

CIBERSOCIOANTROPOLOGÍA DE COMUNIDADES VIRTUALES

Eduardo Andrés Sandoval Forero

Universidad Autónoma del Estado de México

Abstract

El texto describe, desde perspectivas sociológicas y antropológicas, las principales formas de investigar las interacciones sociales mediadas por el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el contexto de la llamada Sociedad de la Información (SI), particularmente aquellas que ocurren en el ciberespacio. Se exponen elaboraciones teóricas y conceptuales a partir de la emergencia de estas nuevas relaciones sociales, y se abordan el método y las técnicas que la etnografía virtual utiliza para el conocimiento de los fenómenos sociales que ocurren en el ciberespacio.

Palabras clave: Cibersocioantropología, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Sociedad de la Información (SI), Etnografía virtual, Ciberespacio.

The text describes the principal ways of investigating the social interactions across the mediation of the use of Information and Communication Technologies (ICT) in the context of the so-called Information Society (IS), particularly those that happen in the cyberspace. Theoretical and conceptual makings are exhibited from the emergency of these new social relations, and there are used the method and the techniques that the virtual ethnography uses for the knowledge of the social phenomena that happen in the cyberspace.

Keywords: Cybersocioanthropology, Information and Communication Technologies (ICT), Information Society (IS), Virtual ethnography, Cyberspace.

Cultura e identidad en comunidades virtuales

Diversas disciplinas sociales han venido trabajando desde hace más de veinte años lo relacionado con el conocimiento científico; de manera particular han constituido la línea de investigación interdisciplinaria de los Estudios sobre Ciencia, Tecnología y Sociedad (CTS) o Estudios sobre Ciencia y Tecnología. Han sido distintos los enfoques y las metodologías empleados en estas investigaciones, siendo relevante el denominado “relativismo epistémico”, que sostiene que el conocimiento se encuentra determinado por la conjunción del tiempo y la cultura, en los cuales todas las realizaciones son productos sociales, es decir, de las dimensiones de la historia y la cultura.

Los estudios del relativismo epistémico se iniciaron y desarrollaron con la descripción etnológica de los discursos científicos, sin la preocupación de tener que demostrar la científicidad de los discursos, las palabras o las ideas. En 1979, Bruno Latour y Steve Woolgar publicaron la ya famosa obra *Laboratory Life*, en la que describen con detalle lo que ocurre en los laboratorios de investigación, empleando el método etnográfico, tomando a los “nativos como los científicos” y llegando al análisis del discurso científico por medio de sus “inscripciones” o “representaciones”. Los nativos hacen parte de la producción del conocimiento al participar no sólo en la descripción de sus entornos (etnografía clásica) sino también en el análisis y reflexión de sus contextos sociales, junto con sociólogos y antropólogos, produciendo discurso científico colectivo.

Los planteamientos del pluralismo metodológico de Javier Echeverría (1995, 1996) resultan ser de importancia para el estudio social, toda vez que su propuesta axiológica propone el desarrollo de la investigación en dos vertientes: una descriptiva, en el sentido de elaborarla tal y como se efectúa una actividad científica o tecnológica, y otra normativa, que se vincula con el examen de los nuevos valores en sus aspectos epistémicos y prácticos, con base en el establecimiento de puentes entre la ciencia o la técnica y otras culturas humanas.

Martín Hopenhayn, en su texto *Educación, comunicación y cultura en la sociedad de la información: una perspectiva latinoamericana* (2003), plantea que los intercambios virtuales configuran nuevos rasgos culturales, en la medida que van abarcando diversos ámbitos de la vida de las personas; uno de los cambios culturales inmediatos se pone de manifiesto en la relación entre los usuarios y la tecnología, en la que el aprendizaje tecnológico se genera con el uso directo, desligándose de la tradicional adquisición de destrezas y conocimientos. Es partidario de “culturas virtuales”, como aquellas que tienen que ver con los

“cambios en las prácticas comunicativas, por efecto de medios interactivos a distancia, que modifican la sensibilidad de los sujetos, sus formas de comprensión del mundo, la relación con los otros, la percepción del espacio y el tiempo, y las categorías para aprehender el entorno. La profundidad y extensión de estos cambios es incierta, pero insoslayable” (Hopenhayn, 2003: 17).

Manuel Castells, uno de los pioneros y líderes de los estudios sociales sobre la comunicación en la era de la información, dice que “el surgimiento de un nuevo sistema de comunicación electrónico, caracterizado por su alcance global, su integración de todos los medios de comunicación y su interactividad potencial, está cambiando nuestra cultura” (Castells, 1999: 361).

Algunas manifestaciones del cambio cultural se nos presentan con el intercambio simbólico, las redes virtuales, las nuevas formas de representar la realidad, la comunicación en tiempo real, los sentidos colectivos, el lenguaje virtual, los giros lingüísticos y en todos aquellos entramados sociotécnicos que impone la utilización de la red.

“Avanzaría la hipótesis de que en esas comunidades virtuales ‘viven’ dos tipos muy distintos de poblaciones: una diminuta minoría de aldeanos electrónicos –que se han asentado en la frontera electrónica– y una multitud transeúnte para la cual las incursiones ocasionales dentro de varias redes equivalen a explorar varias existencias bajo el modo de lo efímero” (Castells, 1999: 395).

En otra lectura de lo sugerido por Castells, desde la política y entendiendo las desigualdades de acceso y simbólicas, surge el interrogante: ¿El ciberespacio es parte de la hegemonía cultural del capitalismo?, o ¿también el ciberespacio permite la presencia, la intromisión de la cultura del otro, del no occidental?

Las TIC se han convertido en importantes mediaciones de la comunicación y la cultura que, sin duda, deben ser aprehendidas por todos los grupos que pretendan buscar su reconocimiento sociocultural y cosmogónico en la sociedad multicultural, fomentando prácticas de respeto a la diversidad y convivencia en la diferencia, a través de la información.

Downey, Dumit y Williams, en 1993, publicaron un texto titulado “Cyborg Anthropology”, en *Cultural Anthropology*, definiendo a esta nueva subdisciplina como la “Antropología cultural de la ciencia y la tecnología”. El programa inicial de esta antropología fue definido por los tres autores desde tres parámetros o áreas de actividad:

“En primer lugar, se debería ocupar de la ciencia y la tecnología contemporáneas como actividades culturales. El objetivo sería observar y analizar detenidamente cómo la gente construye el discurso científico y cómo éste se convierte en significativo en sus vidas cotidianas. En segundo lugar, se cuestionaría la posición central que ha ocupado siempre la figura del ser humano en la Antropología, proponiendo una alternativa crítica a este humanocentrismo abusivo. La máquina debía entrar a formar parte del objeto de la Antropología, en tanto creadora y modificadora de ‘cultura’. Por último, la ‘Antropología cibernética’ abordaría ‘de qué modo las tecnologías llegan a participar como agentes productores y reproductores de los diversos aspectos de la vida social’” (Mayans, 2002: 3).

Por su parte, Mayans considera de gran valía la discusión no sólo de la nueva subdisciplina de la Antropología sino también del método y las técnicas para estudiar al “ciber-otro”, por ello señala que:

“El primer fruto de la etnografía *on line* es una muestra inequívoca de que estas investigaciones generarán debates

metodológicos novedosos y de gran interés. Por otro lado, en la mayoría de las ocasiones, estos dilemas metodológicos son aún más importantes, por el hecho de que son dilemas compartidos con la 'comunidad indígena', por los usuarios en cuestión" (Mayans, 2002: 6).

Acción y reacción lógica propias de toda disciplina social, pero con mayor preocupación en sus tiempos fundacionales. ¿Acaso los sujetos de estudio, los métodos y las técnicas de investigación no deben ser sometidos a constantes análisis, críticas, cuestionamientos, comprobaciones y reprobaciones en las disciplinas sociales?

Hill (1990), en su texto *The Tragedy of Technology*, explora las propiedades de la cultura que adquieren vida dentro de los sistemas tecnológicos cuando las personas se comprometen a utilizarlos, siendo la cultura un sistema de significados que le posibilita al grupo darle sentido al mundo.

Una investigación de relevancia en la Antropología mexicana es la realizada por María Josefa Santos Corral (2000), *Cien mil llamadas por el ojo de una aguja*, donde analiza los cambios tecnológicos de las telecomunicaciones en México, acompañados de las modificaciones en las estructuras simbólicas. En compilación (1997), se propone, desde novedosas perspectivas antropológicas, la intrincada relación entre los desarrollos tecnológicos y los procesos culturales en las sociedades complejas.

La proliferación de redes de información es otra de las características del ciberespacio, adquiriendo usos alternos y prácticas disímiles en la organización e interactividad cultural y en las elaboraciones simbólicas de nuevas identidades e identificaciones de la subjetividad social. Todos estos nuevos espacios y tiempos aludidos son producto del desarrollo tecnológico de las TIC, que impactan significativamente en la vida social.

La Sociedad de la Información

Para acercarnos al objeto y al método de los estudios sociales de comunidades virtuales, es necesario presentar unas líneas sobre los elementos

fundamentales que dan forma a la llamada Sociedad de la Información, esta sociedad que depende cada vez más de la capacidad de transmitir información y de transformarla en conocimiento. Dada la gran afluencia de nuevos conceptos y sus variados significados que relacionan a nuevas subdisciplinas del quehacer social, se torna emergente delinear sus acepciones.

La Sociedad de la Información (SI) es la manifestación de un tipo de modelo social originado a partir de los cambios de organización que surgen conforme con los diversos modos de producción que han existido a través de la historia, y se encuentra relacionada con los procesos técnicos y económicos de cada época (Reusser, 2002). De acuerdo con el *Libro Verde de la Sociedad de la Información en Portugal*, se señala que:

“El término Sociedad de la Información se refiere a una forma de desarrollo económico y social en el que la adquisición, almacenamiento, procesamiento, evaluación, transmisión, distribución y diseminación de la información, con vistas a la creación de conocimiento y a la satisfacción de las necesidades de las personas y de las organizaciones, juegan un papel central en la actividad económica, en la creación de riqueza y en la definición de la calidad de vida y las prácticas culturales de los ciudadanos” (*Green Paper on the Information Society in Portugal*, 1997).

Este tipo de sociedad aparece como resultado de procesos y cambios ocurridos principalmente en los modos de producción del sistema capitalista. De manera muy general, los antecedentes de la SI devienen de la sociedad industrial norteamericana, con las líneas de montaje en serie de Ford y las cadenas de producción de Taylor, además del uso de una gran cantidad de mano de obra no calificada, capaz de operar los distintos módulos de la producción manufacturera de principios del siglo XX. Posterior a esta sociedad industrial, surge una sociedad que sustituye la producción de bienes por la producción de servicios, los cuales fueron adaptándose de manera paulatina a la automatización de la producción, de manera que cada vez más se requería de un número menor de mano de obra para organizar la producción; esta es, de manera general, la característica principal de la sociedad post-industrial, que aparece como consecuencia de una diversificación del consumo y de la producción de bienes y servicios.

En este sentido, la sociedad post-industrial de Bell (1994) es, en sí, una Sociedad de Información, o al menos es una aproximación muy cercana a ella. Durante el llamado post-capitalismo, Daniel Bell identificó al conocimiento como el recurso principal para el control social y para las innovaciones en términos de la producción. Esa etapa posterior al capitalismo está dominada por nuevas clases sociales que han tomado el lugar de los industriales capitalistas y han otorgado el control a los técnicos y profesionistas; los ingenieros y los científicos son ahora quienes ocupan la jerarquía más alta en la escala social de la SI (Muriel, 2005: 24). En otras palabras, en la Sociedad de la Información los medios de producción han pasado a ser dirigidos por técnicos y profesionistas especializados, que utilizan la información como materia prima de producción.

Un elemento central de la Sociedad de la Información es la conjunción entre la información, el conocimiento y los avances tecnológicos que permiten la comunicación o transmisión eficiente de éstos (Méndez, 2005; Reusser, 2002). Se considera que son estos los tres pilares sobre los que se sostiene la SI, y del grado de articulación que exista entre ellos dependerá la situación de avance o de retraso de un país, una sociedad o un grupo social en particular, en el contexto de la Ciencia, la Tecnología y la Información.

El centro de la innovación tecnológica está en el desarrollo de la llamada Informática computacional; las computadoras y el trabajo mental elaborado mediante su uso, en unos casos han sustituido y en otros redimensionado el poder de los motores, la maquinaria, las herramientas, la gran industria y la fuerza de trabajo, características del modo de producción de las sociedades industriales.

No es que la SI haya anulado o desaparecido a la industria, lo novedoso es que en la Sociedad de la Información se presenta un uso regular y consistente de información y conocimientos mediados por la tecnología, que han revolucionado los sistemas industrial, comercial, financiero y agrícola capitalistas.

Es determinante para la SI el soporte tecnológico para su desarrollo e impacto en la sociedad (Ranguelov, 2002: 4); básicamente se necesita de un soporte

que sea utilizado, a manera de puente, para vincular todo el conjunto de avances tecnológicos con el aparato productivo y con población de la SI. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son el conjunto convergente de tecnologías de la microelectrónica, la informática (máquinas y *software*), las telecomunicaciones/televisión/radio y la optoelectrónica (Castells, 1999: 56).

Las TIC son precisamente las encargadas de ofrecer la posibilidad de acceso al mundo creado desde la SI; estas tecnologías han contribuido de manera definitiva a la descentralización de las actividades productivas y a la aparición del llamado “trabajo inmaterial”, que involucra la manipulación de conocimiento e información (Quintanar y otros, 2001: 14). Es importante señalar que la capacidad de penetración y de dispersión de las TIC tiene mucho que ver con los códigos que se utilizan para transmitir la información, particularmente de una “digitalización común” que permite estandarizar los códigos desde los cuales la información se genera, se almacena, se recobra, se procesa y se transmite (Castells, 1999: 56).

La transmisión de información bajo códigos estándares permite que Internet sea, por lo pronto, el vehículo más eficaz para la comunicación y almacenamiento de datos. Estos datos son digitalizados para permitir su intercambio, donde la digitalización no es más que la conversión de información física (papel, pintura, fotografía) y analógica (música, video) a un estándar capaz de ser procesado mediante computadoras y transmitido por redes, es decir, en traducir información como textos, imágenes, sonidos, programas de radio y televisión, etc., a un lenguaje binario, constituido sólo por los dígitos cero y uno (0 y 1). Esta sintética forma de codificar la información tiene como antecedente más cercano a las tarjetas perforadas, utilizadas durante el taylorismo para programar, mediante ceros y unos, el funcionamiento de la máquina en la cadena de producción.

Para Castells (1999), el término “informacional” implica una forma de organización social en la que la generación, el procesamiento y la transmisión de la información se convierten en una de las fuentes fundamentales de la productividad y el poder en una sociedad, debido a las nuevas condiciones tecnológicas que surgen en este periodo histórico-cultural.

El concepto “Sociedad de la Información” pretende dar un reconocimiento al conjunto de posibilidades que ofrece Internet como parte esencial de la comunicación contemporánea. Las Tecnologías de la Información y el Conocimiento (TIC) son las herramientas de las que se vale la Sociedad de la Información; se trata de sistemas tecnológicos utilizados para la comunicación, la información o la informática que se fusionan y convergen en un solo punto, formando así la poderosa red de redes. Dicho de otro modo, la Sociedad de la Información concentra métodos de comunicación e información existentes, para ser manipulados a través de instrumentos tecnológicos. La tendencia a la universalidad de la red y sus efectos en la comunicación y en la cultura informativa se constituyen en objeto de estudio de las Ciencias Sociales

Sin embargo, los tratados sobre el tema son nacientes y escasos. Aun cuando existe un mayor interés en los ámbitos políticos y académicos, no se ha logrado –aunque se busca– una especialización o convergencia de opiniones, como lo declaran expertos de la empresa Telefónica de España en el informe *La Sociedad de la Información en España (2002)*: “En realidad, se trata todavía de un terreno poco firme, con nuevos conceptos que no están suficientemente asentados, con la carencia de un modelo plenamente definido en el espacio político, y con descripciones y análisis globales que en ocasiones resultan contradictorios”.

El proceso irreversible que conlleva Internet dentro de las sociedades actuales incluye aspectos tan importantes como el conocimiento, la creatividad y, por supuesto, la información, además de influir en industrias como la electrónica y la robótica, y ser, por lo tanto, un aspecto primordial en el desarrollo económico y sociológico de la Humanidad. Se habla de que estamos viviendo la aparición de un nuevo esquema social en la historia del hombre, que ha sido denominado la “tercera ola”. La primera basaba su economía en la agricultura (S. XXX a.C. - S. XVIII d.C.), la segunda hace referencia a la era industrial (S. XVIII - 1960) y en la Sociedad de la Información nos valemos de la Informática y de las tecnologías digitales como un motor en el desarrollo de esta generación.

Las razones por las que las TIC adquirieron un supervalor en el mercado capitalista suelen ser demostradas por su potencial, además de por su

adecuada explotación, que conllevan a las exponenciales ganancias económicas. Y en lo social y en lo político, con la apertura de los canales de expresión con que cuenta parte de la sociedad, venciendo limitantes geográficas en muchos sentidos y logrando enormes ventajas a nivel global y particular. No obstante, estos beneficios acarrear consecuencias antagónicas con sectores mayoritarios de la población, que acrecientan la desigualdad y la iniquidad socioeconómica y comunicacional de individuos y países.

Nos referimos al preocupante crecimiento de la llamada “brecha digital”, que no es otra cosa que el rezago existente en un porcentaje considerable del mundo en cuanto al acceso y aprovechamiento de Internet como medio de crecimiento económico y cultural. La alarma comienza desde un punto básico: el uso de las tecnologías digitales se ha convertido en una nueva forma de exclusión a distintos sectores. Es así como las nuevas tecnologías, que por un lado ayudan a lograr una democratización en el uso de distintos recursos, cierran, por otro, innumerables posibilidades de crecimiento a las personas que, por diversas razones, son ajenas al ciberespacio. Así, hablamos ahora de una nueva manera de diferenciación social y centralización del poder, que sustenta sus mecanismos en un injusto acaparamiento de los recursos tecnológicos por parte de intereses políticos o mercantilistas, cuando en realidad los principios con los que fue diseñada la red de redes son los de universalidad y libertad de expresión.

Estas Tecnologías de la Información y la Comunicación no se encuentran disponibles para todos; una de las características de la SI es que el avance tecnológico no existe para determinados colectivos e individuos que no cuentan con los recursos necesarios económicos y de infraestructura para adquirir y utilizar este tipo de tecnologías, mientras que por otro lado podemos observar que, si bien existe el acceso a la tecnología, no se cuenta con el conocimiento básico para su uso, y la consecuencia de esta diferenciación, en términos de acceso, se manifiesta en el “analfabetismo digital” y en la llamada “brecha digital”. En este sentido, la brecha digital es la separación que existe entre las personas (comunidades, estados o países) que utilizan las TIC como una parte rutinaria de su vida diaria y aquellas que no tienen acceso a ellas y que, aunque lo tengan, no saben cómo utilizarlas (Felicié, 2003: 07).

Con relación a esta situación de desigualdad, Manuel Castells menciona que esta brecha digital genera “agujeros negros” entre quienes acceden a las TIC y quienes se quedan fuera; estos agujeros existen dentro de las mismas regiones territoriales y dentro de las mismas fronteras de los Estados, sin importar si se los considera desarrollados o subdesarrollados, del Norte o del Sur (Castells, 1999).

Materias tan importantes como la educación y el acceso al conocimiento dependen cada vez más de una computadora y una conexión telefónica (elementos básicos que para muchas poblaciones no son considerados prioridad). Esto deriva en un círculo vicioso: mientras que se espera que las TIC sean una fuerte arma para combatir el analfabetismo, la misma falta de educación es una de las barreras fundamentales que amplían la brecha digital.

Por supuesto, el atraso tecnológico va directamente ligado con el atraso socioeconómico que hay desde la era industrial en numerosas naciones. La carrera permanente entre regiones del Primer Mundo y las llamadas subdesarrolladas se vuelve cada vez más desigual, entre otras razones por la delantera que los primeros llevan en antigüedad e infraestructura, causas por las cuales han adquirido los terrenos más privilegiados del ciberespacio. La difusión de estas tecnologías desde los países de origen ha sido lenta e irregular, así como el proceso de digitalización de los países en vías de desarrollo: en el año 2004, sólo el 8% de la población de América Latina tenía acceso a Internet, y el ancho de banda de toda Latinoamérica es similar al de Seúl, Corea (CEPAL, 2004).

Es obvio que de estos privilegios están excluidos de manera general los pobres y los marginados de la sociedad, ya que las estadísticas hablan de una concentración de los sistemas informáticos en las ciudades, dejando de lado las zonas rurales y discriminando, como es costumbre, a los indígenas y a otros grupos vulnerables. Por otro lado, el uso que se le da a Internet en América Latina se reduce a información general y entretenimiento; aún no ha cuajado una cultura que potencialice todos los campos del quehacer social, económico, cultural, político y lingüístico en línea, que sea de trascendencia para coadyuvar a la solución de los múltiples problemas y deficiencias existentes.

El problema se incrementa cuando, además de las limitantes socioeconómicas, los países carecen de una buena estrategia de penetración tecnológica en la población. La poca experiencia de los gobiernos y la falta de políticas que los convenzan de la importancia de no quedar atrás en estos aspectos se traducen en pocos programas de equipamiento informático y deficientes campañas de capacitación en el uso de Internet. Un ejemplo del buen aprovechamiento de los recursos económicos (aun cuando son escasos) se puede ver en países como Chile y Perú, donde existe un promedio óptimo de conectividad a pesar de no contar con un ingreso *per cápita* notable. En contraste, México ocupa el lugar cuarenta y siete en cuanto a aptitud de aprovechamiento de las Tecnologías de la Información, a pesar de ser la novena economía a escala mundial por el tamaño de su Producto Interno Bruto (Villami, 2003).

Por ello, investigadores e intelectuales de todo el mundo coinciden en la urgencia de lograr una verdadera Sociedad de la Información global. El tema ha sido tratado desde el punto de vista de los derechos humanos, y no pocas veces los grupos excluidos y marginados de la tecnología, como los indígenas, han alzado la voz para reclamar su derecho a un total acceso a las TIC.

Los datos de 2007, emitidos por *Internet World Stats*, ilustran cuantitativamente las presencias y las ausencias de, por lo menos, las categorías grupos étnicos e idiomas no hegemónicos: existen 1.173.109.925 usuarios de Internet en el mundo. De éstos, el 31,2% se comunica en inglés; 15,7% en chino; 8,7% en español; 7,4% en japonés; 5% en francés; 5% en alemán; 4% en portugués; 2,9% en coreano; 2,7% en italiano, y 2,5% en árabe. El resto de las lenguas del mundo constituyen el 15% del total de usuarios de Internet.

Según *Internet World Stats*, Estados Unidos es el país con el mayor número de usuarios en el mundo, presentando un factor de penetración de Internet (FPI) del 69,6%, es decir que cerca del 70% de su población tiene acceso y utiliza Internet. El porcentaje de penetración poblacional de Internet en América Latina y el Caribe es de tan sólo el 13,3%, y en el caso de México el 16,4% de su población usa Internet, ocupando el lugar número trece de la lista de los veinte países con más cantidad de usuarios de Internet.

(<http://www.internetworldstats.com/stats7.htm>)

Los hispanohablantes constituyen el tercer grupo más grande de Internet, desplazando de este puesto a los japoneses, el año pasado. La población indígena en el mundo se estima en más de 400 millones de personas y ninguno de sus idiomas se registra en Internet. Los indígenas seguirán luchando por tener su propio territorio en el ciberespacio y gozar del uso de las nuevas tecnologías.

En la disertación inaugural del programa de doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento “Internet y la sociedad red”, de la *Universitat Oberta de Catalunya*, en respuesta a la autopregunta ¿cuál es la geografía de Internet?, Manuel Castells dijo:

“La geografía de los usuarios hoy día se caracteriza todavía por tener un alto nivel de concentración en el mundo desarrollado. En ese sentido, digamos que las tasas de penetración de Internet se acercan al 50% de la población en Estados Unidos, en Finlandia y en Suecia; están por encima del 30-35% en Gran Bretaña, y oscilan entre el 20-25% en Francia y en Alemania. Luego está la situación española en torno a un 14% y en Cataluña un 16-17%. En todo caso, los países de la OCDE en su conjunto, el promedio de los países ricos, estarían en estos momentos en un 25-30%, mientras que, en el conjunto del planeta, está en menos del 3% y, obviamente, si analizamos situaciones como la africana, como la de Asia del sur, está en menos del 1% de la población” (Castells, 2004).

Comunidad virtual

El concepto de comunidad virtual ha sido frecuentemente utilizado en la teorización sobre la aparición de nuevas formas de sociabilidad vinculadas al uso de las TIC, en las que Internet es una de las principales con acceso y uso a través de una computadora. De manera general, se define que la comunidad virtual son grupos sociales surgidos y sustentados mediante el uso de la Comunicación Mediada por Computadora (CMC) (Ardèvol, 2002: 10). En este sentido, podemos considerar que uno de los principales objetivos de la

investigación de comunidades virtuales es el distinguir qué hacemos cuando estamos conectados a Internet y cómo lo hacemos; es ahí, precisamente, donde interviene el uso del conocimiento antropológico y etnográfico para la comprensión de los comportamientos sociales en dos ámbitos principales llamados *on line* y *off line* (Ardèvol, 2002: 14), los que corresponden al espacio virtual y al espacio físico, respectivamente.

Se consideraba que Internet ofrecía la posibilidad de que, al existir las interrelaciones en el espacio *on line*, ayudaría a borrar las categorías sociales construidas desde el espacio *off line*; sin embargo, las barreras de género, raza, idioma, clase, edad, consumo, etc., se manifiestan en los patrones de comportamiento de los individuos que practican el espacio virtual y hacen uso de la CMC para manifestar su preferencia por representarse a sí mismos a partir de la identidad o identidades adquiridas en la realidad, es decir, en el espacio *off line*.

Para da Cunha Recuero, la comunidad virtual es en sí misma un concepto que puede debatirse a partir del origen mismo de la idea de comunidad, tal y como se conocía antes de la existencia de la CMC. Para esta autora, los medios de comunicación han tenido una acción directa y definitiva en el espacio y el tiempo, impactando directamente la organización social a través de la historia (da Cunha Recuero, 2004: 06); la comunidad virtual sería el término utilizado para señalar a los agrupamientos humanos que trabajan y mantienen relaciones sociales en el ciberespacio (Rheingold, 2002, citado por da Cunha Recuero, 2004: 10).

Desde la perspectiva socioantropológica, el determinante de las investigaciones se centra en las relaciones sociales que los cibernautas establecen en sus diferentes comunicaciones. En otras palabras, en la dimensión social y cultural del uso de las TIC, así como en el tipo, características, condicionantes, tejidos sociales y temas abordados en las comunicaciones que generalmente fluyen en las redes.

Considerando estas dos posturas podemos afirmar que la situación de tiempo y espacio es definitiva al momento de pensar sobre la existencia de comunidades tanto físicas como metafísicas, es decir, la presencia física es indispensable

para la comunidad *off line*, de la misma manera que la ausencia no representa ausencia para la *on line*. En este sentido, la CMC soportada por las TIC se convierte en el territorio fundamental para la existencia de las comunidades virtuales; tanto la tecnología como el intercambio de información permitido mediante la CMC generan un ciberespacio que podemos definir a partir de la idea de Michele Wilson (2000: 647), quien explicita que las comunidades virtuales se forman y funcionan al interior del ciberespacio, siendo éste el espacio existente dentro de las conexiones, redes y sistemas de las Tecnologías de Comunicación.

Ahora, el espacio geográfico en el llamado tiempo real presenta un escenario particular para el desarrollo de comunidades y para la paulatina aparición de rasgos culturales específicos, generados por el medio físico donde el grupo se desarrolla.

Las comunidades virtuales y sus productos simbólicos no existen en un mundo diferente, sino que se sitúan en el contexto de las geografías políticas y culturales de la realidad social (Campos, 2002: 03), esto quiere decir que estos elementos simbólicos a los que se refiere Campos no son producto de las TIC ni de la CMC por sí solas, sino que aparecen a partir de las oportunidades de representación y manifestación de sentido que la tecnología e Internet permiten al individuo que las utiliza. La carga simbólica creada dentro de las comunidades *on line* mantiene un significado similar al de los elementos físicos que se perciben en la realidad; existe una relación entre el concepto y la imagen que se manifiestan tanto *on line* como en el espacio real *off line*.

Es importante señalar la coexistencia permanente de elementos físicos y virtuales para la existencia de las comunidades virtuales; no todo lo que ocurre en el ciberespacio está apartado de la realidad cotidiana, recordemos que para que exista interacción dentro de la CMC tiene que haber un primer contacto directo del individuo con la máquina, el teclado, la pantalla, el *mouse*, etc. Pero, además, los determinantes del pensar, del actuar, de las relaciones y de los compromisos establecidos en red se encuentran, en buena medida, determinados por las condiciones económicas de los individuos, posición social, situación laboral, grupo o grupos de pertenencia, idioma, cultura y religión.

Esta condición de existencia de elementos materiales para permitir la sociabilidad virtual es considerada como un vínculo entre la realidad y la virtualidad. La existencia de objetos como cables, teclados y monitores pone en evidencia la necesidad de pensar que la intervención de estos objetos tecnológicos en la llamada CMC es la señal de alerta que nos indica que, en términos de comunidad virtual, lo llamado *on line* no es tan metafísico como para concluir que lo material ha dejado de existir dentro del ciberespacio; todo lo contrario, el grado de interacción en espacios virtuales dependerá de la dinámica de contacto hombre-máquina a la cual se tenga acceso. Además de la obviedad de pensar que frente a la pantalla de la computadora siempre se encontrarán individuos que las manipulen, es importante señalar que cada una de estas personas sentadas frente a distintos tipos de computadora poseen un "capital cultural" que puede ser radicalmente diferente al de las personas que intervienen en su comunidad virtual y que se manifiesta en el contenido simbólico de la información que es transmitida mediante las TIC.

Así, el ciberespacio es un "terreno intangible al que se accede por medios tangibles" (Bonder, 2002, citado por Cruz, 2002: 29). De esta manera, la llamada "alfabetización digital", producto de la falta de acceso a las TIC, toma un lugar protagonista para la reproducción de las desigualdades sociales manifiestas en espacios reales, desplazando hacia el ciberespacio toda esta gran organización social estratificada y desigual, generada por el sistema capitalista de producción, de tal forma que el acceso y el uso de las TIC no garantizan condiciones de igualdad y de equidad por sí mismas.

Por otro lado, las TIC aparecen como una posibilidad de ingreso a la dinámica de producción capitalista, al ejercicio de una ciudadanía y a una participación democrática más activa de los usuarios de las TIC mediante la CMC, sin que esto signifique que exista una condición de igualdad entre los individuos en la llamada Sociedad de la Información.

Por último, amerita dejar en claro que las diversas perspectivas sobre el estudio, la comprensión, el análisis y la reflexión de comunidades virtuales son planteamientos que están en constante discusión, con permanentes modificaciones debido, entre otras razones, a la rapidez de los cambios en

relación con los avances tecnológicos y a la multiplicidad de individuos que están fundando comunidades en el ciberespacio.

Cabe señalar que la existencia de comunidades virtuales ha comenzado a reconfigurar identidades en unos casos e identificaciones en otros, tanto del individuo como de la colectividad, todo ello a partir del cambio o de nuevas adscripciones de pertenencia en la Sociedad de la Información, generados por la desterritorialización física de los espacios *off line* y la posterior reterritorialización virtual de los ambientes *on line*. De este modo, existe una constante flexibilidad de significados entre el “yo” individual y “el otro” colectivo que interactúan en estas comunidades virtuales y que, simultáneamente, practican de manera constante la realidad y la virtualidad.

A partir de las consideraciones anteriores, pasaremos a tratar lo relacionado con el método de estudio y las técnicas involucradas en la observación y el registro de la interacción social generada desde la CMC a través de las TIC.

Campo de estudio y etnografía virtual

La cibersocioantropología pretende definir su campo de investigación en torno a las interacciones sociales presentadas en las comunidades virtuales que utilizan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el contexto de la Sociedad de la Información (SI), particularmente de aquellas que concurren en el llamado ciberespacio. Varias son las investigaciones elaboradas a partir de la emergencia de este conjunto de fenómenos sociales, lo cual nos parece importante reiterar que definen su campo de investigación a partir no de las tecnologías propiamente dichas sino de la utilización social y las interacciones que las comunidades virtuales tienen en el ciberespacio.

Las investigaciones se centran en la necesidad de identificar, conocer, analizar y explicar las maneras en que las sociedades contemporáneas se han ido apropiando de la tecnología a partir de sus contextos políticos, sociales, culturales y económicos, así como la importancia de comprender y reflexionar cómo es que esa información y las interacciones sociales son aprehendidas

para posteriormente ser reinterpretadas de acuerdo con las múltiples particularidades que cada cultura posee en su dimensión social e identitaria.

Considerando que los sujetos de investigación forman parte de los estudios de la diversidad humana en relación con el uso de las TIC, nos suscribimos al campo de la Antropología del ciberespacio (Mayans, 2000), también denominado subdisciplina o área de la “ciberantropología” o “Antropología cibernética” (Downey y otros, 1995), que se define como la Antropología Cultural de la Ciencia y la Tecnología, reiterando una vez más –para el caso– que no son las TIC en sí mismas objetos de estudio de la Antropología, sino sus usos sociales, definiciones, apropiaciones, manipulaciones, consecuencias culturales y usos identitarios, entre otros.

La relación entre la utilización de las TIC y la de-construcción y re-construcción de las relaciones sociales, las redes, las identificaciones y las identidades reconstruidas, innovadas, recreadas y creadas son los determinantes de las investigaciones socioantropológicas de comunidades virtuales. El estudio de las realidades que le dan vida a las prácticas que denominamos “etnoinformativas” y de “etnociberespacio” en culturas ubicadas en espacios territoriales distintos, se torna relevante desde la perspectiva de contribuir al conocimiento del proceso de inserción y de apropiación del empleo de las TIC, en la de-construcción y re-construcción de las identidades en condiciones de autogestión.

La definición del campo de estudio, así como delimitaciones más específicas de sujetos de estudio en comunidades virtuales, presentan, desde la perspectiva antropológica y sociológica, nuevas incursiones en teoría-analítica y métodos de investigación que se aproximan al conocimiento de la relación y el empleo que los grupos sociales hacen de las TIC en sus aspectos más amplios (política, economía, movimientos sociales, organizaciones sociales, movimientos étnicos, ONG, etc.) y sus reconfiguraciones identitarias, como agentes productores y reproductores de la vida social y cotidiana en sus creaciones, cambios, modificaciones y transformaciones culturales. Ello también posibilitará delinear propuestas de políticas públicas dirigidas a poblaciones específicas en las dimensiones sociotécnicas de la comunicación cultural, buscando superar la concepción y la política de los que se oponen a

ocupar las TIC por considerarlas destructoras de las “tradiciones nacionales, populares o indígenas”.

La etnografía tradicional es actualmente la propuesta metodológica que más está siendo utilizada y modificada para adaptar sus métodos a la investigación de los ambientes virtuales y de las interacciones no presenciales. De este modo, consideramos de gran importancia conocer el trabajo hasta ahora realizado en torno a las investigaciones de los fenómenos virtuales.

La manera como conocemos fenómenos sociales manifestados en la realidad está condensada en diversas metodologías y teorías que permiten acercarnos a los hechos sociales. En términos de método y en relación con la CMC y el uso de las TIC se tiene una historia muy reciente; hace apenas escasos treinta años que se comenzó por observar los comportamientos generados a partir del uso de la tecnología computacional y la conectividad que Internet permite. Esta interacción virtual captó la atención de especialistas en el estudio del comportamiento individual y colectivo, disciplinas que como la Sociología, la Antropología, la Psicología y la Lingüística, entre otras, han contribuido a construir objetos de estudio relacionados con la interacción virtual de las comunidades ciberespaciales.

Para el conocimiento y la obtención de información del comportamiento colectivo en espacios virtuales, donde las representaciones simbólicas son múltiples, se pueden emplear métodos de investigación cualitativa tradicionales, trasladados y modificados a las características que presentan los ambientes virtuales que anteriormente hemos intentado describir.

Para Christine Hine, “nuestras creencias acerca de Internet pueden tener consecuencias importantes sobre la relación individual que mantengamos con la tecnología y sobre las relaciones sociales que construyamos a través de ella; en este sentido, la etnografía puede servir para alcanzar un sentido enriquecido de los significados que va adquiriendo la tecnología en las culturas que la alojan o que se conforman gracias a ella. El método etnográfico permite acercarnos a los significados y símbolos transmitidos a través de la CMC y mediante el uso de las TIC; no hay que olvidar que Internet básicamente funciona como un medio de transmisión remota de datos, todos ellos

codificados mediante el uso de ciertos protocolos previamente estandarizados a nivel internacional, que permiten la transmisión y recepción de información en formatos de texto, audio y video, principalmente” (Hine, 2004: 17).

Referente al uso del método etnográfico, Hine (2004) plantea tres preguntas fundamentales para las investigaciones realizadas en y sobre las comunidades virtuales:

- ¿De qué modo afecta Internet la organización de las relaciones sociales en el tiempo y el espacio? ¿Es distinta esa organización a la de “la vida real”?
- Y si la respuesta es afirmativa, ¿cómo los usuarios reconcilian lo virtual y lo real?
- ¿Cuáles son las consecuencias de Internet sobre los sentidos de autenticidad y autoría? ¿Cómo se desempeñan y experimentan las identidades y cómo se juzga la autenticidad?
- ¿Es “lo virtual” experimentado como algo radicalmente diferente y separado de “lo real”? ¿Hay una frontera divisoria entre la vida *on line* y *off line*?

A partir de esta serie de preguntas de investigación presentadas por Hine, comenzaremos por describir las diversas posturas metodológicas que están siendo construidas dentro del marco de los estudios del ciberespacio y de las comunidades virtuales.

La aproximación etnográfica a los entornos virtuales ha estado principalmente enfocada a los salones o foros de conversación en línea (*chat rooms*); es ahí donde se manifiesta una cuota constante de intercambios simbólicos que representan toda la carga cultural que el individuo quiere transmitir a la comunidad donde participa, pero, ¿es posible trasladar el método de la observación participante y de la entrevista en profundidad a un entorno sociotécnico como un canal de *chat*? (Ardèvol y otros, 2003: 73). El traslado de las principales herramientas de investigación de la etnografía tradicional (*off line*) hacia la etnografía cibernética (*on line*) ha comenzado; sin embargo, es importante señalar que la realidad de la práctica de la investigación de

comunidades virtuales presenta datos que, en esencia, son inherentes a los ambientes ciberespaciales. De ahí la importancia de que el método en relación con el objeto que estudia sea elaborado a partir del ambiente donde se desarrollará la investigación.

En este sentido, la observación de campo y la entrevista a profundidad ofrecen la posibilidad de identificar los elementos que se integran en la construcción de identidad y socialidad en línea (Ardèvol y otros, 2003: 75). La CMC es, de manera directa, la forma de interactuar virtualmente dentro del ciberespacio; es ahí donde se intercambia la información que permite distinguir los patrones del comportamiento social en los espacios virtuales, al tiempo que permite manifestar el sentido de pertenencia y de identidad a un grupo determinado.

Debemos señalar que si la CMC es el territorio donde ocurren las interacciones y se fundan las comunidades en la virtualidad, el desarrollo tecnológico y la apropiación de las TIC que el individuo posea serán uno de los aspectos incidentes en la configuración de las características particulares de la comunidad virtual, es decir que el grado de avance tecnológico con el que se cuente será primordial para la configuración de la comunidad virtual. En este sentido, la infraestructura tecnológica genera ensamblajes sociotécnicos (Estalella, 2005) que modelan profundamente las interacciones desarrolladas en el ciberespacio. Es importante considerar esta idea y tomar en cuenta la segunda parte del trabajo donde referimos el acceso restringido de los individuos a la SI. También recordemos que el llamado “analfabetismo digital” tiene que ver con la apropiación y el uso que se le puede dar a la tecnología en ambientes virtuales, haciendo manifiesta la brecha de desigualdad señalada por Castells.

Ahora bien, regresando al espacio específico de la CMC, los factores de tiempo y de espacio resultan fundamentales al imaginar la posibilidad de interacción. El tiempo se referirá a la sincronía que existe al intercambiar información por medio de la computadora mediante Internet; el espacio es precisamente el lugar donde ocurre esta convergencia, es decir, la CMC y la interacción entre la pantalla de la computadora y el usuario de ésta. Al decir de Derrick de Kerckhove: “Los ordenadores aceleran y desintegran los patrones culturales

tradicionales, únicamente para reintegrarlos más tarde bajo una nueva forma” (de Kerckhove, 1999: 93).

En un entender más amplio, nos encontramos con cuatro aspectos que significan la interacción de la comunicación virtual: tecnologías (TIC), tiempos diferenciales en el mundo, ciberespacio (espacio virtual) y sujetos que interactúan con los tres aspectos señalados (cibernautas). Estos ejes son, por lo pronto, los que conforman lo que podemos denominar la matriz de los estudios de la cibersocioantropología como nuevo campo disciplinar de las Ciencias Sociales.

En este sentido, la investigación etnográfica en espacios virtuales tendrá como primer elemento de observación todo lo referente al texto que ahí se exhiba, tomando en cuenta que la comunicación establecida en estos foros es principalmente textual y se considera que, poco a poco, se irá expandiendo a elementos como la imagen y el sonido, a partir de la evolución en la infraestructura tecnológica a la cual se tenga acceso. La CMC exhibe un modelo básico de comunicación que puede ser interpretado por el observador; este modelo está compuesto por la producción, el mensaje y la recepción, generando constantes construcciones de sentidos, imaginarios y símbolos a partir de la dinámica del proceso de comunicación.

Es ahí, precisamente, en la constante dinámica de la construcción de sentido, donde se produce la interacción en la CMC, al mismo tiempo que la propia interacción genera simultáneamente sentido; esto es precisamente lo que la CMC permite mediante la coincidencia en tiempo y espacio ocurrido en los espacios virtuales. Geertz menciona que lo que en realidad encara el etnógrafo es “una multiplicidad de estructuras conceptuales complejas, muchas de las cuales están superpuestas o entrelazadas entre sí, estructuras que son al mismo tiempo extrañas, irregulares, no explícitas, y a las cuales el etnógrafo debe ingeniarse, de alguna manera, para captarlas primero y explicarlas después” (Geertz, 2001: 24). Siguiendo el planteamiento de Geertz y considerando el modelo básico de comunicación para la investigación de la interacción virtual, podemos observar cómo es que la CMC permite esta constante creación, de sentido que, de acuerdo con los autores mencionados,

constituirá el primer plano de la observación etnográfica en comunidades virtuales.

Hasta ahora hemos tratado de explicar la manera de aproximarnos a la interacción ocurrida en el espacio virtual, sobre todo tomando en cuenta la dinámica en el proceso de comunicación en la CMC y el papel de la interpretación para poder comprender el sentido de la interacción observada. Ahora bien, es importante señalar que esa compleja y múltiple estructura conceptual de la que habla Geertz cuando se refiere a los sentidos producidos por la interacción no es producto de las TIC o de la CMC. El papel de la tecnología para las comunidades virtuales es únicamente el de un soporte que permite la coincidencia espacio-temporal que posibilita la interacción, es decir, son los individuos los que a través de la tecnología representan cierta identidad cultural y sentido de pertenencia a cierta comunidad, de acuerdo con las herramientas tecnológicas a las cuales tienen acceso.

Para Turkle, el trabajo etnográfico en el espacio virtual debe considerar la condición de anonimato del individuo; de esta manera, las manifestaciones de identidad que pueden ser observadas a través de la CMC deberán ser interpretadas a partir de esa condición desinhibida que el anonimato de la CMC permite al individuo. Para esta autora, las condiciones bajo las cuales es posible la interacción en el espacio virtual permiten jugar con aspectos del yo para la proyección de “personajes alternos” (Turkle, 1997: 264, citado por Meneses, 2006: 02). En este sentido y a partir del trabajo de Turkle, el espacio virtual, el espacio *on line*, es un espacio que permite la manifestación de múltiples identidades, desde esa condición de anonimato que genera la falta de contacto físico en las interacciones virtuales. Este espacio de libertad permite a quien está detrás del teclado representarse constantemente de maneras distintas a las que normalmente lo haría en una interacción cara a cara.

Esto no quiere decir que únicamente el ciberespacio sea el territorio que permita la manifestación de identidades múltiples; esta multiplicidad de maneras que tiene el individuo de representarse a sí mismo ya ha sido identificada previamente. Goffman (1987) mencionaba que la interacción cara a cara está determinada por el tiempo y el espacio donde se desarrolla,

creando circunstancias particulares. El comportamiento practicado durante la interacción está determinado por las situaciones que se presentan en un contexto específico. Goffman menciona que, en términos de tiempo y espacio, el individuo se desplaza constantemente entre un escenario frontal y un escenario posterior que, de acuerdo con las circunstancias de cada uno de estos espacios, determinará el comportamiento que presente el individuo en las interacciones cara a cara.

Estos espacios frontales y posteriores que Goffman utiliza para explicar la interacción en los espacios llamados “físicos” los podemos incorporar a la idea que anteriormente hemos presentado sobre las dicotomías *on line/off line*, virtual/real, que se presentan en las interacciones “virtuales”.

Así, podemos adelantarnos a considerar que la dinámica que podamos identificar en el estudio de la CMC y las interacciones que de ahí sucedan serán las que resulten del tipo de espacio donde éstas ocurran; es decir, a partir de las perspectivas revisadas podemos distinguir que el espacio y el tiempo generan situaciones que, de manera definitiva, determinan las representaciones que el individuo sea capaz de manifestar, tanto los espacios físicos como los espacios virtuales. De igual forma que el ambiente físico produce ambientes particulares que sirven de escenario para la interacción, así también las TIC generarán espacios virtuales particulares que serán definitivos para el tipo de interacción que ahí pueda ocurrir. La capacidad de distinguir, principalmente como observadores, todos los elementos que intervengan para la generación de estos ambientes será la parte fundamental de la práctica ciberetnográfica.

Marc Augé menciona que toda investigación etnográfica requiere del testimonio presencial del investigador (Augé, 1994: 56). En este sentido, la etnografía del ciberespacio podrá encontrar diversas herramientas que permitan al investigador lograr la interpretación de toda la complejidad de las estructuras conceptuales que menciona Geertz.

Sobre el uso de herramientas para el registro de las observaciones en espacios virtuales es necesario señalar la importancia de técnicas como el análisis del discurso y las interpretaciones sociolingüísticas de los mensajes

transmitidos mediante la CMC. Mucha importancia tiene la interpretación de la textualidad manifestada dentro de los espacios virtuales, por lo tanto las herramientas principales para realizar la etnografía virtual serán todas aquellas relacionadas con el análisis del contenido de la comunicación presentada en el ciberespacio, es decir, la destreza que se tenga para interpretar el sentido del texto, imágenes y sonidos que sean generados y transmitidos por las TIC.

En este sentido, es necesario señalar las posibilidades que el uso de las TIC ofrece al momento de generar y transmitir un mensaje por medio de la CMC. Esta capacidad de transmisión de información permite que el desarrollo tecnológico genere posibilidades de intercambio de información en diversos formatos, tal es el caso de la multiplicidad de textualidades presentes en la CMC: imagen, texto y sonido generan la llamada hipertextualidad, elemento característico de la dinámica de comunicación, posible mediante el uso de las TIC.

En términos específicos del análisis de las interacciones ocurridas en el ciberespacio, Edgar Cruz propone una serie de pasos para la observación y el registro de los fenómenos ciberespaciales:

“Una vez iniciado un proceso de observación, se debe establecer un protocolo para ello; dicho protocolo tiene que tener en cuenta elementos como los horarios a analizar (para saber en qué horarios se conectan qué tipos de personas; por ejemplo, muchos lo hacen en horas laborales desde sus trabajos o escuelas, mientras que otros lo hacen desde su hogar, en la noche), los días (existen diferencias entre semana y fin de semana) y también se debe tomar en cuenta el calendario (vacaciones escolares, exámenes, etc.)”.

Cruz sugiere que, definido el protocolo, se debe proceder a elaborar un calendario que seleccione días y horas, en mañana, tarde y noche, con el propósito de que se puedan cubrir todas las posibilidades.

“Una vez obtenido el calendario, se comienzan a documentar las entradas en un diario de campo con la estructura de observación-comentarios-análisis. Cabe señalar la conveniencia, dentro de estos estudios, de la posibilidad técnica y la facilidad para ‘guardar’ no sólo las observaciones

sino lo mismo observado (Ward, 1999), ya que cada entrada al sistema puede ser grabada en archivo, de manera que se cree un directorio electrónico y así se documenten las entradas para su posterior análisis”.

Cruz considera que la grabación en archivo es importante para proceder a realizar los comentarios y el análisis, remarcando que los archivos a la vez impiden duplicar funciones en el procesamiento escrito, los cuales cumplen, de alguna forma, la función de la cámara de video en la etnografía. "El disquete se ha vuelto el diario de campo del ciberantropólogo" (Cruz, 2002: 05).

Para Edgar Cruz, el método propuesto para el estudio de las interacciones en el ciberespacio no permanece únicamente en la virtualidad. Menciona que, posterior al registro etnográfico realizado mediante el protocolo propuesto por él, es necesario realizar una etnografía de la realidad de los actores sociales estudiados en ambientes virtuales. Este desplazamiento de la virtualidad a la realidad ocurrirá creando grupos de enfoque donde los participantes sean aquellos individuos previamente estudiados en espacios virtuales, “ésta puede ser una herramienta útil en el entendimiento de los procesos de apropiación e identidad grupal de los asistentes a los sistemas de comunicación mediada por computadora, pero esta vez a partir de los sujetos reales que dan ‘vida’ a los virtuales” (Cruz, 2002: 08).

De acuerdo con la propuesta metodológica de Cruz, podemos encontrar algunas coincidencias con la propuesta de Christine Hine, en el sentido de que parte de la investigación ciberetnográfica debe de permitir identificar las coincidencias o divergencias entre las interacciones ocurridas dentro de los espacios *on line* y los *off line*. Las investigaciones del ciberespacio deben permitir distinguir la distancia que existe entre las representaciones manifiestas en comunidades virtuales y en comunidades reales, y, si es el caso, mencionar que las fronteras entre estos espacios son más cortas de lo que en la realidad podríamos llegar a considerar.

Estos son sólo algunos elementos que deberán ser considerados al momento de estudiar las comunidades virtuales, a partir del principio de que la investigación en los ambientes virtuales va más allá del territorio creado por las TIC; de igual manera, el espacio físico cada vez se va trasladando más a los

ambientes virtuales, todo esto como consecuencia de las circunstancias espacio temporales características de la llamada Sociedad de la Información.

Queremos reiterar que en la constelación tecnológica de la información y la comunicación se presenta de manera importante y reiterada la dimensión identitaria, que, dadas sus expresiones culturales múltiples, adquiere visos significativos que bien merecen ser analizados con seriedad y rigor académico. Su concepción, implementación y, sobre todo, el relativo éxito que han demostrado las diferentes prácticas desarrolladas al interior y exterior de polifacéticos grupos sociales, invitan a la reflexión sobre sus propias especificidades culturales.

En palabras de Betty Martínez, que en forma sugerente titula su libro *Homo Digitalis: Etnografía de la Cibercultura*, se articulan nuevos sujetos y grupos, “y esto implica la necesidad de repensar y analizar la constitución de las identidades en estos nuevos contextos. Identidades que aparecen y son compartidas al participar de la producción, recepción y consumo de ciertos bienes simbólicos” (Martínez, 2006: X).

Otro campo de estudio específico que promete sendos desarrollos lo constituyen las prácticas de comunicación virtuales en dimensiones interactivas con las TIC, la cultura, el lenguaje, los tipos de comunicación y la sociedad, en función de las circunstancias que tipifican el mundo actual. Otras de las vetas investigativas serán la producción, transferencia, recepción y consumo de cultura y simbolismo, generados en el ciberespacio. Para concluir los ejemplos de campos y líneas de investigación, señalamos la importancia de estudiar el discurso en el género *chat* de Internet, lo cual, junto con todas las posibilidades que desde la cultura y la comunicación se presentan, inducen a la necesaria construcción teórica y analítica sobre los conceptos de “etnoinformación” y “etnociberespacio” con base en los contextos culturales y los entornos sociales en que se insertan los cibernautas, eso que llama Castells (1999) “Flujos de información y flujos simbólicos”.

Las notas expuestas sirven para deducir que, dependiendo de los objetos y sujetos de investigación, se puede proceder a utilizar el método de la etnografía virtualizada y también el de la etnografía clásica, con técnicas de observación

participante y con entrevistas estructuradas y semiestructuradas en línea, en entornos virtuales que permitan observar al “cíber-otro”, en su de-construcción y re-construcción identitarias. No son métodos excluyentes, y más bien, en muchos casos, son excelentes complementos.

Finalmente

No debemos considerar que lo que ocurre en un espacio específico, como lo es la llamada realidad física, está desvinculado de los fenómenos que ocurren en el espacio virtual, de la misma manera que no podemos pensar que el espacio virtual está desconectado de la realidad física. Tanto lo real como lo virtual poseen elementos que por un lado los hacen coincidir y por otro los diferencian entre sí. Esta dicotomía real/virtual permite que de manera muy general podamos aproximarnos a distinguir las diferencias entre un espacio virtual y un espacio real y, consecuentemente, podamos empezar a construir conceptos que de algún modo nos permitan describir y analizar, con mayores aproximaciones, los fenómenos sociales que ocurren en el ciberespacio.

A partir de lo descrito recordamos que, tanto en la interacción física como en la interacción virtual, el espacio y el tiempo juegan papeles definitivos en la información transmitida tanto en la CMC como en un encuentro cara a cara; de este modo, la forma en cómo es transmitida esa información será la forma en que sea recibida y, por tanto, interpretada.

La llamada Sociedad de la Información ha generado cambios sumamente veloces en la manera en como interactuamos, el espacio donde lo hacemos y los modos que utilizamos para relacionarnos con los demás. La velocidad de estos cambios produce que constantemente exista una necesidad de conocimiento y uso de las TIC que permite la transmisión de esa información. De esta forma, el papel de la investigación de territorios virtuales se enfrentará a un doble reto: por un lado, los obstáculos que siempre se han presentado en el registro, la interpretación y la explicación de la información que pueda ser levantada en el campo con el uso de métodos y de técnicas tradicionales de investigación, y por otro lado, de acuerdo con la posibilidad de acceso y adaptación al uso de la tecnología por parte del investigador, será lo que

finalmente le permita acercarse a esas nuevas comunidades que, independientemente de ser o no estudiadas, continúan evolucionando a planos cada vez más desconocidos para las ciencias, en particular para las Ciencias Sociales.

Hasta ahora la Antropología ha sido la disciplina social que más ha investigado, estudiado y propuesto teorías, métodos y técnicas de investigación para conocer y reflexionar sobre las comunidades virtuales, ofreciendo propuestas conceptuales susceptibles de ser utilizadas en la comprensión de los fenómenos sociales que ocurren en el ciberespacio. La ciberetnografía o etnografía virtual, cuya adaptación deviene de la etnografía tradicional, es actualmente la propuesta metodológica más utilizada para investigar ambientes virtuales e interacciones sociales no presenciales,

Aceptado: 12 de septiembre de 2007

Bibliografía

ARDÈVOL, E. (2002), "La cultura de Internet o el análisis cultural de los usos sociales de Internet", Actas del IX Congreso de la Federación de Asociaciones de Antropología del Estado Español.

AUGÉ, M. (1994), *Los no lugares*, Barcelona, Gedisa.

BELL, D. (1994), *El advenimiento de la sociedad post-industrial*, Madrid, Alianza.

CAMPOS GARCÍA, J. L. (2002), "Comunicación, comunidades y prácticas culturales en la cibercultura", en *Razón y Palabra*, disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n27/index.html> (consulta 15 de febrero de 2007).

CASTELLS, M. (1999), *La era de la información: economía, sociedad y cultura*, Volumen 1: "La sociedad red", México, Siglo XXI.

CRUZ, E. (2002a), "Hacia la construcción de una metodología para el estudio de las Comunidades Virtuales. Una propuesta emergente", fuente original: versión 12, UAM-Xochimilco, 2002, disponible en el Archivo del Observatorio para la CiberSociedad, en:

<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=21> (consulta 27 de febrero de 2007).

— (2002b), "Espacio, Ciberespacio e Hiperespacio: Nuevas configuraciones para leer la Comunicación Mediada por Computadora", fuente original: Anuario de Investigación del CONEICC (2002), disponible en el Archivo del Observatorio para la CiberSociedad, en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=19> (consulta 13 de febrero de 2007).

DA CUNHA RECUERO, R. (2004), "La Comunidad Virtuais: Uma Abordagem Teórica", Trabalho apresentado no V Seminário Internacional de Comunicação, no GT de Comunicação e Tecnologia das Mídias, promovido pela PUC/RS.

DE KERCKHOVE, D. (1999), "La piel de la cultura", en *Investigando la nueva realidad electrónica*, España, Gedisa.

DOWNEY, G. L.; DUMIT J., y WILLIAMS S. (1993), "Cyborg Anthropology", en *The Year's Work in Critical and Cultural Theory*, American Anthropological Association (AAA).

ECHEVERRÍA, J. (1995), *Cosmopolitas Domésticos*, Barcelona, Anagrama.

ESTALELLA, A. (2005), "Filtrado colaborativo: la dimensión sociotécnica de una comunidad virtual", *UOC Papers* (artículo en línea), Nº 1, UOC (consulta 12 de febrero de 2007), disponible en: <http://www.uoc.edu/uocpapers/1/dt/esp/estalella.pdf>

FELICIÉ, A. (2003), "La desigualdad y exclusión en la sociedad de la información", acceso: *Revista Puertorriqueña de Bibliotecología y Documentación*, 005.

GEERTZ, C. (2001), "Descripción densa: hacia una teoría interpretativa de la cultura", en *La Interpretación de las culturas*, Barcelona, Gedisa.

GOFFMAN, E. (1987), *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires, Amorrortu.

- Green Paper on the Information Society in Portugal* (2005) (en línea), disponible en: <http://ec.europa.eu/idabc/en/document/4872/5659/> (consulta 7 de agosto de 2007).
- HINE, C. (2003), *Etnografía Virtual*, Barcelona, UOC.
- HILL, S. (1990), *The Tragedy of Technology*, New Ed edition.
- HOPENHAYN, M. (2003), "Educación, comunicación y cultura en la sociedad de la información: una perspectiva latinoamericana", Chile, *Revista de la CEPAL*, No. 81.
- LATOUR, B., y WOOLGAR, S. (1979), *Laboratory Life*, USA, Princeton University Press.
- MAYANS, J. (2000), *Género chat: o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, Barcelona, Gedisa.
- (1989), *Nuevas tecnologías, viejas etnografías*, España, Universidad de Barcelona.
- MARTÍNEZ, B. (2006), *Homo Digitalis: Etnografía de la Cibercultura*, Colombia, Uniandes-Ceso.
- MÉNDEZ RODRÍGUEZ, A. (2005), "Algunas consideraciones sobre la construcción del paradigma de la sociedad de la información", *Acta Sociológica* 43 (enero-abril 2005), México.
- MENESES, J. (2006), "Diez años de vida (cotidiana) en la pantalla: una relectura crítica de la propuesta de Sherry Turkle", *UOC Papers* (artículo en línea), N° 2, UOC (consulta 6 de febrero de 2007), disponible en: <http://www.uoc.edu/uocpapers/2/dt/esp/meneses.pdf>
- MURIEL, D. (2005), "(In)transitabilidades hacia la sociedad del conocimiento: una lectura crítica de la producción sociológica moderna", *Confines*, 2 (agosto-diciembre).
- QUINTANAR, A.; VIO, M., y FRITZCHE, F. (2001), "Sociedad informacional y nuevas tecnologías urbanas: entre la competencia y la cooperación", *Eure*, 82 (diciembre).

- RANGUELOV YOULIANOV, S. (2002), "La gestión del conocimiento. Un enfoque para el desarrollo social", *Biblio*, 13 (julio-septiembre).
- REUSSER, C. (2003), "¿Qué es la sociedad de la información?", *Revista de Derecho Informático*, 61 (agosto).
- SANTOS CORRAL, M. J. (2000), *Cien mil llamadas por el ojo de una aguja*, México, UNAM, Plaza y Valdés.
- TURKLE, S. (2003), *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós.
- WILSON, M. (2000), "Community in the abstract: a political and ethical dilemma?", en BELL, D., y KENNEDY, B. (eds.), *Cybercultures reader*, London y New York, Routledge.

eduardoforero@prodigy.net.mx

Eduardo Andrés Sandoval Forero. Antropólogo y Dr. en Sociología. Centro de Investigación y Estudios Avanzados de la Población. Universidad Autónoma del Estado de México. Coordinador General de la Red de Revistas de la Asociación Latinoamericana de Sociología, REVISTALAS.