectivo.

Para finalizar, ¿Es posible instituir espacios públicos desde la comunicación digital? A partir del fenómeno *Pokemon Go* y desde el caso de estudio, podríamos inferir que sí. Tal lo cual, sería necesario debatir en torno a su accesibilidad en donde la brecha digital tomaría mayor sentido de análisis, en tanto cada vez más estos espacios, nuestras prácticas socio-territoriales y nuestra relación con la ciudad, queden intermediadas por los dispositivos tecno-culturales TIC. El impacto de las nuevas tecnológicas devenidas en instrumentos ideológicos de la sociedad de consumo, requerirán también



XXXI CONGRESO ALAS URUGUAY 2017

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

planteos y posturas frente a los posibles procesos de mercantilización que, desde la experiencia estética inducida, pueden insumir en nuevas expresiones de lo público. Esto representa un desafío de abordaje que apunte a dar cuenta hasta qué punto estos espacios se han convertido en lugares consumibles y mercantilizados, que agencian procesos de construcción de identidad y pertenencia de los actores urbanos.

Por último, a modo de opinión y autocrítica disciplinar, el territorio, la ciudad y los espacios públicos resultan hoy categorías desdibujadas a partir de las cuales se intentan explicar fenómenos y procesos culturales complejos, simultáneos y efímeros, cuyos supuestos no se cristalizan en respuestas cabales a los requerimientos del hábitat contemporáneo. Ante ello y como sostiene Saskia Sassen (2017), resulta imperioso (re)pensar estas categorías a partir de (des)teorizar para (re)teorizar, desarmar para construir algo nuevo.

VI. Bibliografía

- Benjamin, W. (1989). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. En Discursos Interrumpidos I: Taurus, Buenos Aires
- Borja, J. (2014). *Prologo*. En Domínguez Moreno L. & Sánchez Gonzales D. (Ed.) *Identidad y espacio público. Ampliando ámbitos y prácticas*: Gedisa, Barcelona.
- Burgess, R. (2009). *Violencia y la ciudad fragmentada*. En A. Falú (Ed.), *Mujeres en la ciudad. De violencias y derechos* (págs. 99-126). Red Mujer y Hábitat de América Latina: Ediciones Sur, Santiago de Chile.
- Castells, M. (2000). *La sociedad red*. En su: *La Era de la información*, vol. 1: Alianza, Madrid.
- Delgado, M. (2005). *Espacio público y comunidad*. En Lisbona M (Ed.) *Reflexiones sobre el concepto de comunidad en el México contemporáneo* (pp 39-60) Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, Tuxtla Gutiérrez.



**XXXI CONGRESO ALAS
URUGUAY 2017**

3 - 8 Diciembre / Montevideo

Las encrucijadas abiertas de América Latina

La sociología en tiempos de cambio

- Delgado, M. (2011). *El espacio público como ideología*. Los libros de la catarata, Madrid.
- Finquelievich, S. (2000). *Los actores sociales urbanos en la sociedad de la información: de los hippies al e-commerce*. En: Repensando la experiencia urbana de América Latina: cuestiones, conceptos y valores: Clacso, Buenos Aires.
- Finquelievich, S (2016). *I-Polis: ciudades en la era de internet*: Diseño, Buenos Aires.
- Foucault, M. (1979). *Microfísica del poder*: La Piqueta, Madrid.
- Funtowicz, S. (1993). *Ciencia posnormal, complejidad reflexiva y sustentabilidad*. En Enrique Leff (comp.) *La complejidad ambiental*. Siglo XXI, Buenos Aires.
- Geertz, S. (2009). *Las interpretaciones de la cultura*. Siglo XXI, Buenos Aires.
- Guber, R. (2011), *La etnografía, método, campo y reflexividad*. Siglo XXI, Avellaneda.
- Habermas, J. (2005). *Historia y crítica de la opinión pública*: Alianza, Buenos Aires.
- Kant, I. (2007). *¿Qué es la ilustración?:* Alianza, Madrid.
- Kant, I (2001). *Crítica del juicio*: Espasa, Madrid.
- Latour, B. (2008). *Reensablar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial, Buenos Aires.
- Le Corbusier (1993). *La carta de Atenas*. En: Principales obras del urbanismo: Planeta, Buenos Aires.
- Prince, A. (2012). *Las TIC y su relación con la seguridad ciudadana*. Buenos Aires
- Rancière, J. (2013). *Aísthesis. Escenas del régimen estético del arte*. Manantial. Buenos Aires.
- Ricoeur, P. (2011). *Urbanizaciones y secularización. En su: Ética y Cultura*. Prometeo, Buenos Aires.
- Sassen. S. (diciembre de 2017). *Expulsiones sociales: Brutalidad y complejidad en la sociedad global*. En xxxi Congreso ALAS 2017. Congreso llevado a cabo en Montevideo, Uruguay.