



**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS PARA GRADUADOS
DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES
MENCIÓN ESTUDIOS CULTURALES**



**Cibersocialidad. Construcción de Relaciones sociales en el
Capitalismo Informacional**

Tesis presentada ante la Universidad de Carabobo como requisito parcial
para optar al grado de Doctora en Ciencias Sociales, mención Estudios
Culturales

Autora: Alicia Silva Silva

Valencia, Junio de 2011

**UNIVERSIDAD DE CARABOBO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
DIRECCIÓN DE ESTUDIOS PARA GRADUADOS
DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES
MENCIÓN ESTUDIOS CULTURALES**

**Cibersocialidad. Construcción de Relaciones sociales en el
Capitalismo Informacional**

AUTORA: Alicia Silva Silva
TUTOR: Dr. Jesús Puerta.

Valencia, Junio de 2011

VEREDICTO

Nosotros, Miembros del Jurado designado para la Evaluación del Trabajo de Grado titulado Cibersocialidad: Construcción de Relaciones sociales en el Capitalismo Informacional, presentado por la Ciudadana Alicia E. Silva Silva, CI 9.519.631, para optar al título de Doctora en Ciencias Sociales, Mención Estudios Culturales, acordamos que el mismo reúne los requisitos para ser considerado:

Nombre y Apellidos:

Dr. Carlos Zambrano H.	_____	4.066.663
Dr. Rolando Smith Ibarra	_____	3.998.375
Dr. Omar Ovalles	_____	4.351.566

En Valencia, a los diez días del mes de Junio del año dos mil once.

DEDICATORIA

A mi Hijo León Antonio

Por siempre

AGRADECIMIENTO

- A Dios por dirigir mis pasos, en cada lección y palabra silenciosa.
- A mi madre, por ser el patrón y enseñanza indisoluble.
- A mi compañero de vida, por *ser*.
- A Heddy Hidalgo Rivero, Amiga y Asesora, quien brilla con luz propia, irradiando a todo el que está a su alrededor con su indeleble impronta.
- A Ada Herrera, quien siempre ha creído en mí, especialmente en este viaje mágico.
- Al Tutor Dr. Jesús Puerta, quien fue tutor y amigo, que orientó el sendero para culminar satisfactoriamente este Trabajo Doctoral.
- A los Doctores Carlos Zambrano, Alejandro García Malpica, Rolando Smith, Yamile Delgado de Smith y Carmen Irene Rivero, quienes aportaron sugerencias y recomendaciones, para lograr la transformación de esta experiencia en el proceso investigativo.
- A mis compañeros del Doctorado: Gustavo Fernández, Sherline Chirinos, Josefa Guerra, Mitzy Flores, José Antonio Díaz, por haberme dado la oportunidad de integrarnos en equipo y cultivar una bella Amistad.
- Al personal Administrativo de Facultad de Ciencias de la Salud, en especial a Aleska Landaeta y Nacira de Tortolero por su apoyo constante.

- A la Unidad de Estudios Culturales, por ser parte del equipo y donde se asentaron las primeras bases para construir este proyecto.
- Al Fondo Nacional de Ciencia y Tecnología (Fonacit), por darme la oportunidad de formar parte de la Beca en el marco de la Convocatoria 2005 del Programa de Desarrollo de Talento Humano de Alto Nivel.
- A los *Ciberinformantes*, amigos reales, visibles e invisibles, que contribuyeron para que esta obra, se hiciera realidad.

ÍNDICE GENERAL DE LA OBRA

	PÁGINA
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I. EL PROBLEMA y el Objeto de Estudio.	
La Cibersocialidad	13
Elementos Esenciales:	
1. Cultura	25
2.- Sociedad y Socialidad	
3. Individuo	
4. Tecnología	
Justificación	27
Objetivos. General	28
Objetivos Específicos	28
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	
ONTOLOGÍA, SOCIOLOGÍA, SEMIÓTICA	
1.Ontología Virtual	50
2. Categorías sociológicas (Weber, Tonnies (Maffesoli).....	60
3.- Cibernética y sociedad	
4. Algunos aportes de la semiótica	
5. Manuel Castells. Informacionalismo	
Sociedad informacional	
Capitalismo Informacional	
.....	76
Identidad en la Cibersociedad	83
Identidad Virtual y/o Real.....	91
Comunidad Virtual	101
CAPÍTULO III. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	
Acción Colectiva	114
Ámbito y Técnicas de Investigación.....	

ÍNDICE GENERAL DE LA OBRA

	PÁGINA
Acción colectiva	
Arqueo Bibliográfico.....	124
Método	
La problematización. El objeto de estudio y su Contexto:	
Identidad en la Cibersocialidad	133
Categorías de un Interfaz.....	139
Partes de un Interfaz	
Objeto de Estudio: Red Social Facebook.....	147
Pantallas Registro a Facebook	151
Pantalla disponible Facebook en varios idiomas	152
Pantalla Muro.....	153
Pantallas Compartir	154
Flexibilidad Interpretativa	155
Etnografía virtual.....	158
UN DISEÑO EMERGENTE... SONDEO INICIAL DEL MÉTODO	
Los Participantes (Ciberinformantes)	
Formulario de preguntas	
Comunidades orientadas a grupos	
Niveles del fenómeno de Investigación	
Dimensiones pragmáticas del fenómeno de Investigación	
Dinámicas pragmáticas del fenómeno de Investigación	
Análisis del Discurso (en construcción de los Ciberinformantes)	
CAPÍTULO IV. REPERTORIOS INTERPRETATIVOS	
¿Cómo surgen las Interrelaciones personales en la red social	188
Facebook?	188
1. La Amistad	188
2. Más que amigos... amores secretos, públicos y privados	193
3. La Soledad.....	195
4. La Inseguridad en la seducción	197
5. Búsqueda deliberada o intencional	199
6. Multiculturalidad	200
7. El Contexto	202
8. Escritura ¿Equivocaciones, Incorrecciones?	204
9. Comunicación Extralingüística	203

10. Emoticones o Smiles.....	204
11. Deformación de la escritura	208

REFLEXIONES DERIVADAS

LISTA DE REFERENCIAS

CORPUS

- **PANTALLAS:**

- Inicio al Facebook
- Multiculturalidad
- Publicidad páginas
- Perfil del Investigador (Muro)
- Perfil del Investigador (Información)
- Perfil del Investigador (Fotos)
- Perfil del Investigador (Cuadros)
- Perfil del Investigador (Enlaces)
- Perfil del Investigador (Solicitudes)
- Algunas respuestas de los Ciberinformantes
- Comentarios
- Noticias actuales de Facebook

- **ÍNDICE DE GRÁFICOS**

1. Representación gráfica de los principales elementos que conforman
a. la Cultura. Horton, Paul y Chester Hunt (1988)
.....
.....
2. Social y Socialidad. Maffesoli, 1990.
3. Pantalla Registro a Facebook
4. Pantalla Disponible facebook en varios idiomas

5. Pantalla Muro
6. Pantalla Compartir
7. Pantalla Servicio de Ayuda.....

INTRODUCCIÓN

Hace algunos meses, mientras trabajaba en el proyecto de investigación que habría de dar lugar a esta tesis, en compañía de una amiga, me indicó: *Pensando en el contexto y amplitud de tu tesis, sería interesante comenzar a preguntarse, quienes somos, que queremos y hacían donde vamos... porque pareciera que huimos de lo que buscamos...las relaciones efectivas, entonces las relaciones cibernéticas son una especie de maniqueo perfecto o la fusión mecánica de 2 elementos que se contraponen: el afecto a través del contacto directo, y el manejo pensado de las emociones (en Facebook, las emociones de uno, cruzan un portal antes de llegar al otro).* Como ocurre con todas las buenas preguntas, necesité algunos minutos para captar su auténtico significado. Supongo que ella no acababa de entender los motivos que me habían llevado a convertirme, en los últimos meses, en una figura soldada al computador, participando en Facebook, en foros, chateando, navegando por Internet y escribiendo sin parar cosas.

Era una buena pregunta ¿Por qué había decidido hacer un estudio de la red social Facebook? Cuando alguien acomete un trabajo de investigación, habitualmente intenta situarlo dentro de una corriente teórica más o menos asentada dentro de una disciplina. Ello permite reutilizar las aportaciones de los autores más relevantes y construir sobre lo ya desarrollado por otros. Suficientes problemas hay detrás de un proyecto de investigación encima, querer complicarse la vida eligiendo cosas raras, por que estudiar una red social como Facebook, no es precisamente un tema de investigación clásico en antropología.

Esa actitud está directamente relacionada con una determinada concepción del papel del investigador en las ciencias sociales. Al leer las obras clásicas de la antropología del siglo XX, uno tiene la sensación de que fueron escritos desde un extraño pedestal que permitió al etnógrafo, actuar desde una posición neutra y absolutamente independiente de la comunidad humana que estaba siendo estudiada. En esas obras uno no encuentra al autor por ninguna parte, por más que lo busque. Han sido escritas desde una posición externa, desde una mirada “de ninguna parte” que aísla el objeto de estudio del sujeto que investiga.

Sin embargo, la identidad y las motivaciones del investigador son aspectos fundamentales en cualquier proyecto de investigación en ciencias sociales y, en especial en una etnografía, como ya destacó Geertz (1997), al remarcar la enorme importancia que la presencia (o la ausencia) del narrador ha tenido en la producción antropológica clásica. Estaba ante una temática que reunía la informática con la Internet, además se enlazaba con mi vida personal y profesional. De todos los temas posibles, este era el tema que había estado buscando para completar mi anhelada tesis doctoral en antropología social. De esta manera, que en julio de 2007, inicié de manera sistemática esta investigación centrada en el análisis de los grupos de Facebook con los Ciberinformantes (término usado para este estudio).

En los últimos años hemos observado la proliferación de sitios de redes sociales virtuales y su incorporación como una faceta cotidiana de las interacciones entre los ciberrnautas. El objetivo de este trabajo constituye la exploración de las implicaciones de este fenómeno en términos de las nuevas formas de socialidad que se crean y responder a la pregunta sobre la construcción de la significación de esta práctica social hasta construir una nueva forma de relacionarnos como es la Cibersocialidad. Desde la

perspectiva de la antropología del ciberespacio y de la etnografía virtual analizamos a través de un estudio de caso a nivel del análisis e interpretación entre jóvenes y adultos, los usos y significaciones de la interfaz red social Facebook en la era digital.

Hemos sido testigos de la participación exponencial de los cibernautas en los llamados sitios de redes sociales: Twitter, MySpace, Hi5, Facebook, YouTube, Metroflog, entre otros, son espacios ampliamente conocidos principalmente por los jóvenes, pero también por un grupo de nuevos de usuarios que en número cada vez mayor, están incorporando como una de sus prácticas cotidianas la interacción a través de redes sociales en línea. Las implicaciones de este fenómeno en la sociedad, la comunicación y en la cultura no son triviales. A través de las redes sociales estamos contribuyendo a la expansión de la sociedad de la información que puede considerarse como una fase superior de la aldea global mcluhaniana (Islas, 2005).

Este hecho trasciende las fronteras de lo personal y lo local: los sitios de redes sociales han demostrado su efectividad como medios de organización ciudadana más allá de los límites geográficos. Por señalar algunas cifras, se revela que en el año 2007 el mundo estuvo más conectado que nunca: aproximadamente 1.25 billones de personas estaban conectadas a Internet, lo que equivale al 19% de la población mundial (Britannica, 2008). Millones se suscribieron a los sitios de redes sociales (social networking sites, SNSs). Estos sitios permiten construir un perfil, comentar otros perfiles, enviar mensajes, cargar archivos de fotos, audio y video, dar de alta aplicaciones (widgets) que incluyen juegos, concursos, quizzes, etiquetas, entre otros, que en conjunto construyen un juego social entre un círculo determinado de conocidos.

El auge de las redes sociales en línea es inimaginable, en 2008 123,9

millones de visitantes únicos y MySpace 114, 6 millones (McCarthy, 2008), en julio de 2010, 590 millones de usuarios y en mayo de 2011 Facebook superó los 700 millones de usuarios, anunció el creador de facebook Mark Zuckerberg, en el mundo entero (Tendencias Digitales, 2011).

Ante esta realidad, Facebook es un sitio que permite la construcción de la afectividad y de la emoción a través de varios recursos: lo visual, auditivo y textual. Los códigos de intercambio emocional y afectivo se construyen por la articulación de todos los recursos. En primer lugar, a través del intercambio de contenidos visuales y audiovisuales (fotos, videos, música) y la oportunidad de establecer una interacción a partir de ellos (por ejemplo, la posibilidad de etiquetar una foto).

En segundo lugar a través del conjunto de íconos proporcionados por las aplicaciones que ofrece (regalos, abrazos, besos, compartir un trago, test de inteligencia emocional, entre otros y en tercer lugar, por la declaración textual explícita del estado de ánimo del usuario. El conocimiento que tenemos de las personas con las que nos relacionamos es de importancia capital para dar coherencia y sentido a la interacción. En la interacción cara a cara, tenemos a nuestra disposición una infinidad de elementos que nos permiten mostrar nuestra identidad.

En la interacción *on line*, la que se produce en los entornos virtuales a través de la red social Facebook, todos esos elementos se transforman. Podríamos interpretar ese cambio como la aparición de una carencia, una limitación de la interacción en el Facebook en relación con la interacción que se desarrolla en la presencialidad. Pero también se puede entender esa especificidad como la apertura de una nueva dimensión para la interacción.

La tesis que defenderemos en estas páginas, se inscribe en esta línea

de reflexión. Hay muchos estudios que insisten que si algo caracteriza a los entornos virtuales es el carácter volátil, cambiante y situado. Así lo hemos constatado, sin embargo, esto no impide la producción de la cibernsidad, con regularidad y permanencia.

Con estas referencias, la presente investigación se estructura de acuerdo al siguiente contenido: En el Capítulo Uno, El Problema y el objeto de estudio: La cibernsidad, lo hemos dedicado a mostrar el interés en la construcción de relaciones sociales, para esto, reviso las corrientes que han abordado esta problemática, Mauss, Pellegrini, Durkeim, Simmel, Giddens, Schuz, Gergen. En el capítulo segundo Marco Teórico, centramos la atención en seis ejes fundamentales: 1) La ontología virtual, 2) Las categorías sociológicas de Max Weber, Ferdinand Tonnies y Michel Maffesoli apuntando a los conceptos de comunidad, sociedad y socialidad. 3) Las relaciones entre los saberes que conformarían la cibernética y la sociedad. 4) Algunos elementos sustanciales tomados de la semiótica, útiles para analizar los procesos de comunicación. 5) Haremos hincapié en la concepción de Manuel Castells en referencia a: el informacionalismo, la sociedad informacional y el capitalismo informacional.

En el Capítulo tercero se establecen las Estrategias Metodológicas, en donde se describen el ámbito y las técnicas de investigación, arqueo bibliográfico, método, la construcción de la identidad del investigador, el estudio del contexto de la cibernsidad y la explicación de la etnografía virtual. En el Capítulo cuarto, entramos de lleno en los Repertorios Interpretativos, explicando la información obtenida, definiendo 11 categorías. Cada una de estas secciones comprende y se define por las interpretaciones correspondientes a las unidades de información seleccionadas para ilustrar

cómo opera el discurso en la construcción de las interrelaciones personales en Facebook, en cuanto a cómo surgen, se desarrollan y se mantienen en el tiempo. Finalmente, las Reflexiones Derivadas, son unas páginas en las que reflexiono, a partir de todo lo anterior sobre la red social Facebook

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA Y EL OBJETO DE ESTUDIO: LA CIBERSOCIALIDAD

Esta tesis doctoral aborda la emergencia de una nueva forma de relaciones humanas y sociales, que llamamos Cibersocialidad en el marco de la llamada “sociedad de la información y comunicación”, caracterizada por el uso intensivo de las tecnologías y el valor creciente de los intangibles.

En la sociedad presente, la comunicación se ha vuelto compleja, multidimensional, omnipresente y totalizadora. Por ello, la comunicación ha adquirido una nueva relevancia económica, social y política. En este sentido, se reconfigura la relación **Cultura-Sociedad- Individuo-Tecnología**. A partir de allí, se conciben cambios que afectan tanto todos los dominios de lo social, aunque en esta tesis nos centraremos en examinar la construcción del Yo individual y el Nosotros en el mundo virtual. En este sentido, nuestra investigación se inclina más hacia el individualismo metodológico, que hacia una visión holística; aunque consideramos complementarios ambos abordajes. Ese cambio en las relaciones entre Cultura-Sociedad-Individuo-Tecnología es lo que llamamos genéricamente “cibersocialidad”.

Este término hoy apenas es una noción. No designa un tipo de estructura social, ni tiene la misma densidad ni status de conceptos como “modo de producción” o “formación social” en el marxismo, o “estructura social funcional” en el estructural-funcionalismo. Más bien alude a procesos “en pleno desarrollo” hoy en día, en el campo de las relaciones entre los

individuos en la construcción de grupos. Es decir, es un aspecto parcial de la totalidad social inabarcable e incompleta.

Antes de iniciar con los aspectos teóricos y metodológicos de este estudio, que abordaremos en el siguiente capítulo, consideramos pertinente aclarar el problema de la relación, interacción e interconexión social. Advertimos que para el desarrollo de esta sección, hacemos referencias al concepto de Sociedad y las teorías sociológicas tradicionales (macro y micro). Nuestro enfoque se adecúa mejor a la llamada “microsociología”, que comprende diversas tendencias teóricas y metodológicas. Debo aclarar, que en nuestra primera búsqueda, nos ubicamos en el Interaccionismo simbólico, pero luego de una revisión exhaustiva, alegamos que no son afines a la postura que sostenemos. En este sentido, en nuestro trabajo se señala de qué modo se ha concebido la relación en las definiciones tradicionales y cuáles con las que se derivan de ello, revisando la teoría del constructivismo social o psicoconstruccionismo propuesto por Gergen (2000). Para luego, consolidar nuestra posición tomamos la teoría de Maffesoli (1997) en torno a lo que sustenta el desarrollo de la propuesta del término Cibersocialidad.

A continuación expondremos los conceptos de algunos elementos sustanciales, tales como: Cultura, Sociedad, Individuo e Información, que nos servirán para concebir, en un primer acercamiento nuestro objeto de estudio: la cibersocialidad. Luego, plantearemos la justificación y los objetivos de nuestra investigación.

Elementos Sustanciales: 1.Cultura

Hablar de cultura no es una empresa fácil, puesto que sobre ella han existido y existen múltiples criterios de definición que tornan complejo desentrañar los elementos que componen su naturaleza. Es importante señalar, que la evolución del concepto de cultura, así como la preocupación del estudio de la misma, tienen como base el empeño de desentrañar no sólo lo que el hombre hace y cómo lo hace, sino esencialmente el averiguar qué es el hombre.

Por otra parte, durante muchos años, la definición que más aceptación tuvo en la antropología científica, por la riqueza de elementos que incluía, fue la de Edward Tylor (1911:29) “la cultura es aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres, y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre”. Para este autor, la cultura es todo lo creado por el ser humano, todo lo que no es naturaleza, resalta la importancia de exponer los hechos históricos, pero no solamente como una sucesión de hechos, sino de la conexión de los acontecimientos, únicamente las causas concretas y naturales determinan la acción humana, un acontecimiento siempre es hijo de otro acontecimiento.

Se hace necesario, en la consideración de los cambios suscitados en la llamada sociedad informacional, plantear como nota esencial la transformación que se ha dado en la Cultura como expresión dinámica, en transformación constante, de los elementos en interacción que conforman los códigos y formas de vida, resultado de la relación del hombre en sociedad.

De acuerdo la perspectiva de Horton y Chester (1988), como concepción dinámica, la cultura comporta dos líneas fundamentales: lo material y lo no

material. La manifestación material, esto es, los instrumentos y productos creados por el hombre para la transformación de su entorno y la satisfacción de sus necesidades, como herramientas, edificios, enseres, vehículos de transporte, televisores, computadoras, internet, entre otros. Que comúnmente se les denomina cultura material. Por otra parte, la expresión de la cultura no material está constituida por las ideas y pensamientos, es decir, por la simbolización de las actividades y relaciones del hombre. En primera instancia, para que la cultura material tenga sentido, ha de basarse en la cultura no material.

La condición dinámica de la cultura está en relación con la dinámica social, con la transformación misma de las estructuras sociales; así la transformación de los procesos de trabajo trae como consecuencia la transformación de los modos de producción, y ello implica, cambio en las relaciones sociales y por ende en la cultura misma como forma de vida. De esta manera, la forma de alimentarse, asearse, vestirse, de consumir, y en general, los patrones de conducta, cambian o se adaptan en función del momento socio histórico concreto que le dan marco.

Los códigos y formas de vida, están constituidos por creencias, hábitos y costumbres; conocimientos, ideas y valores; formas de percibir y sentir. Así todos estos elementos al interactuar en conjunto concilian y guían la actuación de los miembros en una sociedad. Es vital destacar, que la cultura posee un contenido específico, amplio y complejo de elementos que es posible discernir y analizar. Estos elementos por su naturaleza, se complementan e interactúan: 1) Símbolos: El hombre capta su realidad de manera conceptual. Al entrar en contacto por medio de sus sentidos con

objetos o elementos concretos, recibe una imagen en su cerebro que es reflejo de ese objeto o elemento; así se inicia un proceso de aprendizaje por medio del cual, aun en ausencia del objeto que generó la imagen primigenia, permanecerá almacenada como una idea de esa realidad percibida.

Por ejemplo, si en este momento el lector cierra sus ojos y alguien le menciona la palabra “árbol”, sin necesidad de estar ante la presencia física de un árbol, la idea de éste se representa en su mente. El proceso de aprendizaje le permite concebir el objeto sin necesidad de estar en su presencia; éste es el proceso de captar la realidad conceptualmente. Ahora bien, el hombre en su necesidad de relación transmite a otros hombres esas abstracciones, crea elementos que posibilitan la comunicación y el entendimiento, crea el lenguaje. Existen otros elementos como actitudes o gestos, que pueden simbolizar sentimientos de amor, coraje, miedo, entre otros; objetos sagrados, e inclusive dentro de estos objetos materiales, el automóvil ha llegado a simbolizar un alto nivel de prestigio en la sociedad contemporánea.

2) Valores: Están denominados como creencia o sentimiento ampliamente mantenido de que algunas actividades, relaciones, sentimientos o metas, son importantes para la identidad, o bienestar de la comunidad. De hecho, los valores constituyen los ideales a que aspiran los hombres en sociedad tanto individualmente como en sus relaciones. Por ello, el desarrollo mismo del individuo desde la infancia es una constante asimilación de valores que se profesan casi siempre de manera cuestionable, y en muchas ocasiones inconscientemente. Los valores se vinculan al área sensible del ser humano y a los juicios que guían su actuación.

3) Normas: En la vida social hay códigos implícitos acerca de cómo relacionarse e interactuar. Desde el saludo, ya sea con un gesto, con un apretón de manos, una reverencia o con un beso, nos habla de regularidades en la forma de saludo; circular con vehículos por determinado carril; conmemorar los nacimientos, los matrimonios o la muerte; asistir a un salón de clases, reunirse en una fiesta; en fin, el conjunto de interacciones sociales está codificado dentro de ciertas normas que deben seguirse. Así la norma puede definirse como reglas de conducta colectiva, comúnmente aceptadas, que revisten diversos grados de obligatoriedad. Este sentimiento de obligatoriedad descansa más en el valor que se atribuye a la norma y no tanto en la posibilidad de coerción que ejerza la sociedad. Así pues, el carácter normativo de la cultura se refiere más al cómo se puede hacer algo y no tanto al así se debe hacer esto. La norma es indicativa más que coercitiva. También hay que señalar que el seguimiento de las normas tiene sanciones específicas que pueden premiar su cumplimiento o bien castigar la resistencia a la misma. Las normas culturales adoptan formas diferentes entre ellas los valores, las tradiciones y las costumbres.

4) Costumbres y tradiciones. A las normas les revisten un carácter sobresaliente o esencial, se les llama costumbres, mores y son salvaguarda de la identidad cultural de un grupo. Las costumbres o mores, difieren significativamente de una sociedad a otra. Por citar algunos ejemplos, tenemos que los Kurtachi defecan y comen en público; las balinesas muestran los pechos y esconden las piernas; las mores medievales justificaban que la Iglesia tolerase la prostitución y hasta que compartiese los ingresos que se obtenían de ella.

En relación a las tradiciones, éstas se distinguen no sólo por su contenido específico en la cultura, sino por el proceso cultural por sí mismo, ya que las tradiciones conforman el patrimonio cultural no material que se transmite de una generación a otra en un proceso de continuidad y que, en última esencia, brindan un sentido de identidad y cohesión del grupo. En conclusión, cuando utilizamos el término *cultura* en la conversación diaria, generalmente lo consideramos equivalente a los aspectos más elevados de la mente, como el arte, la literatura, música y pintura. Tal como lo emplean los sociólogos y antropólogos, la Cultura incluye tales actividades, pero también otras. La cultura tiene que ver con las formas de vida de los miembros de una sociedad o de sus grupos. Incluye el modo de vestir, las costumbres matrimoniales y la vida familiar, las pautas laborales, las ceremonias religiosas y los pasatiempos.

Para explicar esta sección, lo expondremos a través del siguiente gráfico:

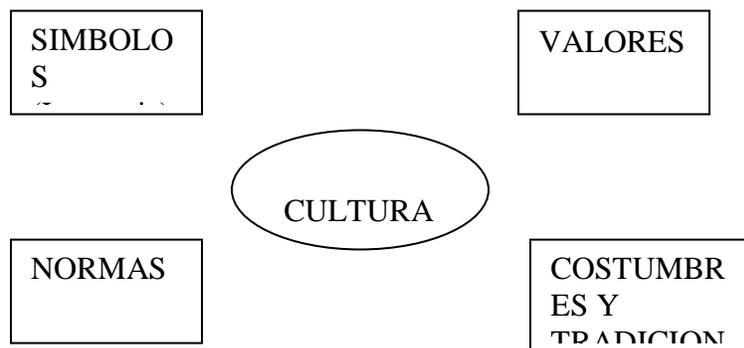


GRÁFICO No. 1. Representación gráfica de los principales elementos que conforman la Cultura. Horton, Paul y Chester Hunt (1988)

Todos estos elementos giran en torno a la cultura y se pueden interrelacionar, gracias a la comunicación que se establece entre los hombres, es decir, gracias al lenguaje. Entendiéndose aquí como lenguaje “un instrumento de relación social”; es el encargado de hacer cognoscible el pensamiento, las ideas entre los hombres con motivo de su actividad productiva y de su vida espiritual. El lenguaje es además, registro y combinación de ideas y pensamientos. Por lo que inferimos que el lenguaje en cualquiera de sus formas: el lenguaje mímico, oral, escrito, musical, y otros, comunica a las personas las hace copartícipes de lo que una persona razona y siente. Es necesario precisar, que por medio del lenguaje se ha perfeccionado de formas primitivas y sencillas de expresión como los gestos y señas, hasta llegar al lenguaje articulado.

Es importante cómo las diferentes lenguas sirven para explicar la realidad histórica ya conocida y por descubrir otras realidades desconocidas. Una lengua tiene sus formas y signos que la hacen diferente a otras no sólo por eso, sino sobre todo por tener una visión particular del mundo que se refiere a una forma de conocimiento y percepción específica. Según Aguirre (1982:23), los idiomas cambian en su léxico, en la estructura y en el significado, pero sus modificaciones tienen correlación con las que sufren el tipo físico o la cultura de las poblaciones que las hablan. Sin embargo, al observar el desarrollo histórico de las sociedades nos damos cuenta que muchas veces ha cambiado la estructura productiva de la misma: inclusive la ciencia, la religión y la ideología también se han transformado, pero a pesar de ello la lengua permanece o sufre pequeños cambios.

El lenguaje desempeña un papel preponderante en el intercambio de ideas, lo que a su vez ha permitido una organización social para la creación material y espiritual de la humanidad. Dada la importancia del lenguaje, se afirma que sin un lenguaje común y comprensible para la sociedad, ésta tendría que dejar de crear, se desintegraría y terminaría por desaparecer. Con lo dicho anteriormente, la importancia del lenguaje es evidente, por lo que nació la necesidad de sistematizar los conocimientos acerca del mismo, y surgió la ciencia que se encarga de ello, la lingüística, que queda integrada en la dinámica social por ser el lenguaje una creación humana. Temática que ahondaremos más adelante.

Una tendencia de la antropología hace énfasis en el aspecto intangible de la cultura, esto es, en los signos y símbolos. La cultura suele ser trabajada como sistemas de significación (Geertz: 2000) o como conjunto de prácticas tangibles e intangibles, cosmovisiones, herramientas, creencias y valores, lo que es propio de la antropología, o como producción artística o de los medios de la industria cultural. Esta última concepción es abordada por los estudios culturales y la teoría cultural que procuran articular valores culturales e ideologías. Es fundamental reconocer la naturaleza de la cultura como fuerza constitutiva de las relaciones sociales y la ideología.

Geertz propone una disciplina denominada “antropología simbólica”, el cual en el caso que nos ocupa sería *Antropología Social*, es decir, lo que hacen los que la practican, es Etnografía, de esta manera, se puede comenzar a captar a qué equivale el análisis antropológico como forma de conocimiento. Lo que la define es cierto tipo de esfuerzo intelectual: una especulación elaborada en *términos de*, por lo que debemos rescatar y emplear el concepto de “descripción densa”.

El concepto de etnografía, en la cual se hace la “descripción densa”, según Geertz (2000:22) es “una jerarquía estratificada de estructuras significativas atendiendo a las cuales se producen, se perciben y se interpretan los tics, los guiños, los guiños fingidos, las parodias, los ensayos de parodias y sin las cuales no existirían (ni siquiera los tics de grado cero que, como categoría cultural, son tan no guiños como los guiños son no tics), independientemente de lo que alguien hiciera o no con sus párpados. Lo que se quiere de este análisis, es desentrañar las estructuras de significación, lo que Ryle llamó *códigos establecidos*, el cual esbozaremos para destacar que la etnografía es descripción densa. Lo que 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 y luego explicarlas después. Y esto ocurre hasta en los niveles de trabajo más vulgares y rutinarios de su actividad: entrevistar a informantes, observar ritos, eliminar términos de parentesco, establecer límites de la propiedad, entre otros de importancia.

En concordancia con lo expuesto, considera Geertz (2000:24) que la cultura es un documento activo, público. Y es público, porque la significación lo es. Siendo esto a primera vista este enfoque parece lo bastante próximo al que estamos desarrollando aquí y designada de diferentes maneras, etnociencia, análisis componencial o antropología cognitiva, esta escuela de pensamiento sostiene que la cultura está compuesta por estructuras psicológicas mediante las cuales los individuos o grupos de individuos guían su conducta. “La cultura de una sociedad”. Partiendo de este concepto de lo

que es la cultura, resulta una concepción de lo que es describirla, como *una arqueología y genealogía densa*.

Considerando el argumento antepuesto, la finalidad de la antropología es ampliar el universo del discurso humano, también aspira a la instrucción, al entretenimiento, al consejo práctico, al progreso moral y a descubrir el orden natural de la conducta humana; y no es la antropología la única disciplina que persigue esta finalidad. Empero se trata de una meta a la que se ajusta el concepto semiótico de cultura. Concebida como sistemas de interacción de signos interpretables (símbolos), la cultura no es una entidad, algo a lo que puedan atribuirse de manera casual acontecimientos sociales, modos de conducta, instituciones o procesos sociales: la cultura es un contexto dentro del cual pueden describirse todos esos esos fenómenos de manera inteligible, es decir, *densa*.

Lo cual significa que tales descripciones sean ellas mismas, un sistema simbólico, atendiendo a que ellos usan la realidad que están describiendo, son antropológicas, pues son parte de un sistema en desarrollo un análisis científico. Por lo que deben elaborarse atendiendo las interpretaciones que hacen de su experiencia personas pertenecientes a un grupo particular, porque son descripciones, según ellas mismas declaran, de tales interpretaciones; y son antropológicas porque son en verdad antropólogos quienes las elaboran.

Por último, los sistemas culturales deben poseer un mínimo de grado de coherencia, pues de otra manera no los llamaríamos sistemas, y la observación muestra que normalmente tienen bastante coherencia.

Estos elementos de la Antropología Simbólica los tomaremos como elemento de gran relevancia para ir construyendo nuestro objeto de estudio, por el carácter intangible de esa realidad. Pero, si bien este aspecto simbólico es relevante, no podemos perder de vista que tratamos de dar cuenta de *hechos sociales*, por lo que es necesario un breve recorrido por algunos conceptos de la sociología.

2.- Sociedad y Socialidad

En opinión de Marcel Mauss (1928), la sociedad está siempre determinada por dos elementos, tiempo y espacio, y por lo tanto, está sometida a la incidencia de otras sociedades, así como a los propios estados anteriores de desarrollo, teniendo además en cuenta que incluso en una sociedad teórica que se imaginara sin relación con los demás y sin dependencia de su propio pasado, los diferentes sistemas de símbolos que constituyen su cultura o civilización serían irreductibles los unos con los otros (al estar condicionada la traducción de un sistema a otro por la entrada de constantes que son valores irracionales).

La sociedad, cualquiera que tomemos como ejemplo, podría compararse a un universo donde sólo un grupo discreto estaría perfectamente estructurado. Es, por tanto, inevitable que dentro de cada sociedad exista un porcentaje (siempre variable) de individuos que están situados fuera del sistema o entre dos o más sistemas irreducibles. La orientación aquí es, si antes los grupos servían para estudiar y/o “curar” al individuo, ahora servirá para conocer mejor a una estructura mayor: La sociedad. Mauss fue uno de los primeros en subrayar los fenómenos que

parecen poner inmediatamente en contacto lo psicológico y lo social, su autenticidad, su generalidad y, sobre todo, su extraordinaria importancia para una adecuada interpretación de las relaciones entre el individuo y el grupo.

Efectivamente, desde 1924, Mauss (1971, p. 17) se dirigirá a los psicólogos, y al definirles la vida social como “un mundo de relaciones simbólicas”, les dirá: Mientras que vosotros captáis estos casos de simbolismo muy de tarde en tarde, y con frecuencia dentro de una serie de actos anormales, nosotros los captamos en gran número continuamente y, además, en la múltiple repetición de hechos normales”. La sociedad también es el primer plano de lo imaginario. La gran pregunta es por la representación que de ella hacemos, y las relaciones que hay entre esa representación y las situaciones y las acciones en que intervenimos, y con las cuales construimos desde lo inmediato a ese entorno mediato inmenso y supra individual que es lo social. Los actores sociales tienen una imagen de lo que son y el contexto en que se desenvuelven. Esa imagen es la clave de su representación de lo social. Para empezar se podría decir que su mundo es del tamaño y de la complejidad de esa imagen, y lo social deriva de ella. Un actor puede tener una imagen sólo configurada en representaciones de los escenarios y las situaciones de lo inmediato, de su mundo escénico-dramático.

De hecho todos los actores tenemos este registro imaginario. La diferencia está en la composición y en el sentido de la organización de esas distintas viñetas del mundo de vida. Para algunos las viñetas corresponden con las acciones que ejecuta y punto. Otros tienen una visión gramatical de su mundo de vida, un mapa sintético de lo que es y de lo que representa, y una guía constructiva de su vida que aplica a los distintos escenarios y puestas en escena. La reflexibilidad es la gran mediación entre un tipo y otro, además de todas las variaciones que hay entre uno y otro y dentro de cada

tipo. El segundo tipo, el reflexivo, tiene un mundo discursivo más rico y una perspectiva representacional por contextos. Sabe que su acción depende de un cuadro de variables que operan simultáneamente. El actor ajusta su guía gramatical en cada situación porque la conoce y la respeta. El tipo irreflexivo-textual no tolera variantes, se confunde y desquicia si el texto no se aplica íntegro. El otro se mueve por contextos, por riqueza lingüística y perspectiva referencial multivariada.

El tiempo y el espacio son distintos para estos dos tipos de actor. Para el primero el tiempo sólo existe como sucesión reiterada de lo mismo, su vida es espacial, un cuadro que se mueve dentro de un ciclo que se repite. El segundo actor conoce del tiempo y la variación, tiene sentido del ritmo en el cambio. Conoce que cada situación tiene variantes y que requiere ajustes hacia la norma o fuera de ella según el caso. Este tipo de actuación permite ajustarse a los cambios contextuales gracias a una norma y a una perspectiva de su variación. Sólo falta el último elemento, el que permite que este actor se vuelva constructivo, propositivo, que imagine lo que todavía no sucede, que se adelante a los patrones y elabore alternativas a ellos: nuevas situaciones que incluso modifican los contextos, y no sólo son modificadas por ellos.

El tercer tipo de actor tiene una percepción del tiempo y del espacio distinto a los otros dos. Por una parte comparte el sentido del cambio con el segundo, pero lo lleva más allá, se hace protagonista del cambio mismo, no sólo su espectador atento y analítico. Pasa de lo perceptual reflexivo a lo perceptual constructivo. Estas tres disposiciones generales operan en ecologías específicas, en configuraciones sociales que traman las relaciones y las acciones entre los individuos y los grupos de manera tal, que permiten o

inhiben, promueven o prohíben, facilitan o dificultan, ciertas formas de percepción y su comportamiento correspondiente.

En esta investigación el principal aporte que se pretendió hacer es la construcción del término cibernsocialidad, término que se vincula con la propuesta que hace de la Socialidad Michel Maffesoli (1997: 58), que es “un conjunto de prácticas cotidianas que se escapan al control social rígido, existiendo en éstas una perspectiva hedonista, tribal, sin perspectivas futuristas, enraizadas en el presente”. Las relaciones que componen la Socialidad constituyen el verdadero sustrato de la vida en sociedad. Son los momentos de compromisos efímeros, de sumisión de la razón a la emoción de vivir y "estar juntos". Es esa multiplicidad de experiencias colectivas basadas no en homogenización ni en la institucionalización ni en la racionalización de la vida, sino en el ambiente imaginario, pasional o erótico y violento del día a día.

Socialidad es una propuesta de Maffesoli, que se presenta como alternativa al de “sociedad”. En ciertos aspectos, en la postmodernidad, según ese autor, la socialidad sustituye la sociedad, que parece sólo como cierto control estructural y funcional general. Por ello, consideramos la “socialidad” más bien como complemento del concepto de sociedad.

Dentro del contexto de las relaciones humanas, interrelaciones humanas que se suscitan entre los actores anteriormente mencionados, la comunicación desarrolla un papel muy importante, ya que es por medio de ella que se crean y sustentan todo tipo de relaciones; es por esto que se hace necesario su estudio y entendimiento con el fin de hacer de la

comunicación un instrumento de ayuda para desarrollar relaciones firmes que beneficien a todas las partes involucradas y a toda la sociedad.

A lo largo de los siglos, la vida humana ha sido un tejido complejísimo de comunicaciones. Eminentemente antropólogos atribuyen el mérito de la cultura y la civilización al lenguaje. Este en sus diferentes formas, al permitir una comunicación cada vez más refinada, ha creado una brecha y un abismo entre el homo sapiens y los simios de los bosques y de los parques zoológicos. Para Baud el hombre es un ser eminentemente sociable. Vivir en sociedad supone estar relacionados con nuestros semejantes. Los primeros elementos que aparecen al iniciar el estudio de las relaciones humanas son las personas. Reconocemos en ellas una serie de esquemas o pautas de comportamiento que agrupadas en torno de una función, constituyen el papel social o rol dentro de la sociedad. Así, tenemos el papel del hijo, de padre, de estudiante, y otros.

Estas relaciones (que interactúan a través de las vinculaciones humanas) se realizan en los grupos sociales donde los individuos cooperan para satisfacer sus necesidades. El hombre vive en sociedad y esa sociedad, formada por hombres como él, constituye su contorno vivo, es decir su ambiente social. Podemos afirmar que las relaciones humanas abarcan la totalidad de las relaciones interpersonales y el estudio de la conducta del hombre en su relación con los demás.

Podría llamar la atención que siendo las relaciones humanas el pan de cada día y el aire que respiramos, solo recientemente se haya suscitado un movimiento de estudio y promoción de ellas. Se han conjugado muchos factores para ponerlas en el centro de todos los escenarios y para extremar su trascendencia. Algunos de ellos son: La vida moderna, sobre todo en las

grandes ciudades, se ha vuelto muy artificial, apresurada, fría, agresiva y presionada por los frecuentes amontonamientos, por las frustraciones de todo tipo y por el diluvio de estímulos de las propagandas comerciales y políticas. Los cambios tecnológicos y sociales recientes han roto los cauces tradicionales por lo que discurría la vida de nuestros abuelos.

Tal como la comunicación, que es la habilidad para transmitir información, emociones e ideas por medio de símbolos. La comunicación se constituye en un acto o proceso con enlace amplio e ilimitado. La comunicación cumple con tres funciones útiles al hombre: Le proporciona una interpretación del mundo, le define una posición respecto a otros sujetos y le ayuda a poseer y transformar su realidad. La comunicación es uno de los fines más importantes del lenguaje y siempre se establece entre dos o más interlocutores, con el propósito de transmitir un mensaje informativo.

Para Wolton (2006), la comunicación ocupa su lugar normativo al pasar de una sociedad cerrada a una sociedad abierta. Se desarrolla enormemente con el crecimiento urbano, el éxodo rural, el colapso de las estructuras sociales tradicionales y el debilitamiento de las clases sociales y de la familia ampliada. Es el símbolo de la liberación con respecto a la tradición, de la movilidad con respecto a la estabilidad, de una sociedad menor jerárquica, más centrada en sí y en la relación con el otro. Comunicar, finalmente, siempre es querer comprender el mundo. Ello supone que el hombre pueda abrirse al mundo.

Toda comunicación además de un contenido determinado, incluye determinada información sobre cómo debe tomarse dicho contenido. Nunca afinaremos demasiado nuestras capacidades receptoras y emisoras para salir airosos de la difícil y eterna tarea. Las relaciones humanas no se

realizan en abstracto, sino en circunstancias muy concretas de edad, sexo, jerarquía, ideología, normas sociales, épocas históricas, tradiciones culturales, situaciones ecológicas y expectativas personales. Cada relación humana es única. Concientizarnos de las complejidades de la comunicación interpersonal; No vivir en la ingenuidad de que lo que la persona quiere expresar, lo captarán de la misma manera; ni de que la forma en que otros me perciben, es toda mi realidad, y mi sola realidad, y la forma única en que los demás me van a percibir.

Se dice que hay una comunicación cuando hay entendimiento y hay falta de comunicación cuando pareciera ser que hablamos idiomas distintos. La comunicación resulta del proceso de intercambio de mensajes. Cuando la comunicación llega a todos los niveles de la población, nos referimos a los medios masivos de comunicación, como la radio y la prensa. Todo medio de comunicación es también una forma de control social y un instrumento peligroso de doble filo, ya que puede servir con fines educativos y liberadores, o con fines manipuladores y de sometimiento.

En este apartado haremos una reseña de la integración de la teoría sociológica micro-macro y luego revisaré la teoría del Construccinismo social o Psicoconstructivismo de Gergen (2000).

Para entender este armazón de ideas, analizamos lo propuesto por Pellegrini (2000: p. 145), donde el primer tipo de teorías viene denominadas comúnmente holistas o estructuralistas, el segundo género es definido como teorías individualistas o del individualismo metodológico o también como teorías macrosociológicas y teorías microsociológicas. Ambas corrientes sociológicas parten del supuesto del carácter social del Hombre.

Un ejemplo se encuentra en una de las teorías holísticas: el marxismo. La imagen de Marx del potencial humano es la idea de que los seres humanos son intrínsecamente sociales, Marx y Engels (1845-1970, p.51), hablaban de la “necesidad de la interacción con otros hombres”. El autor sostenía además, que el hombre no es sólo un animal social, sino también un animal que sólo dentro de la sociedad se convierte en individuo. Por un lado, esto significa que todas las capacidades específicamente humanas no tienen sentido si se expresan aisladamente; deben estar relacionadas tanto con el mundo natural como con el social.

Desde el punto de vista de Marx, las personas no pueden expresar su humanidad sin la interacción con la naturaleza y con las otras personas. Por otro, la sociedad constituye una parte integrante de la naturaleza humana. Es decir, las personas son intrínsecamente sociales. Necesitan relacionarse con otras personas tanto por el mero hecho de relacionarse, como para poder apropiarse de la naturaleza adecuadamente. En este análisis, las ideas de Marx ubican a una naturaleza humana que depende enormemente de su entorno social.

Por su parte, Durkheim se ocupó de la influencia de las grandes estructuras de la sociedad, y de la sociedad misma, sobre los pensamientos y acciones de los individuos. Contribuyó enormemente a la formación de la teoría estructural-funcional, que se centra en el análisis de la estructura social y la cultura. Por tanto, para Durkheim, la sociedad moderna se mantiene unida por obra de la especialización de las personas y de su necesidad de los servicios de otras muchas. En tanto, Durkheim se ocupó no sólo de la especialización de los individuos, sino también de la de los grupos, estructuras y las instituciones. En otro escenario, ya en un pasaje entre las sociologías holísticas y las “individualistas”, el núcleo de la sociología de Weber, se sitúa en sus reflexiones sobre la acción social y las relaciones

sociales, las macroestructuras y las instituciones sociales constituyeron su mayor empeño. Aunque sus trabajos sobre estructuras sociales es importante, es en el nivel cultural en su análisis de la racionalización del mundo, donde aparecen las profundizaciones más relevantes, acuñó la idea de que el mundo va siendo cada vez más dominado por las normas y valores de la racionalización.

Siguiendo esta línea, Georg Simmel fue el pionero en revelar que el asidero sobre el que descansaban las múltiples expresiones de sociabilidad remitía a una instancia antropológica permanente, recurrente, regular, a la que denominó la *forma*. La *forma* sería, pues, la esencia de la *socialización* en su estado puro, una constante transhistórica que se manifestaría a través de una constelación de *contenidos* diferentes, preexistiendo, sin embargo, a éstos. Habría que entender la naturaleza de la *forma* como un auténtico apriori socializador, como aquello que posibilita la propia existencia misma de lo societal. En torno a esto, expone Simmel (2002):

Porque la forma es el mutuo determinarse, el interactuar de los elementos, que así forman una unidad; y dado que para la sociabilidad quedan suprimidas las motivaciones concretas de la unión, ligadas a las finalidades de la vida, tiene que acentuarse tanto más fuertemente y con tanta mayor eficacia la forma pura, la conexión, por así decir, libremente flotante y de interacción recíproca entre los individuos (p. 82).

La base de la socialización va a ser, en última instancia, lo que Simmel llamará “las acciones recíprocas”, a saber: las interacciones que se entretajan entre los individuos para gestar una conexión comunitaria. En su fino análisis de las sociedades secretas, Simmel, (1996, p. 71), encontrará un magnífico observatorio en donde corroborar cómo el secreto opera en ellas como forma socializadora, determinando unas específicas relaciones recíprocas entre aquellos que lo atesoran. Michel Maffesoli, apuntalando esta concepción simmeliana, va a atribuir a la *forma* una dimensión

arquetípica: aquella que da cuenta de lo que une socialmente, de lo que conforma un vínculo comunitario.

La *forma*, entonces, nos dirá Maffesoli (1996), desde su pura condición de potencialidad, predispone para la atracción:

La forma agrega, reúne, moldea una unicidad, dejando a cada elemento la autonomía que le es propia, constituyendo al mismo tiempo una innegable organicidad, donde sombra y luz, funcionamiento y disfuncionamiento, orden y desorden, lo visible y lo invisible entran en sinergia para generar una estética móvil que no deja de sorprender a los observadores sociales (p. 118).

Así, la *forma*, matriz de reconocimiento social, no se haría visible más que a través de la fecundidad inherente al símbolo de fundar y re-crear la comunidad. Si bien es cierto que, los representantes de la sociología relacional afirman que ni las teorías sistemáticas, holistas ni las teorías de la acción, individualistas, ni sus mezclas pueden otorgar una comprensión adecuada del orden social. Mientras los holistas piensan la relación como el producto de leyes o estructuras sociales (Durkheim, Marx) y los individualistas metodológicos la explicaron como reflejo de las subjetividades individuales (Weber), los relacionistas unen las dos cosas y la piensan como un desplegarse de estructura y acción (Giddens, Donati).

En este contorno de entender lo relacional, en lo referente a las relaciones interpersonales, nos encontramos con la teoría de la intersubjetividad concreta por Alfred Schutz, de inspiración fenomenológica, este autor se enfoca en el actor mundano y su mundo de vida, y concibe al humano en términos de acciones orientadas al otro y de significados compartidos. Para el autor, la relación social se define igualmente, como las

acciones orientadas hacia el otro y cuando estas acciones son recíprocas, de las cuales distingue varios tipos en función de factores espaciotemporales. Por cuestiones de pertinencia enfocaré sólo de las relaciones cara a cara y del mundo de los contemporáneos. Tenemos entonces, que en las relaciones cara a cara Schutz reconoce “una situación en la que espacio y tiempo (incluyendo el tiempo vivido) son compartidos” (p. 82), en donde la comprensión mutua no se garantiza sólo por la dimensión simbólica, sino que es todo un trabajo en el que intervienen los interlocutores.

A la articulación espaciotemporal Schutz añade la noción de formas de vida, entendida en términos del contexto de enunciación y usos del lenguaje, como también por la vida imaginaria de quien habla, algún aspecto de su cultura o de su biografía personal (p. 83), factores culturales que configuran una forma de vida que, según el autor, sólo es conocida por quien la vive. Es de vital importancia destacar, que esto último no es afín a la postura que sostengo, pues infiere una especie de subjetividad individual que a otra, es decir, se asume que el sentido interpersonal deriva, en parte del individualismo como “yo” consciente y centro del significado. En este momento. Es pertinente hablar de la relación en términos de una acción compartida y coordinada, así como reconocer que es el intercambio humano el que da al lenguaje su capacidad de significar, son aspectos que sí conciernen de los planteamientos anteriores.

En concordancia con Schutz, las relaciones en el mundo de los contemporáneos son menos directas, donde las posibilidades de afectar y ser afectados por los otros se encuentran alteradas. Para este autor, los otros en esta relación son más objetos de reflexión que sujetos en diálogo o encuentro, de allí que considere como condiciones necesarias para su existencia los símbolos y la tecnología, donde estas últimas tratan de la

mediación de la relación. En este sentido, la dimensión simbólica se concibe tan sólo como un componente de la relación y el papel de las tecnologías se reducen a servir de “medio” de interacción.

En este apartado, Giddens (1976), considera que el verdadero meollo de la distinción de Weber entre acción y acción social está en la diferenciación de la acción respecto de los actos realizados con algún tipo de intento comunicativo, siendo esto último la condición necesaria de la interacción. Aborda el autor, un análisis de las estructuras en sociología comparando el “habla” (acción e interacción) con el “lenguaje”. A) El habla está situada, o sea que es espacial y temporalmente ubicado, mientras que el lenguaje, tal como lo señala Ricoeur, es “virtual” y está fuera del tiempo, b) El habla presupone un sujeto, mientras que el lenguaje es específicamente carente de sujeto, c) el habla siempre reconoce potencialmente la presencia del otro. Su relevancia para facilitar el intento comunicativo es fundamental, pero también es el medio intencional. Ahora paso a referir lo que transcurre con las teorías microsociológicas.

Las postrimerías del siglo XX han mostrado una gran transformación en las ciencias sociales: el auge de los estudios sociológicos acerca del micro-proceso de la realidad social. En estas últimas décadas hemos asistido al desarrollo de multitud de teorías sociales y metodológicas que se caracterizan por su interés en la interacción cara a cara, las rutinas y clasificaciones de la vida cotidiana, los guiones de nuestras conversaciones, las definiciones situadas del “yo”, la relevancia de la situación, la producción del discurso, entre otros. En definitiva, la producción del orden social a partir de la interacción. Entre las más reconocidas destacan desarrollos como el interaccionismo simbólico, la sociología cognitiva, la etnometodología, la

fenomenología social, la etogenia o el análisis conversacional (Corcuff, 1995; Flecha, Gómez y Puigvert, 2001; Giddens, 1967).

Tales enfoques desafían unas ciencias sociales empeñadas en analizar la sociedad el evento institucional como totalidad, así como el cambio cultural en tanto que dimensión ajena o trascendental a los actores que lo padecen o promueven. En este sentido, uno de los supuestos en los que convergen plenamente todos los micro-sociología es el análisis intensivo pormenorizado de la interacción en el contexto mismo de su propia producción. Las interrelaciones son el humus de la vida social. Se asume que la persona es un o una participante siempre activo en la construcción de los contextos de interacción. Las estructuras sociales, la sociedad, no preexisten al individuo, ni existen de forma independiente o ajena a la acción de éste. Es cierto que ofrecen pautas, guías generales que delimitan las posibilidades de interacción, pero es en la interacción que éstas se despliegan y actualizan constantemente. Y ahí reside también la posibilidad de su transformación.

Para muchos defensores de las perspectivas microsociales, la interacción es considerada propiamente una forma de organización social. Ella estructura las acciones e intercambios entre los distintos actores. De este modo, se habla de organización social, se apropia que ésta integra ya de por sí los niveles micro y macro en su devenir cotidiano. Cotidianamente los individuos desarrollan pequeñas interacciones, diminutas acciones, determinan, influyen y configuran el marco dentro del cual ciertas acciones a nivel macro se pueden emprender y tienen sentido. Por lo tanto, no parece exagerado pensar que durante estas décadas se produce lo que podríamos denominar un giro interaccionista en la esfera social: la interacción se torna la clave para entender qué nos mantiene unidos y cómo. De este modo, en la

interacción no sólo se mantiene el orden social del “aquí y el ahora” sino que se especifica y se transforman materiales-elementos que exceden tal aquí y ahora.

El papel de la interacción es tan importante en este enfoque, que sostiene que ésta no sólo produce orden social, conforma también la conducta de las personas y los objetos que nos rodean. Para el interaccionismo simbólico existen tres tipos de objetos: objetos físicos (mesas, flores, libros); objetos sociales (hijos, compañeros, jefes) y objetos abstractos (perspectivas teóricas, creencias religiosas, amistad). El significado que el objeto detenta para la persona lo constituye y lo define como tal. Este significado se genera y define en el proceso de interacción con otras personas. Los significados compartidos en torno a un mismo objeto se crean a través de un proceso de indicaciones mutuas. Curiosamente, el objeto es fruto de la interacción y centro que permite organizarla y desplegarla. De este modo, la sociabilidad que emerge en la misma se articula en buena medida gracias a la intervención de tales objetos.

Haciendo énfasis en lo anterior, considera Blumer (1969, p. 10), “un objeto es cualquier cosa que puede ser indicada, cualquier cosa a la que se apunta o hace referencia: una nube, un libro, una legislatura, un banquero, una doctrina religiosa, un fantasma, entre otros”. Es así que para este autor, como para el conjunto de interaccionistas simbólicos, los objetos se construyen, confirman, modifican, desechan, en el proceso mismo de la vida grupal. De la misma manera, la acción de dichos objetos afecta a las personas que los manejan, sus vidas y sus posibilidades de acción.

Apunta Blumer (1965, p. 12), “la vida humana grupal al nivel de la interacción simbólica es un amplio proceso en el que las personas forman,

sostienen y transforman los objetos de su mundo a medida que dan significado a los objetos". Ante este escenario, confirmo que para el interaccionismo simbólico el universo de objetos afecta la acción de los actores interactuantes. Esta relación de influencia mutua entre objeto e interacción, se da porque la persona constituye un agente que interviene de forma activa sobre su entorno

Un desarrollo relativamente nuevo fue en los años setenta, cuando tuvo lugar en la psicología social un proceso de autorreflexión conocido como la "crisis" de la psicología social. Tras una década de publicaciones en la que se denuncia su irrelevancia social, la no representatividad de las muestras, la inadecuación de la exclusividad del método experimental, y otros. La crisis se disolvió por agotamiento más que por resolución. Algunos autores insatisfechos con este desenlace convergieron en los años ochenta con un proceso de crítica general a la modernidad que ha sido conocido como "posmodernidad". El vínculo puede ser reconocido en la ciencia social por la textualización de la realidad y su virtualización, así como la disolución del sujeto en sus relaciones, siendo el construccionismo social, la psicología social retórica y el análisis de discurso sus expresiones más reconocibles en la psicología social.

El Construccionismo social o socioconstruccionismo es una teoría sociológica y psicológica, que considera cómo los fenómenos sociales se desarrollan particularmente de contextos sociales. Dentro de pensamiento del construccionismo, una construcción social es un concepto o una práctica que pueden aparecer naturales y obvios a los que la acepten, pero en realidad es una invención o artefacto de una cultura o de una sociedad particular. Las construcciones sociales se entienden generalmente para ser los subproductos (a menudo involuntario o inconsciente) de opciones

humanas incontables algo que leyes resultando de voluntad o de la naturaleza divina. Esto no se toma generalmente para implicar un antirradical determinismo. Sin embargo, el construccionismo social se opone generalmente al esencialismo que define fenómenos específicos en lugar de otros términos transhistóricos independientes de las esencias de los seres conscientes que determinan la estructura categórica de la realidad.

El construccionismo social llegó a ser prominente en los Estados Unidos por la propuesta realizada por Berger y Luckmann (1996), quienes sostienen que todo el conocimiento, incluyendo el sentido común el conocimiento más básico tenido por firme de la realidad diaria, se deriva y es mantenido por las interacciones sociales. Cuando la gente interactúa, comprendiendo que sus opiniones de la realidad están relacionadas, y como ella actúa sobre esta comprensión de su sentido común, la percepción de realidad se refuerza. Puesto que este conocimiento del sentido común es negociado por la gente; caracterizaciones humanas, significado e instituciones sociales, se presentan como parte de una realidad objetiva. Es en este sentido que puede ser dicho que la realidad es construida socialmente.

En este ámbito, considero clave revisar la perspectiva de Kenneth Gergen (2000), quien plantea que el construccionismo social considera el discurso sobre el mundo no como una reflexión o mapa del mundo, sino un dispositivo de intercambio social. Intenta ir más allá del empirismo y el racionalismo al ubicar el conocimiento dentro del proceso de intercambio social. Además, es reconocido como uno de los pioneros de la perspectiva en la psicología y está particularmente interesado en una comprensión *relacional* de la identidad y en las narrativas del *self*.

Sobre esto, en cierta medida trata mi trabajo doctoral, reconozco que para poder inteligir lo que está sucediendo en Internet, debo partir de un marco amplio de comprensión que permita aproximarme a este escenario, atendiendo a las características particulares que lo definen y que difieren del mundo de las relaciones cara a cara. Lo interesante entonces, es que el construccionismo social me sirve de orientación teórica para indagar la naturaleza del desarrollo de las nuevas relaciones a través de la Internet o relaciones digitales, cómo estas se están desarrollando y mantienen en el tiempo, y según lo refieren los protagonistas desde el escenario virtual.

Para Gergen (1995), el construccionismo social busca explicar cómo las personas llegan a describir, explicar o dar cuenta del mundo donde viven. Para ello, toma en cuenta cuatro hipótesis:

- A) Lo que consideramos conocimiento del mundo no es producto de la inducción o de la construcción de hipótesis generales, como pensaba el positivismo, sino que está determinado por la cultura, la historia o el contexto social. Por ejemplo, expresiones como 'hombre', 'mujer' o 'enojo' están definidas desde un uso social de los mismos.

- B) Los términos con los cuales comprendemos el mundo son artefactos sociales, productos de intercambios entre la gente, históricamente situados. El proceso de entender no es dirigido automáticamente por la naturaleza sino que resulta de una empresa activa y cooperativa de personas en relación. Ejemplo: 'niño', 'amor' entre otros, varían en su sentido según la época histórica.

- C) El grado hasta el cual una forma dada de comprensión prevalece sobre otra no depende fundamentalmente de la validez empírica de la perspectiva en cuestión, sino de las vicisitudes de los procesos sociales (comunicación, negociación, conflicto, y otros) por ejemplo, interpretar una conducta como envidia, enojo o coqueteo puede ser sugerida, afirmada o abandonada conforme las relaciones sociales se desarrollan en el tiempo. Esta negociación de la realidad da paso a una epistemología social.

- D) Las formas de comprensión negociadas están conectadas con otras muchas actividades sociales, y al formar así parte de varios modelos sociales sirven para sostener y apoyar ciertos modelos excluyendo otros.

Alterar descripciones y explicaciones significa amenazar ciertas acciones e invitar a otras. Como ejemplo: las metáforas usadas en psicología: hombres máquina, mente infantil, entre otros. Tomando ahora los planteamientos de Gerger (2000), el construccionismo social se constituye como tal en cuatro principios básicos y los describe de la siguiente manera:

- 1) Los términos por los cuales comprendemos nuestro mundo y a nosotros mismos no son requeridos ni demandados por “lo que hay”;
- 2) Nuestros modos de descripción, explicación y representación derivan de la relación;
- 3) A medida que describimos, explicamos o representamos, moldeamos nuestro futuro y
- 4) Reflexionar sobre nuestras formas de comprensión es vital para nuestro bienestar seguro (p. 49).

Nos damos cuenta, que Gergen comienza rompiendo con la perspectiva tradicional del lenguaje como reflejo del mundo, y que aplica no

sólo a palabras habladas o escritas sino a cualquier forma de interpretación. Con el primer enunciado el autor hace ver que las descripciones y explicaciones no son superiores por su capacidad de reflejar o capturar determinados aspectos de la situación en cuestión o, dicho de otro, no hay nada que nos constriña a una convención de comprensión. De este principio se derivan varias implicaciones, en primer lugar se invita a dudar de lo que se conoce, de todo cuanto en natural, normal, obvio y necesario.

En el segundo enunciado, se deriva que no existen limitaciones para las caracterizaciones de nuestros estados de cosas, en cambio, nuestras descripciones del mundo son potencialmente ilimitadas (Gergen 1996). En este principio, nos encontramos, que desde esta perspectiva, el locus del conocimiento es la relación. Las descripciones, explicaciones y representaciones que hacemos del mundo, derivan de sus usos al relacionarnos, no es un producto de la mente individual sino algo que la gente hace como actividad compartida.

De lo anterior se deriva que en tanto inteligible viene después de la relación, es decir, las relaciones son previas a lo inteligible. Como consecuencia, plantea Gergen que las palabras, frases y oraciones que ahora conocemos pueden, en determinadas circunstancias, reducirse al sinsentido. Sin embargo, también advierte que nuestras relaciones con los demás no pueden ser vistas sólo como actividades humanas sino en todo su contexto, no se separan ni son independientes del ambiente. Por ello, nuestras comprensiones del mundo están limitadas cultural e históricamente.

La tercera implicación se refiere a la posibilidad de construir alternativas usando nuestro lenguaje, pues no hay nada sólido sobre lo cual deban descansar nuestras creencias. El autor subraya la importancia del

lenguaje como ingrediente constitutivo de las relaciones. Pues bien, para el construccionismo social el lenguaje está unido e inserto en las prácticas sociales las cuales, a su vez, están enmarcadas en amplios patrones de relación: tradiciones, rituales, formas de vida. Siendo así, lograr la inteligibilidad es participar en un patrón reiterativo de relación o, si se extiende lo suficiente, una relación es sólo en virtud de haber sostenido alguna forma de relación pasada que podemos producir algún sentido.

El cuarto y último principio, Gergen destaca la importancia de la reflexividad. En acuerdo con el autor, la reflexividad implica el cuestionamiento de las propias premisas, de aquello que se da por sentado y se tiene por verdadero, necesario y correcto. Argumenta que dudando de lo existente a partir del reconocimiento de las tradiciones es que se pueden buscar marcos alternativos de realidad y construir en relación un futuro más viable. Con esto no se busca erradicar las tradiciones, sino el darnos cuenta de éstas y de su carácter histórico y cultural. Tomando en consideración lo expuesto por Gergen, notamos que para el construccionismo social la relación es la unidad fundamental de la vida social. Es en el intercambio social donde se generan y sostienen las narraciones del yo, del otro y del mundo, donde nace el lenguaje a través del cual “adquirimos la capacidad de hacernos inteligibles” (p.35) y donde construimos el conocimiento.

Partiendo de esta condición, la relación sustituye al individuo como el locus del conocimiento, y el conocimiento pasa a ser una posesión comunitaria. Por lo que el autor, resume que “todo cuanto es significativo proviene de las relaciones” (p.13). Siguiendo a Gergen la tremenda andanada de estímulos sociales a que nos vemos sometidos en la actualidad se materializa en una deconstrucción del yo por la cual la personalidad moderna construida científicamente deja paso a una concepción

postmoderna del individuo sometido a tal multiplicidad de posibilidades de acción que (de no ser por el lenguaje) desaparecería en la atomización social radial. Ante esta posición, considera Lyotard (1994) al respecto:

Es razonable pensar que la multiplicación de las máquinas de información afecta y afectará a la circulación de los conocimientos tanto como lo ha hecho el desarrollo de los medios de circulación de hombres primero (transporte), de sonidos e imágenes después (media) (p. 15).

Las lógicas de la racionalidad (modernidad) quedan suplantadas por las lógicas (por dar al proceso un nombre entendible) de la rapidez. Pero no sólo de la rapidez de circulación de conocimientos (traduzcamos la palabra conocimientos como queramos), desplazamientos y de los medios, sino la multidireccionalidad de los mismos. Si nuestros padres estaban constreñidos a apenas los 30/40 Km. de posibilidad de acción física que sus medios les permitían, nosotros (en la posmodernidad) disponemos ya del don de la ubicuidad.

La construcción social de la realidad, la potencia tecnológica del lenguaje, la velocidad y la ubicuidad dotan a nuestra subjetividad de una objetividad postmoderna que no sin cierto intenso desgarro interior nos invade: la multiplicidad de nuestros "yoes" relacionales (hoy no es pensable un "yo" arrelacional, o sea, no dependiente de la alteridad).

Precisamente, el construccionismo social posmoderno nos invita a nuevas formas de pensamiento más acordes con la manifiesta desaparición de la "artosis burocrática" de las ideas (del saber, del conocimiento)", como

científicos podemos llegar a convenir que en determinadas ocasiones llamaremos a diversas configuraciones conducta agresiva, prejuicio, desempleo, y demás, no porque simplemente haya agresión, prejuicio y desempleo en el mundo sino porque estos términos nos permiten indexar las diversas configuraciones de modos que nos son socialmente útiles." (Gergen, 1994:74).

Incluso poderosamente útiles, lo que nos llevaría a ciertas reflexiones sobre el discurso postmoderno del poder (como poder de acción y como poder político) en las que, de momento, aún no voy a entrar.

Citando a Gergen (1994:97). "adoptemos un punto de vista construccionista y prestemos atención al discurso sobre la experiencia". Al considerar este tipo de discurso, la pregunta principal tiene consecuencias sociales ¿Qué formas de vida cultural sustenta o suprime este discurso?" Todas estas nociones son claves, como ya hemos mencionado, para la perspectiva teórica y metodológica que hemos decidido adoptar. Todo esto nos lleva a inferir que al tratar el tema de las relaciones interpersonales en Internet o con acceso virtual, requiere de una aproximación dialógica con sus protagonistas o actores y en el escenario donde éstas tienen lugar, al ser allí donde se construyen y sostienen tales prácticas sociales. Donde el ser humano informa a los demás sobre sus propósitos y a su vez interpreta a los otros desde su punto de vista, como sucede en la Sociedad Informacional.

En alusión a lo anterior, la efervescencia de las comunidades virtuales, forjadas por medio de contactos y relaciones de sociabilidad a distancia,

atestigua la posibilidad de existencia de una comunidad al margen de unas relaciones sociales circunscritas y sujetas a un delimitado espacio.

3.- Individuo

Por otra parte, a la noción de identidad, Maffesoli ofrece la alternativa conceptual de la identificación, una modalidad de socialidad, por la cual la persona, asumida como máscara, como exterioridad significativa, como “convencionalismo o narcisismo de grupo”, se reconoce o busca el reconocimiento de sí mismo a través de los otros similares, y de los ritos y ceremonias diarias de su tribu. Aunque se puede objetar que estas nuevas tribus urbanas se reúnen en torno a gustos comunes, en algunos casos, muy frívolos, Maffesoli ha destacado que, al mismo tiempo, expresan “nuevas formas de generosidad y solidaridad”.

El relieve que adquiere el afecto en esta conceptualización, coincide con la relevancia que también adquieren en el pensamiento de Heller. Ahora bien, de la socialidad maffesoliana emerge un *ethos*. Maffesoli opone “a una moral impuesta desde arriba y abstracta (...), una ética que dimana de un grupo determinado y que es fundamentalmente empática o proxémica (Maffesoli, 1990:43).

Hay otra oposición en este planteamiento maffesoliano: la historia (o el tiempo histórico) se opone al espacio, tanto como la moral (y la política) a la ética y la estética. La comunidad, como forma social, se caracteriza, menos por un proyecto (un futuro), que por un presente, la actualidad de estar juntos, la proximidad espacial de los participantes, una viscosidad,

que puede ser la base de experiencias de ideales comunitarios como los de los anarquistas. En fin “la sensibilidad colectiva salida de la forma estética desemboca en una relación ética” (Maffesoli, Idem,;49). Se trata de un *ethos* centrado en la proximidad. Una cohesión que religa por el sentimiento adherido a valores, lugares, anécdotas, rituales y ceremonias.

Aunque la emoción colectiva es en el discurso de Maffesoli el signo de lo tribal articulada o si se refiere encarnada en el cuerpo cultural del imaginario social. El discurso de la posmodernidad tiene en ese sentido una señal dimensionable de lo grupal cuando reivindica particularismos y diversidades grupales. Repensar los fenómenos y la gramática discursiva que explica desde los grupos convocados por su interés individual lo ético-estético lleva a redescubrir lo que es el paso del Yo al Nosotros leyendo la tragedia de la vida cotidiana. Ciertos datos sociales de la posmodernidad muestran un cierto equilibrio entre lo intuitivamente se percibe como lógico y feo.

Percibir tal equilibrio es tarea del nuevo discurso social y con nuevas categorías de análisis donde la red de saberes y sus relaciones de fuerza explican ciertos ejercicios del poder, tanto con claves religiosas, escolares y disciplinarias como en términos científico-tecnológicos. El método usado por Maffesoli, leído como teoría que se desplaza con intereses definidos, parece ser el formismo sociológico. En éste importa comprender el sistema de representaciones que dan cuenta del dato de vida cotidiana en lo bello, lo feo y lo no racional. De allí que ritos, mitos, postulados religiosos, postulados científicos y signos del instante existencial tienden a mostrar las relaciones que pensamientos, personas, instituciones y comunidades muestran buscando su identidad, frente a aquello que se le presenta como lo prohibido.

Es desde aquí donde se diseñaría el corpus donde interesa describir cómo es la relación entre diversidad e individuo o entre particularismos e intereses colectivos, relación que tiene importancia vital para nombrar hoy todo *ethosreal*.

4. Tecnología

Las tecnologías que utilizamos para interactuar en el mundo virtual tienen una relación dialéctica con la cultura. Tal como lo señala Castells(1999), muchos rasgos del paradigma informacional devienen también rasgos culturales, como la interconexión, la porosidad y flexibilidad. La tecnología no es neutra y ejerce un determinismo fuerte sobre los sujetos, lo que es válido desde la rueda hasta las denominadas TIC. Y como diría Virilio (2000), el relevo de la cosa pública por las imágenes públicas, de los rostros por los espectros. Como si las nuevas TIC operacionalizaran el tránsito de la modernidad a la posmodernidad.

En medio de esta dialéctica entre las tendencias de la modernidad tardía o posmodernidad, y usos sociales que adquiere el desarrollo tecnológico, surgen en mí reflexiones tales como: ¿qué está ocurriendo con las culturas virtuales, cómo incide esta hipercirculación de unidades comunicativas e informativas en la sensibilidad de los sujetos que hacen parte de ella, sea navegando en Internet o participando, de uno u otro modo, de la sociedad en red?, ¿cómo se relaciona la realidad y el mundo virtual, el contenido de la vida y el que alimenta y se alimenta de las redes? Y también ¿qué ocurre con los sujetos no sólo durante el tiempo de conexión activa a la red (*online*), sino cuándo salen de ella (*offline*) y vuelven al mundo de distancias físicas?

Para entender este entramado de ideas, nos orientamos en los aspectos que a continuación enunciamos: En primer lugar, el espacio virtual permite y motiva reagrupaciones de individuos donde la cercanía espacial no cuenta. Tampoco puede requerirse continuidad en el tiempo. Con lo cual estallan las categorías de linealidad-continuidad del tiempo y homogeneidad-conmensurabilidad del espacio. Esa multidireccionalidad del intercambio virtual aniquilan la pretensión de un alfabeto único, de su secuencia lineal y su presencia letrada. Tienta al navegante la sensación voluptuosa, pero leve, de navegar al compás de esta aceleración de los acontecimientos, instalando provisoriamente en las paredes internas de la red, rebotando hacia todos los lugares y todos los momentos.

En segundo lugar, un salto en la autonomía del usuario hace coincidir el uso de las tecnologías de información con el individualismo de fin de siglo XX. La nueva modalidad y autonomía del usuario frente al monitor marca un giro: sustituye la posta intergeneracional del saber (transmisión frontal, vertical de profesores que administran el conocimiento a estudiantes que lo reciben) por una red simultánea donde todos los momentos precedentes concurren en la infinita enciclopedia virtual. En tercer lugar, hay fiebre comunicacional, en el intercambio virtual, o como advierte Castells(1999, p. 395), “la comunicación misma se va convirtiendo en la meta de la comunicación”. El espiral de la comunicabilidad de todo lo expresable consagra la comunicabilidad como medio y fin: todo descubierto, todo reinventado, aprendido y hecho para ser finalmente comunicado. El ejemplo más palpable es el chateo entre sujetos, donde la conversación o el juego dialogado no responde a una lógica funcional sino que reside precisamente en su gratuidad: estar en la conversación o la conexión es la meta, pero es también el camino.

En cuarto lugar, hay nuevas versiones del tribalismo, el nomadismo y el sedentarismo en las comunidades virtuales. En ellas los participantes pueden dividirse entre transeúntes y residentes, entre miembros cohesionados de un grupo o parte de una audiencia ampliada.

En quinto lugar, se discute bastante si el intercambio virtual responde a una imagen de cultura escrita u oral. Su inmediatez es oral, mientras que su acción motriz básica es la digitalización.

En sexto lugar, el sujeto se colma con o en una sola red de interacción, y su identidad puede ser temáticamente múltiple y concomitantemente de grupos de pares diversos. Como se trató antes, la vida en el mundo virtual tiende al mismo tiempo a fragmentar y a diversificar a los interlocutores, trasmutando la progresión diacrónica en multiplicación sincrónica, más que relación entre personas, relación entre pedazos o sintonías de personas. Finalmente, hay menos contacto presencial, pero también y precisamente por eso, más fluidez comunicativa.

Ante este escenario, surgen varias interrogantes: si es posible que las TIC estén transformando no sólo las estructuras de las personas, los negocios, sino inclusive a las partes más profundas de las personas y las organizaciones; su personalidad, su identidad, sus valores; aquello que guía su comportamiento, su sentido de vida. Esto incita a un conjunto de subtemas de interés ¿Estará la sociedad percatándose de estos cambios aparentemente sutiles empero dramáticamente profundos y transformadores, como para dar paso a una nueva sociedad, a otra forma de relación social, que podría denominarse Cibersocialidad?, ¿Será posible que los cambios puedan estar provocando crisis de identidades personales u

organizacionales, a través de la interacción del Yo individual al Nosotros virtual?

Se trata entonces, de pensar o repensar acerca de la mejor manera de construir a la sociedad posmoderna ¿en términos de individuos privados como en los términos de una esfera pública común? Para concebir este aspecto, vale resaltar que la reflexión central de la sociología clásica se centró en la tensión entre lo individual y lo colectivo, entre lo público y lo privado, entre interés colectivo e individual y la necesidad de armonizarlos.

En este sentido, la irrupción de las TIC, señalada por la expansión de la Internet y por la generalización del computador como prolongación y prótesis irrenunciable de cualquier actividad social, ha concitado el interés experto en una dimensión estratégica que, sin lugar a dudas, está ya en el centro de todas las agendas políticas y económicas. Sociedad de la información, Sociedad del conocimiento o Economía en Red, han sido una de las fórmulas, más o menos conocidas para expresar la transformación en curso de nuestra sociedad.

Se hace mención de la Sociedad de la Información. No obstante, para Castells, siguiendo a Bell (2004), hay tres usos de esta noción: 1) la designación de un género de sociedad y/o de un modo de desarrollo económico vinculado a un cambio social debido a la difusión de nuevas tecnologías, 2) formas nuevas de coordinación social, debido a la difusión de nuevas tecnologías (comunidad virtual, red, entre otros) y 3) identificación de una modalidad genérica, propia de las culturas humanas caracterizada por el uso continuo en la historia humana de tecnología cognitiva (escritura, imprenta, tecnología numérica).

En este trabajo doctoral, también se aborda la idea que la información es intercambio y que el intercambio es participación, incluyendo de esta forma la idea de que la acumulación de información es poder. Pues bien, hoy la información constituye un elemento clave en nuestras sociedades, el recurso necesario para las transacciones sociales. Al respecto, Wolton (2002), expresa:

el verdadero problema no es la satisfacción de las necesidades de información preexistentes, sino la considerable ampliación del campo de la información; es decir, la automatización, la organización, la sistematización de informaciones tradicionales y la creación de informaciones nuevas (p.102).

Que la información haya pasado a ser el bien máspreciado no podría pensarse sin tomar en cuenta que vivimos en una época marcada por la velocidad de los cambios constantes. Y ello, es tanto producto como evidencia del carácter innovador y flexible de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Por tanto, la red se ha ido expandiendo con una noción cultural de buenos vecinos en donde la libertad de expresión, el acceso a la información de dominio público y el derecho al acceso a la red, son los derechos humanos de la ciudadanía virtual del siglo XXI.

Se puede dialogar de una verdadera transformación de la apropiación social de la técnica. Tanto es así que se puede hablar de una diferencia entre la concepción racional, objetiva y austera de la tecnología frente a cualquier forma de sociabilidad: emocional, subjetiva y dionisiaca. Sin embargo, la experiencia de la comunicación digital entrama la posibilidad de ser con otro en la distancia, de tal manera que el individuo es reemplazado por la percepción de comunicación-comunidad. La proxemia tecnológica es la que

permite acuñar el lema "ama a tu lejano como ti mismo", es decir, la vinculación virtual, la identidad múltiple, el anonimato, la telepresencia toma la forma de un ambiente comunitario posmoderno.

De igual manera, se describe en este trabajo doctoral la experiencia de la cibernsialidad en los espacios de las comunidades virtuales como la red social Facebook. En este sentido, como lo formula Rodríguez y Sánchez (2004), el movimiento de crítica y con él la mejor expresión enunciativa de una política a la altura de los tiempos se ha realizado mejor en la literatura, el cyberpunk o cibercultura que además de crear la mayor de los conceptos que hoy forman parte de nuestra lengua común, también anuncia y alumbra el mediactivismo, la producción del software y el software libre.

Por último, se enfatizará que en la interrelación urbana y social, se produciría la refundación de un tipo de relaciones sociales basada esencialmente en la formación de la una nueva sociedad en la época del capitalismo informacional: La Cibernsialidad, en el contexto de nuevas interpretaciones, nuevos signos, significados y nuevos modelos comunicacionales, dando una vuelta en espiral, para dar lugar a la continuidad de innovadoras investigaciones.

Por lo expuesto, hay que tomar en cuenta que al relacionarnos con los demás nos encontramos inscritos en un contexto constituido por todo un conjunto de sistemas simbólicos, estructuras y prácticas que configuran y dan sentido a la relación (Marc y Picard, 1992).

Sin embargo, los modos en que nos relacionamos en Internet suponen un nuevo escenario cuya naturaleza y referentes son diferentes al mundo fuera de línea (offline), por lo tanto: ¿No ha de requerir una comprensión del tema de modelos particulares como la red social Facebook al ciberespacio?

Justificación y Objetivos

Si por una parte las nuevas aspiraciones de las TIC son respuestas a nuestras aspiraciones de época y a nuestros sistemas de conocimientos, al mismo tiempo estas tecnologías determinan cambios en dichas aspiraciones y modelos. El movimiento va y viene. La red virtual o Internet nos cambian la vida, pero también confirma la dirección que la vida ya tenía asumida, potenciando condiciones que hacen que la tecnología devenga en red. La relación entre ambos, subjetividad y técnicas se vuelve circular en el tiempo, recíprocamente condicionante.

Resulta así cada vez más difícil, divorciar las improntas de la subjetividad de los modos y lenguajes que difunde la técnica. Lo que pasa en el mundo virtual (la interacción en el monitor) replica y exagera rasgos emergentes y capilares del mundo “real”. Sobre todo si ese mundo real se refiere a sociedades abiertas, relativamente secularizadas, de fronteras blandas y conexiones múltiples, que capitalizan información y conocimiento en todos los niveles, unidas por códigos mediáticos y reagrupadas según afinidades y gustos diversos, en fin, mapas volátiles transitados por sujetos sin centro. Sujetos que navegan entre mundos virtuales y mundos reales.

Partiendo de lo anterior, el aporte relevante que podemos hacer para la línea de investigación Globalización y Multiculturalismo, es fortalecer la

explicación de que la red de redes (Internet) no es un conjunto de protocolos de comunicación digital ni una extensa colección de computadoras que se conectan entre sí para fines prácticos, utilitarios y provechosos, sino, que esta red se ha ido constituyendo a la par de una fuerte producción cultural paralela: la tecnocultura en la base material de nuevas formas de relación social.

De manera que las tecnologías que utilizamos para interactuar en el mundo virtual tienen una relación dialéctica con la cultura, los individuos y la sociedad. Se pretende entonces, en diálogo con sus actores, es decir, a través del discurso de sus protagonistas del escenario tecnológico y del sentido que ellos lo confieren a sus prácticas sociales, construir el concepto mismo de cibernsidad. Nos planteamos, entonces, como objetivos los siguientes:

Objetivo General

Construir una matriz teórica que describa o comprenda la *cibernsidad* como forma de las relaciones sociales en la época del capitalismo informacional.

Y como objetivos específicos de este estudio, nos trazamos lo siguiente:

Objetivos Específicos

1. Describir las experiencias en los espacios de comunidades virtuales de la red social Facebook desde la cibersocialidad.
2. Establecer categorías emergentes en los análisis e interpretación de la Cibersocialidad como contexto del vínculo social virtual postmoderno.
3. Relacionar la Cibersocialidad en un contexto de vínculo social con las formas sociales propias de una sociedad posmoderna.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

ONTOLOGÍA, SOCIOLOGÍA, SEMIÓTICA

La arquitectura teórica del estudio doctoral centra su atención sobre los conceptos de sociedad y de socialidad como construcción de un objeto sociológico y su evolución, cómo se configuran las interrelaciones sociales y cómo se construyen significados que permitan la comprensión de sí mismo y del otro en este contexto tecnológico. La interpretación, desde la perspectiva socioconstruccionista, de los nuevos medios de comunicación como Internet posibilita la reflexión en torno a cómo la tecnología y la cultura, en relación dialógica, abren espacios en los que se pueden construir nuevas intersubjetividades, que transforman los estilos de vida, entendiendo, desde luego, que dichas intersubjetividades tienen un sentido de globalidad pero que son deconstruidas y construidas a nivel local y foráneo.

En el caso de las ciencias sociales, el problema es que hay pocas teorías y muchas doctrinas u opiniones. En este punto el investigador podrá ayudar, no sólo al elogio de la teoría, sino también ayudando a construirla o, al menos a organizarla mejor.

Para iniciar este estudio, lo haremos bajo varios ejes temáticos: En primer lugar, haremos reflexión sobre:

- 1) La ontología virtual, la cual será determinante para entender la dinámica teórica de este trabajo.

2) Las categorías sociológicas de Max Weber, Ferdinand Tonnies y Michel Maffesoli apuntando a los conceptos de comunidad, sociedad y socialidad. 3) Las relaciones entre los saberes que conformarían la cibernética y la sociedad.

4) Algunos conceptos tomados de la semiótica, útiles para analizar los procesos de comunicación.

5) Haremos hincapié en la concepción de Manuel Castells en referencia a: el informacionalismo, la sociedad y el capitalismo informacional.

1.- Ontología Virtual

Es conveniente iniciar con una definición de la filosofía, atendiendo al significado de la palabra. Para Hesser (1983), el término filosofía deriva del griego y quiere decir amor a la sabiduría o, lo que es lo mismo, deseo de saber, de conocer. Inmediatamente se nota que tal significación etimológica de la voz filosofía es tan amplia que no se puede obtener de ella una definición esencial. En posición de Heidegger (1997), la filosofía es una de las pocas posibilidades y a veces necesidades autónomas y creadoras de la existencia histórica humana. El filósofo alemán en su exploración acerca del significado del Ser se fija en las tradiciones del pensamiento, más allá del modo corriente de decir el “ser”, y sistematiza las oposiciones semánticas de las formas de decir el Ser, en relación a diferentes posturas metafísicas: ser y devenir, ser y apariencia, ser y pensar, ser y deber ser.

En este contexto en que deseamos aclarar la cibersocialidad que se despliega en lo virtual, es relevante distinción filosófica tradicional entre el Ser y Apariencia, que se configura ya en el inicio de la filosofía griega. Al ser la oposición más antigua, también es la más corriente. Indica una conexión

más profunda, que hasta el presente sigue siendo inaccesible. Esto se debe a que la distinción Ser/Apariencia todavía no ha podido desarrollarse nuevamente en su contenido auténtico. Al principio, la diferenciación parece ser clara. Ser y Apariencia significan: lo real a diferencia de y en contraste con lo irreal; lo auténtico contrapuesto a lo inauténtico.

El Ser es la determinación fundamental de lo puro y lo noble (es decir de aquello que tiene un origen esencial superior y que se basa en él mismo), El estar en sí mismo para los griegos no significa otra cosa que el estar aquí, el estar a la luz. Ser significa “aparecer”. Y esto no quiere decir algo que se añada posteriormente, algo con lo que el Ser pueda encontrarse por casualidad. El ser es esencialmente en tanto que “aparece”.

En cambio, No Ser significa: retirarse de la aparición, de la presencia. La esencia de la aparición comprende el aparecer y el desaparecer, el ir y venir en el sentido auténticamente demostrativo. De este modo, el Ser está disperso en la multiplicidad del ente, este se extiende aquí y allá como lo más inmediato y lo que hay en cada caso. Ahora hay que precisar lo siguiente: al Ser mismo, en tanto aparece, pertenece a la Apariencia.

Como Apariencia, el Ser no es menos poderoso que el Ser en tanto el estar al descubierto (*aletheia*: término griego traducido como “Verdad”). La apariencia se produce en el ente mismo y conjuntamente con éste. Sin embargo, la apariencia no sólo hace aparecer el ente tal como propiamente no es, es decir, la apariencia no sólo disimula el ente de que la apariencia es, sino que también se encubre a sí misma en tanto apariencia, en la medida en que se muestra como ser. Puesto que de este modo la apariencia misma se disimula esencialmente en el encubrir y el disimular, decimos con razón: “la apariencia engaña”.

Este engaño se debe a la Apariencia misma. Sólo porque la apariencia misma engaña, puede engañar al Hombre y llevarlo así a la ilusión. Caer en el engaño, sin embargo, no es más que una entre otras maneras como el hombre se mueve en el mundo triplemente enlazado del Ser, el “estar al descubierto” y de la Apariencia. Esta intención alcanza su plenitud en el mayor de sus discípulos, *Platón*. La reflexión filosófica, en éste, se despliega a todo lo que contiene la conciencia humana.

En la cultura occidental, hay una escisión que tiene su origen en la idea platónica de la existencia de dos mundos: el mundo de las ideas, o sea el mundo de lo real, y el mundo de las apariencias, o sea el mundo de lo que se nos aparece, que es este mundo tangible y terrenal, material y degenerativo, este mundo en movimiento (Noguera, 2003). Para Platón, cada saber real debe de tener un carácter universal, persistente y objetivo y que, en consecuencia, no puede depender de las particularidades individuales y personales del sujeto cognoscente. Platón ha dado por supuesto desde el comienzo que el conocimiento es algo que se puede alcanzar y que debe ser: 1) infalible y 2) acerca de lo real. El verdadero conocimiento ha de poseer a la vez ambas características, y todo estado de la mente que no pueda reivindicar su derecho a ambas es posible que no sea verdadero conocimiento.

La herencia platónica hizo que la cultura occidental se construyera sobre una especie de estructura dual, que fue el soporte tanto de las relaciones de dominio y explotación inmisericorde de las tramas de la vida llamadas naturaleza, como también de una mirada reduccionista y maniquea al concepto de realidad. Durante toda la historia del cristianismo occidental

esta ruptura llevó a que el concepto de realidad se le diera a lo celeste, a lo divino, gracias a la lectura realizada por los filósofos cristianos, de Platón.

En la modernidad, el concepto de Realidad viró hacia lo terrenal, el aquí y el ahora, la naturaleza y la vida social, gracias a la interpretación que los filósofos de la escolástica y luego algunos artistas del Renacimiento, hicieran de la filosofía aristotélica, interpretación que llevó a colocar lo Real donde Platón había colocado lo Aparente. Esta inversión logró el desarrollo de la modernidad, en cuanto que la preocupación fundamental se centró, como cultura, en la materialidad, en su explotación, en su valoración técnica y como recurso de la especie humana.

Sin embargo, el reduccionismo tanto del concepto de realidad, como de las prácticas humanas, continuó presente hasta hace varias décadas, cuando otra dimensión de realidad, la virtual, apareció de forma muy contundente, en escena. Comenzó el viraje de la cultura hacia la llamada paradójicamente “realidad virtual”, abandonando muchas de las prácticas corporales, carnales, para introducirse en el mundo de las imágenes de las pantallas. Pero esta realidad virtual entra a las casas de todos nosotros, tenía su sitio en nuestra habitación y comenzaba a revolucionar el tiempo y el espacio: esa realidad era la radio y la televisión.

No era que en culturas diferentes a la nuestra o en anteriores épocas históricas de occidente, no hubiera existido la realidad virtual. Lo virtual como un ámbito de la imaginación creadora, hace parte de la aisthesis humana. La imaginación desborda la realidad material, carnal, corporal y construye otras formas de realidad como la realidad del arte, los sueños, la realidad teórica, realidades que en adelante llamamos virtuales. La conexión entre una realidad y otra, es precisamente eso: que ambas gozan de la misma

constitución. Ambas son realidad. Lo virtual y lo material, no son más que dimensiones diferentes de la realidad. Son manifestaciones de la permanente creatividad humana. Son construcciones de la conciencia, de la inteligencia humana. Surgen de la naturaleza como formas de ser, como espíritu, como mente (Bateson, 1993). Están en la memoria de la vida desde hace millones de años, la una como concreción, la otra como posibilidad.

Para Aristóteles *virtus* significa potencia, posibilidad de ser; por ello la palabra virtud encarna características que el ser humano puede desarrollar, gracias a un *ethos* cultural. El cristianismo asumió este concepto y lo permeó de doctrina en cuanto a que las virtudes se redujeron a siete, que se oponían a los siete pecados más graves llamados pecados capitales. La realidad viene de “res” o “sustancia”, que tiene dos formas de ser escindidas en occidente: la “res cogitans” pensante o sea la razón, y la “res extensa”, o sea los cuerpos y los objetos, la materialidad. Con Descartes esta escisión se realiza plenamente, para dar paso al predominio de la razón sobre el cuerpo y sobre la materialidad.

Con la paulatina desacralización del mundo, surgida de la misma modernidad, el concepto de virtud queda relegado a los vestigios del ámbito religioso, por lo que se impone por así decirlo, un concepto de realidad que atiende más a las necesidades y exigencias económicas, políticas y sociales de la cultura burguesa altamente libertaria.

El término "virtual" (del latín *virtualis*) nace en la Edad Media como traducción de la palabra aristotélica *dinaton*. Se trata de un concepto que, como lo dice Aristóteles, tiene varios sentidos. En lo que aquí nos concierne, nos limitaremos a explicitar la primera acepción de ese término en *Metafísica*. Poder o potencia (dinamis), dice Aristóteles, se entiende del principio del movimiento o del cambio, colocado en otro ser, o en el mismo ser, pero en

tanto que otro. *Dinaton* es entonces lo que tiene un principio de movimiento que permite hacer algo o experimentar algo. Por ejemplo, el arquitecto tiene el poder, *dinamis*, de construir una casa que está "virtualmente", *dinaton*, en él. Esa virtualidad, continúa Aristóteles, no se encuentra ni en el agente ni en el paciente: la casa virtual no está propiamente en el arquitecto, ni en la casa actual que él construirá.

Lo virtual no tiene entonces nada que ver con lo ficticio o lo imaginario, no le hace falta realidad. Porque lo virtual equivale a un principio de movimiento concreto, no es en nada una representación (la casa virtual no es la imagen de una casa, sino la casa que tiene un principio de movimiento que incita a la producción de algo, a saber una casa en acto).

Es entonces esa acepción aristotélica de *dinaton* que traduce la palabra *virtualis* en la Edad Media. Sin embargo, la riqueza de la red conceptual a disposición de los filósofos para traducir *dinaton* (*possibilis*, *potentialis*, *virtualis*) impone al término *virtualis* un significado mucho más preciso y limitado que la del término griego. Se puede comprender mejor el sentido de *virtualis* refiriéndose a dos ejemplos que Tomás de Aquino nos ofrece, explica la relación que hay entre una ciencia y sus principios y dice que toda ciencia está contenida virtualmente en sus principios. Virtual tiene aquí el mismo sentido que tenía para Aristóteles, pero una precisión se suma: lo virtual es lo que está contenido en una causa que tiene la capacidad de producirlo.

De acuerdo a lo anterior, se puede deducir de esas definiciones que lo virtual conserva durante el período escolástico el sentido del *dinaton* aristotélico: pero el concepto de *virtualis* insiste sobre la realidad de lo que es virtual. Lo virtual es real puesto que tiene la capacidad de determinar lo

actualizado. El hecho de que lo virtual pueda ser más perfecto que lo actual que se deriva, demuestra que no se puede admitir que lo virtual sea menos real que lo actual, puesto que en la escolástica la realidad es un atributo esencial para la perfección.

Según lo que hemos dicho, parecería entonces que el significado filosófico de virtual no tenga nada que ver con el de los nuevos medios, puesto que siempre hace referencia a algo real y concreto mientras que el que es propio a las nuevas tecnologías parece referir, al contrario, a algo etéreo y abstracto, una imagen al límite de la no existencia. Todos los filósofos que han utilizado la noción de virtual se ponen de acuerdo sobre el hecho de que ésta no tiene nada de irreal y no se parece a una imagen. Entonces, ¿cómo relacionar ese virtual con aquél al que hacía referencia Jaron Lanier en 1985?

En este sentido, Paul Lévy puede ayudarnos a tejer esa relación. En su obra *¿Qué es lo Virtual?* Lévy considera lo virtual en relación con las nuevas tecnologías, haciendo sobresalir el valor puramente filosófico: el movimiento de virtualización será considerado no solamente como un fenómeno en relación con las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), sino de forma más general como la continuación de un movimiento más amplio que él llama "*hominización*". En realidad, Lévy se ocupa menos de lo virtual que de lo que él define como "*virtualización*", es decir, el movimiento de retorno de la unidad establecida de una respuesta (lo actual) a la dinamicidad múltiple y abierta de una pregunta.

En base a esta idea podríamos dar ejemplo, la rueda sería una virtualización del espacio: ella abre la estructura del espacio al dar la posibilidad de interpretarlo de forma diferente; lo que está lejos puede

volverse cercano. La informatización del siglo XX estaría determinada por la misma característica. El hipertexto, por ejemplo, sería un retorno al texto antes de su estructuración horizontal. Lo actual sería una respuesta no contenida en la virtualidad del problema y que sin embargo deriva de ella: un hipertexto, del que la estructura de paginación puede ser actualizada de diferentes maneras sería el retorno de una estructura establecida a la multiplicidad de la ausencia de estructura.

Lévy conserva entonces la idea de virtual como multiplicidad que Deleuze había propuesto, pero le suma la idea de que la virtualización sería la actitud normal del humano frente al mundo: una actitud que consiste en abrir lo que se presenta como establecido en su estructura para poder dar de ello interpretaciones diferentes. Sin embargo, la difusión de tecnologías de la información testificaría solamente de un momento de ese proceso de virtualización -aunque se trate del más impactante- que caracteriza desde siempre la forma humana de habitar el mundo. El problema de esa interpretación de lo virtual es que ello no permite comprender la particularidad de lo virtual con respecto a las nuevas tecnologías: la definición de Lévy debe ser precisada para que pueda ayudarnos a comprender lo que nos sucede en el momento de la digitalización de la información.

El investigador Italiano Ventimiglia trató de limitar la definición de virtual de Lévy acercándola de la idea común de la virtualidad en el sentido informático del término: la apertura genérica provocada en Lévy por la virtualización se concretiza, según Ventimiglia, en las calidades de interactividad y de multimedialidad que estructuran la virtualidad de los nuevos medios. Mientras que en lo actual cada sentido tiene una función única, lo virtual, que actúa en las experiencias mediatizadas por los medios

informáticos, implica varios sentidos, desmultiplicándolos y volviendo la experiencia más completa: donde cada sentido toma en efecto una función múltiple. Por otro lado, lo virtual demultiplica las posibilidades de interacción entre el usuario y el medio: si frente a un texto en papel estamos casi obligados a seguir la estructura de la numeración, frente a un hipertexto es el usuario quien decide el orden de las páginas a medida que lee.

A la luz de este análisis podemos dar una definición de virtual que tiene en cuenta tanto los aspectos propiamente filosóficos de la palabra como aquellos relacionados con las TIC. 1) Lo virtual es lo que tiene un principio de movimiento que conduce a la producción de algo nuevo: es lo que resulta de la definición aristotélica de *dinaton* y que se mantiene presente en el empleo escolástico del término *virtualis*. De hecho, este aspecto está presente en la idea de virtual relacionada con las nuevas tecnologías, puesto que lo virtual se piensa como una fuerza que empuja hacia la producción de un actual diferente del virtual del que proviene.

2) Lo virtual es exterior a aquello de lo que es virtualidad y queda virtual después de la actualización: lo actual no es nunca una cristalización de lo virtual. Lo virtual es entonces la fuerza que permite la producción de lo actual pero queda siempre ahí como una fuerza, aún después del paso al acto.

3) Su característica primera es la multiplicación de aquello que, en la realidad, tiene una función única, puesto que un elemento virtual tiene en sí funciones múltiples que no pueden ser reducidas a la unidad: es la idea que nace en Deleuze con implicaciones estrictamente filosóficas, pero que se adapta bien al virtual de los nuevos medios como lo vemos en la definición de Lévy y en la idea de interactividad y de multimedialidad de Ventimiglia y

4) Después del paso al acto, lo virtual conserva su multiplicidad: lo virtual no se agota en la realización; la capacidad del arquitecto de construir casas está siempre presente como una fuerza de producción de multiplicidad después de la construcción de una casa.

Es así como la apertura que implica la virtualización sigue idéntica cuando un actual se produce.

2.- Categorías sociológicas (Weber, Tonnies (Maffesoli))

Revisando el concepto del significado en la acción social, nos encontramos con la que expone Marx Weber (1997:05), dicho tema se refiere a la naturaleza de la sociología y a las consecuencias del desarrollo de las sociedades modernas en el mundo social. Weber, la considera como una ciencia que pretende entender, interpretándola, *la acción social* para de esa manera explicarla causalmente en su desarrollo y efectos. Por *acción* debe entenderse una conducta humana (bien consista en un hacer externo e interno, ya en un omitir o permitir) siempre que el sujeto o los sujetos de la acción enlacen a ella un sentido subjetivo. La acción social, por tanto es una acción en donde el sentido mentado por su sujeto o sujetos está referido a la conducta de otros, orientándose por ésta en su desarrollo.

De esta manera, Weber propone una sociología comprensiva (subjetiva), que abrió paso a la creación de numerosos enfoques de investigación cualitativa, entre ellos, la etnometodología, la fenomenología, etnografía, entre otros.

La Sociedad es, entonces, una relación social cuando y en la medida en que la actitud en la acción social, se inspira en la sentimiento subjetivo (afectivo o tradicional) de los partícipes de construir un todo. En este tenor, la *sociedad* es una relación social cuando y en la medida en que la actitud en la acción social se inspira en una compensación de intereses por motivos racionales (de fines y de valores) o también en una unión de intereses con igual motivación. La sociedad, de un modo típico, puede especialmente descansar en un acuerdo o pacto racional, por declaración recíproca. Entonces la acción, cuando es racional, está orientada: a) racionamiento con arreglo a valores: en mérito de creencias en la propia vinculación; b) racionalmente con arreglo a fines: por la expectativa de la lealtad de la otra parte.

Ferdinand Tonnies (1855-1936) establece una distinción entre *Comunidad y Sociedad*, los tipos más puros de Sociedad, que son, por una parte: a) el cambio estrictamente racional con arreglo a fines y libremente pactado con el mercado: un compromiso real entre interesados contrapuestos que, sin embargo, se complementan; o b) la unión libremente pactada y puramente dirigida por determinados fines, es decir, un acuerdo sobre la acción permanente orientada en sus propósitos y medios por la persecución de los intereses objetivos (económicos u otros) de los miembros partícipes en ese acuerdo; c) la unión radicalmente motivada de los que comulgan en una misma creencia. En este umbral, considera que la comunidad es el asiento de la moral, la sede de la virtud.

Para Tonnies hay comunidad cuando el trabajador se entrega sin reservas a su labor sin medir el tiempo ni la compensación. En la sociedad esa naturaleza es la del hombre comerciante un hombre de negocios. Estos dos conceptos empleados por Tonnies, el de comunidad y de sociedad, el los

emplea como una especie de tipos ideales. Lo importante de la obra de Tonnies no es el mero análisis clasificatorio, sino que mediante esta diferenciación como tipos de organización social, contamos con una explicación del advenimiento del capitalismo, el estado moderno, y toda la actitud mental modernista. Lo que otros descubrieron en el campo económico o tecnológico, Tonnies lo encontró en el campo estrictamente social: la comunidad y su desplazamiento sociológico.

En consecuencia, tanto Tonnies como Weber consideraron la historia europea como una especie de declinación gradual del patriarcalismo y la hermandad que habían caracterizado a la sociedad medieval. Para Tonnies esta declinación está expresada, por la sociedad tomada como proceso. Para Weber es la consecuencia del proceso de racionalización. Ambos procesos son, sin embargo, notablemente parecidos. El empleo del concepto de comunidad de Weber, lo encontramos cuando habla de los tipos de “relación social de solidaridad” donde establece la distinción fundamental entre lo comunal y lo asociativo”.

Estos son los tipos que Weber encuentra por doquier en la historia humana, y representan para él, exactamente lo que *comunidad y sociedad* para Tonnies: tipos ideales. Una relación es comunal cuando está basada sobre el sentimiento subjetivo de pertenencia mutua de las partes, por ejemplo: el sindicato, la familia, la parroquia, la vecindad. Una relación es asociativa cuando se apoya sobre un ajuste de intereses motivado racionalmente, antes que a una identificación emocional. Por ejemplo: mercado libre, sociedad abierta. Weber va más allá de esta distinción para describir relaciones abiertas y cerradas.

Bajo estas dos miradas nos apuntalamos que la *comunidad* puede apoyarse sobre toda suerte de fundamentos, afectivos, emotivos y tradicionales, a saber: una relación erótica, relación de piedad, una

comunidad nacional, una tropa unida por sentimientos de camaradería. Por ejemplo: la comunidad familiar es la que expresa con mayor adecuación el tipo de que se trata. Sin embargo, la inmensa mayoría de las relaciones sociales participan en parte de la *comunidad* y parte de la *sociedad*. Toda relación social, aun aquella más estrictamente originada por en la persecución racional de algún fin, puede dar lugar a valores afectivos que trasciendan de los simples fines queridos.

En fin, toda sociedad que exceda los términos de una mera unión para un propósito determinado y que, no estando limitada de antemano a ciertas tareas, sea de larga duración y dé lugar a relaciones sociales entre las mismas personas (creadas en las clases de la escuela, en una misma oficina, en un mismo taller), tiende en mayor o menor grado, a fomentar los afectos aludidos.

Para estudiar el contexto de socialidad apuntamos a Maffesoli, quien da un ejemplo de tribu el cual sería el nudo central donde los individuos se identifican para practicar los rituales de la nueva sociabilidad. Intenta dar cuenta de la cotidianidad, lo trágico, lo doble, el teatro de la vida, el poder, los poderíos y los ritos. Su método (si por tal se entiende por Lanz (2004, p.59) “lo que está implicado en una teoría”, busca la forma en cuatro categorías básicas del análisis del discurso: la distancia, la presuposición, la condición del enunciado y la interdiscursividad. Con ellas construye un discurso comprensivo, no explicativo, de cómo la formación discursiva de la tecnociencia invita hoy a reconstruir los eventos sociales como verdad. La distancia y la interdiscursividad las muestra en el texto una veces dudando, otras enunciando literalmente y a veces con escepticismo o, generalmente dándole información al lector para que saque dentro de su autonomía individual sus propias conclusiones.

A la noción de posmodernidad, como el agotamiento de macro-relatos iniciada por Lyotard, Maffesoli le agrega la saturación de grandes sistemas explicativos. Es decir, el lugar de enunciamiento de América Latina (Venezuela) donde los ecos posmodernos muestran tribus reales e importadas en las réplicas nuestras de los grandes centros comerciales de otros lugares. Esto da más fuerza a las categorías de interdiscursividad y presuposición para diseñar los planteamientos epistemológicos de nuestra ciencia social.

En efecto, el presuponer (otra categoría útil para comprender el discurso posmoderno) que la ética recuerda a fuerzas de fusión mientras la estética (habla de dimensión estética, el término es marcusiano) relaciona pasiones compartidas con emblemas identificatorios: él intenta dar cuenta del vaso comunicante entre las nuevas organizaciones sociales. La posmodernidad sería así una intuición que explica una armonía de contrarios. Armonía de contrarios es una idea que intenta fijar una tendencia posmoderna que no niega y aspira fundar equilibrios. De esta manera, es describiendo las fuerzas vinculantes o de separación que se juegan dentro de una sociedad urbana como se comprenden las dicotomías sociales entre grupos y entre personas.

En esa búsqueda de tales signos, Maffesoli, utiliza bien las categorías del discurso antes descritas y con ellas trata de interpretar la sintomatología de lo complejo, diverso y plural de los eventos urbanos posmodernos. En efecto, una comunidad que busca día a día su emblema o simbología identificante necesariamente muestra en las relaciones interpersonales su diversidad y su complejidad existencial y, es con los interdiscursos, las presuposiciones, la distancia y lugares del enunciado como se puede captar

parte de sus acciones, respetando el par-ético-estético presupuesto en sus respectivos lenguajes y lugares culturales.

Contrariamente a las escuelas sociológicas de la modernidad cuando leyeron el dato social con esquemas rígidos, con hermenéuticas oscuras, con escuelas y normas rígidas donde lo complejo se colocaba a un lado por no entrar en los epistemes dominantes o en paradigmas prefigurados por lo tecnocientífico como la verdad única a seguir. Es decir, por las formaciones discursivas dominantes.

Maffesoli en la obra *Elogio de la Razón Sensible* (1996), enfatiza las instituciones y destellos de la razón sensible que considera como una manera de aproximarse a lo real en su más fluida complejidad; una conjunción de lo material y lo espiritual y no una oposición. La razón sensible se dedica a destacar el papel de lo afectivo, de las interacciones y de lo subjetivo. Es una razón abierta a lo imaginario, lo lúdico, lo onírico social y es aún más rica porque sabe integrar, de manera homeopática, estas obras que nos constituyen. La verdad absoluta se fragmenta en verdades parciales que convienen.

La comunidad, o tribu en la noción de Maffesoli, se mueve fijando esa estrategia discursiva para observar grupos que se componen y descomponen en función de aquello que les reinyecta un sentido trascendente ya moribundo u opaco: la patria, el himno nacional, el relato del héroe, la lengua maternal, la ideología del partido, la bandera o el escudo de la nación. Sería en estos símbolos y con ese juego de componer y recomponer, antes que pensar en una ética planetaria o una estética bella de la existencia, donde estarían hoy los lugares de vinculación y enunciación que describen lo idéntico o lo que más identificaría a las tribus.

La propuesta sociológica maffesoliana opone al concepto tradicional de “sociedad”, asociado en el estructural-funcionalismo y otras teorías “holísticas”, la noción de *socialidad*, que es un mecanismo de agrupamiento social a partir del “sentir juntos”. Se generaliza así un paradigma estético, basado en los sentimientos de los participantes acerca del hecho mismo de estar juntos. Lo empático es directamente social.

No es ni únicamente psicológico, ni únicamente biológico; ni siquiera es histórico; sino que se agota en su propia creación comunitaria en las ceremonias y rituales, donde el grupo conforta el sentimiento que tiene sobre sí un grupo.

Descansa en una paradoja de base: el constante vaivén que se establece entre la masificación creciente y el desarrollo de esos microgrupos que Maffesoli da en llamar “tribus”. Esta socialidad forma entonces las “tribus” que juntas, conformarían las masas. Según Maffesoli, la sociedad actual no está organizada sobre un modelo único, a través de grandes instituciones públicas, religiosas o sociales, sino que se organiza en tribus que comparten gustos sexuales, musicales, deportivos, religiosos, entre otros. Para este catedrático francés, la gran especificidad de la posmodernidad es “el estrecho vínculo que existe entre el reencantamiento y el tribalismo.

Para este autor, se trata aquí de una tensión fundadora, que caracteriza la socialidad del fin de siglo. A diferencia del proletariado o de otras clases, la masa, o el pueblo, no responden a una lógica de la identidad; sin un objetivo preciso, no es el sujeto de una historia en marcha. La metáfora de la tribu permite, como tal, dar cuenta del proceso de

desindividualización, de la saturación de la *función* que le es inherente y de la acentuación del *rol* que cada “persona”, también en el sentido latino de la palabra, está llamada a desempeñar en su seno.

Se da por supuesto que, así como las masas se hallan en perpetua ebullición, las tribus que se cristalizan en ellas no son estables y que las personas que componen estas tribus pueden moverse entre una y otra. Se puede dar una idea del deslizamiento que está produciéndose en la actualidad y de la tensión que éste suscita bajo la forma del esquema siguiente:

SOCIAL	SOCIALIDAD
Estructura Mecánica (Modernidad)	Estructura compleja u orgánica (Posmodernidad)
Organización económico-Político (Versus)	Masas
Individuos (Función)	Personas (Rol)
Agrupamientos contractuales	Tribus afectuales
(ámbitos cultural, productivo, cultural, sexual, ideológico)	

Gráfico No. 2. Social y Socialidad. Maffesoli, 1990

Es en función de esta doble hipótesis (deslizamiento y tensión) como, fiel a la posición de Maffesoli, hizo intervenir diversas lecturas teóricas o investigaciones empíricas que le parecieron útiles para nuestra reflexión. Debido a que existe un aspecto exotérico y un aspecto esotérico en todo planteamiento. El aparato crítico en la reflexión.

Como se ha indicado, el autor no pretende hacer aquí ninguna discriminación al respecto, por lo que, junto con las obras sociológicas, filosóficas o antropológicas, se cita con igual derecho la novela, la poesía o la anécdota cotidiana. Lo esencial, es hacer aparecer algunas formas que, por “irreales” que puedan aparecer, sean capaces de permitir la comprensión, en el sentido más fuerte del término, de esta multiplicidad de situaciones, de experiencias, de acciones lógicas y no-lógicas que constituyen la socialidad.

Siempre le han dado vueltas al magín pensando en los conceptos necesarios para entender qué ocurre con la identidad en nuestras sociedades otras propuestas, de apariencia arriesgada, que optan por reconstruir las ciencias sociales usando como argamasa nuevos lenguajes. Destacan entre éstas las que enganchándose al tren del vitalismo simmeliano sugieren la existencia, junto a lo social instituido, de un **social otro**, efervescente y lúdico. Son los de éstos cantos a la irreductible exuberancia de la vida, a la abundancia, el azar, la contingencia, la afuncionalidad, la creatividad.

A todo aquello, en fin, que no tiene sentido con relación al sistema, que no acepta ser reducido a su lógica (Barel). Resultan de este enfoque dos mundos; también dos metáforas: uno es el de lo *social* (las entidades homogéneas: naciones, sujetos históricos, progreso, Estado); otro es el de la *socialidad* lo social no instituido, lo social fundado sobre la ambigüedad, el

ethos comunitario, la subjetividad común, la pasión compartida (Michel Maffesoli).

Dos universos encontrados, enfrentados, dos *mundos paralelos*, poseedor cada uno de su propia ontología, contrapuesta y sin conexión con la del otro: Razón razonante vs. Razón sensible (Maffesoli), sociología racionalizante vs. sociología estetizante (Maffesoli); poder vs. potencia (Maffesoli); dramatismo de lo social y tragedia de la socialidad (Maffesoli). La lista de pares de opuestos no tiene fin.

En suma, son dos universos tan sistemáticos y sólidos el de lo social como el de la socialidad, su supuesto opuesto. Ante este escenario, está presente en muchos representantes de la sociología francesa, la deudora de cierto estilo que la hace sensible a ver en tribus, comunidades y otros agrupamientos de ese tenor los olores de la huida de las coerciones a las que somete el Estado y la sociedad. Así, ante la confirmación de la crisis de algo tan consistente como la “sociedad moderna” se responde a ella postulando la existencia de algo que, aunque protegido por la pátina de creatividad de las realidades alternativas, es tanto o más consistente que aquello que quiere superar.

En conclusión, es mirar al otro en uno mismo; mirarse al espejo del otro: la socialidad construida a partir de una empatía. La apariencia adquiere la primacía frente a una esencia o sustancia que según la vieja metafísica aristotélica estaría por debajo de lo que aparece. La apariencia no encubre: al contrario, revela lo que es, para decirlo en términos ontológicos. De allí la importancia de los signos externos como son el vestido, los modales, los acentos, la jerga, para una socialidad que, a su vez, lleva al estado líquido, la supuestamente sólida “sociedad”, demasiado consistente y formalizada.

3.- Cibernética y sociedad

En discursos de Mattelart (2002), la idea de sociedad regida por la información se inscribe en el código genético del proyecto de sociedad inspirado por la mística del número. Es muy anterior, por tanto, la entrada de la noción de información en la lengua y en la cultura de la modernidad. Este proyecto va tomando forma en el transcurso de los siglos XVII y XVIII, entroniza a la matemática como modelo de razonamiento y acción útil. El pensamiento de lo cifrable y de lo mensurable se convierte en el prototipo de todo discurso verdadero al mismo tiempo que instaura el horizonte de la búsqueda de la perfectibilidad de las sociedades humanas. Momento significativo en la *materialización de la lengua de los cálculos*, la Revolución Francesa lo convierte en rasero de la igualdad ciudadana y de los valores del universalismo.

En el campo de la cibernética, Wilhelm Leibniz (1646-1716) y Norbert Wiener (1948) sus obras fueron fundamentales en la disciplina científica, poco después de la Segunda Guerra Mundial. Las reflexiones que hacen sobre la lógica, señalan en efecto, una etapa esencial de la idea, según el cual **el pensamiento puede manifestarse en el interior de una máquina**. Leibniz se aproximaba a la automatización de la razón, poniendo a punto una aritmética binaria o una máquina aritmética.

Su proyecto de comprensión de las informaciones con el fin de economizar pensamiento también está presente en los índices y catálogos que se plantea como un espacio tabular de múltiples entradas.

La matemática leibniziana, que da cuenta tanto de los subconjuntos como de las relaciones, representa a la vez, una primera teoría de las complejidades y una primera filosofía de la *complicación*: la multiplicidad y variedad de números y seres que se dejan organizar, clasificar, jerarquizar. Para el cálculo o secuencia ordenada de algoritmos las operaciones elementales extraídas de un repertorio finito de operaciones ejecutables en un tiempo dado, se convierten en concepto fundamental del procesamiento automático de la información que habrá de esperar, sin embargo, a la mediación la escritura algorítmica.

Wiener (1948), publica *Cibernética o control y comunicación de animales y máquinas*. Esta obra, en la que entrecruzan observación de procesos de control fisiológicos y neurofisiológicos (contracción del músculo cardíaco, como un todo integrado) y formalización de una teoría general sobre los sistemas tecnológicos de control, es el punto de partida la ciencia del pilotaje o Cibernética. La concepción cibernética de la casualidad es circular: ya no hay inteligencia central que irradia desde la cima, responsable de la toma de decisiones, hacia la que converge la información y que difunde su decisión a través de una jerarquía de agentes, sino una organización, un sistema, de control descentralizado e interactivo.

En palabras del sociólogo Cadwallar (1959), un modelo cibernético enfocaría la atención del investigador sobre lo siguiente: 1) la cantidad y variedad de información almacenada en el sistema; 2) la estructura de la red de comunicación; 3) el tipo de los subsistemas contenidos en el conjunto; 4) el número, la localización y función de circuitos de regeneración negativa en el sistema y cantidad de retraso temporal en ellos; 5) la naturaleza del servicio de memoria del sistema; 6) las reglas de funcionamiento o programa determinante de la estructura y conducta del sistema.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, el uso de dispositivos matemáticos para medir la información y la representación de las redes será un primer paso necesario y decisivo en programas de investigación destinados a comprobar hipótesis derivadas de la teoría anterior.

Tal como fue formulada en 1854 por George Boole, la cual permitirá un siglo más tarde, la construcción de la *informática* como disciplina autónoma. Para Leibniz y sus contemporáneos, la búsqueda de cálculos más rápidos tiende a responder las exigencias de la formación y del desarrollo del capitalismo moderno. La nueva actitud del tiempo y del espacio se extiende al taller y al mostrador, al ejército y a la ciudad.

Esto último, es de trascendencia universal, puesto que el proyecto de automatización del pensamiento formulado por Leibniz, se beneficia de la búsqueda de un lenguaje universal. El deseo del filósofo es el de construir al acercamiento de los pueblos, a la unificación, no sólo de Europa, sino del género humano todo entero. Al exponer el mecanismo de la reducción de los números a los principios más simples, como **0 y 1**. Se apoya en ese isomorfismo que hace caso omiso de las fronteras para justificar su tesis, según la cual *el lenguaje de los signos* es el único que puede resolver las imperfecciones de las lenguas naturales que son otras fuentes de discordia y obstáculos para la comunicación.

Claude Elwood Shannon (1949), formula *una teoría matemática de la comunicación*. Su definición de la información es estrictamente física, cuantitativa, estadística. Se refiere sobre todo a cantidades de información. Hace caso omiso de la raíz etimológica de información que denota un proceso que da forma al conocimiento gracias a la estructuración de

fragmentos de conocimientos. El problema planteado guarda relación con el cálculo de probabilidades: encontrar la codificación más eficaz (velocidad y costo) de un mensaje telegráfico de un emisor para llegar a un destinatario. Este modelo mecánico, que sólo se interesa por el tubo, remite a un concepto behaviorista (estímulo-respuesta) de la sociedad, perfectamente coherente con el de progreso indefinido que se difunde desde el polo central hacia las periferias.

El receptor, de alguna manera, está condenado al estatus del clon del emisor. La construcción del sentido no figura en el programa del ingeniero. Hay un corte entre la noción de comunicación y la de cultura. Como observa un especialista de los Estudios Culturales, este tropismo comunicacional hace referencia a la representación propia de la sociedad norteamericana. El concepto de cultura es una noción débil y evanescente en el pensamiento social (Carey, 1974). Esta acepción de la comunicación, pronto se universalizará. En cuanto a la noción de Información, tampoco tardará en transformarse en especie de caja negra, palabra clave, llave maestra y comodín, verdadero (proteo de la semántica). Para lo que contará además, con todas las facilidades, toda vez que numerosas disciplinas de las ciencias humanas, deseosas de participar de la legitimidad de las ciencias naturaleza, convertirán la teoría de Shanon en paradigma.

La Teoría de los Sistemas y la Cibernética se recortan en una zona incierta común. En principio, el campo de la teoría de sistemas es mucho más amplio, casi universal, porque en un sentido toda realidad conocida, desde el átomo hasta la galaxia, pasando por la molécula, la célula, el organismo y la sociedad, puede ser concebida como sistema, es decir, como asociación combinatoria de elementos diferentes. De hecho, la teoría de sistemas que empezó con Von Betalanffy como una reflexión sobre la

Biología, se expandió frondosamente, a partir del año 1950, en las más variadas direcciones.

Podríamos decir, de la Teoría de Sistemas, que ofrece un aspecto incierto para el observador exterior y, para aquél que penetra en ella, revela al menos tres facetas, tres direcciones contradictorias. Hay un sistemismo fecundado que lleva en sí un principio de complejidad; hay un sistemismo vago y plano, fundado sobre la repetición de algunas verdades asépticas primera (holísticas) que nunca llegarán a ser operantes; está finalmente, el *system analysis*, que es el equivalente sistémico del *engineering cibernético*, pero mucho más fiable, y que transforma el sistemismo en su contrario, es decir, como el término *analysis* indica, en operaciones reduccionistas. El sistemismo tiene, en principio, los mismos aspectos fecundos que la Cibernética (refiriéndose al concepto de máquina, conserva la abstracción algo de su origen concreto y empírico).

La virtud sistémica es: a) haber puesto en el centro de la teoría, con la noción de sistema, no una unidad elemental discreta, sino una unidad compleja, un “todo” que no se reduce a la “suma de sus partes constitutivas; b) haber concebido la noción de sistema, no como una noción “real”, ni como una noción puramente formal, sino como una noción ambigua o fantasma y c) situarse en un nivel transdisciplinario que permite concebir, al mismo tiempo, tanto la unidad como la diferenciación de las ciencias, no solamente según la naturaleza material de su objeto, son también según los tipos y las complejidades de los fenómenos de asociación/organización. En este último sentido, el campo de la Teoría de Sistemas es, no solamente más amplio que el de la Cibernética, no de una amplitud que se extiende a todo lo cognoscible.

A partir de los años cincuenta, Condorcet y Lewis Mumford, desarrollan una fuerza-idea, donde enfatizan que cada medio es portador de una nueva civilización. También Harold Innis (1874-1952) intenta demostrar cómo la tecnología de la comunicación ha determinado las formas de poder y, más concretamente, las formas de dominio imperial. El concepto de tendencias de la comunicación permite distinguir los vectores de comunicación, según estén vinculados en el tiempo (la tradición oral y el manuscrito) o al espacio (la tradición mecanizada, representada por la imprenta y la comunicación electrónica). A cada una de estas tendencias, le corresponde una determinada configuración social. La primera tiende a la descentralización y favorece la memoria, el sentido de la historia, las pequeñas comunidades y asambleas, formas dialógicas de poder.

Por otro lado, la tradición mecanizada es centralizadora por definición. Controla la expansión y el dominio del territorio. Apoyada en la dialéctica centralización/descentralización, refuerza el centro desde las periferias. Cada avance de las tecnologías de alta velocidad de expresión y de transmisión destruye en la velocidad de expresión y de transmisión destruye elementos de la comunidad humana. Las desigualdades en la velocidad de las comunicaciones llevan a la constitución de monopolios de información, que son a la vez, instrumento y resultado del dominio público.

Marshall McLuhan (1911-1980), resume con una frase lapidaria el tema de la primacía de la tecnología de la comunicación en la formación de las civilizaciones: *El medio es el mensaje*. Vista así, la historia de la humanidad se divide en tres edades: la comunicación natural, oral y gestual, que moviliza todos los sentidos, edad del pensamiento mágico y del tribalismo; la edad de la tiranía de la visión, iniciada por la escritura alfabética y la imprenta, edad del racionalismo abstracto y del racionalismo, y la edad

de la transmisión electrónica que consagra el retorno de todo el teclado sensorial, edad de un nuevo tribalismo, en este caso, planetario. Esta última etapa viene siendo una suerte de vuelta a la oralidad primera, esta vez facilitada por los medios electrónicos.

A partir de los años sesenta, el sustantivo *interface* genera el verbo *to interface*. McLuhan, cuando hablaba de la necesidad de interfazar (to interface) de confrontar entornos. Finalmente, el término interfaz será cada vez más usado, más allá del ámbito informático o científico, para definir la superficie o el lugar de la interacción entre dos sistemas diferentes no necesariamente tecnológicos.

Su enfoque básico proporciona las herramientas necesarias para mejorar la eficiencia de los sistemas informáticos con principios del mainframe, y traducido con facilidad con la llegada de las computadoras de escritorio en la década de los años 1970. Como una rama de la ingeniería eléctrica y matemática aplicada, la teoría de la información trata de descubrir los métodos más eficientes para transmitir los datos, dentro de los límites inherentes a los datos adecuados. La idea es garantizar que el transporte masivo de datos no es en modo alguno una merma de la calidad, incluso si los datos se comprimen de alguna manera. Idealmente, los datos se pueden restaurar a su forma original al llegar a su destino.

En algunos casos, sin embargo, el objetivo es permitir que los datos de alguna forma se convierten para la transmisión en masas, se reciban en el punto de destino, y convertidos fácilmente a su formato original, sin perder ninguna de la información transmitida. Una de las aplicaciones de la teoría de la información con el que mucha gente se está familiarizada con su uso son los archivos ZIP. Documentos que se comprimen para su transmisión a

través de correo electrónico o como parte de los procedimientos de almacenamiento de datos. La compresión de los datos hace posible completar la transmisión en menos tiempo. En el extremo receptor, un software se utiliza para la liberación o descompresión del archivo, restaurando los documentos contenidos en el archivo ZIP a su formato original.

La teoría de la información también entra en uso con otros tipos de archivos; por ejemplo, los archivos de audio y video que se reproducen en un reproductor de MP3 se comprimen para una fácil descarga y almacenamiento en el dispositivo. Cuando se accede a los archivos se amplían para que estén inmediatamente disponibles para su uso.

Muchos otros dispositivos y los adelantos tecnológicos modernos que la gente usa a diario son posibles gracias a la aplicación de la teoría de la información. De igual manera, la capacidad de almacenamiento de un disco compacto está directamente relacionada con el uso de esta teoría.

4) Algunos aportes de la semiótica

La década de los sesenta conoció el surgimiento de una forma de análisis del discurso y el texto que reconocía el papel del lenguaje en la estructuración de las relaciones de poder en la sociedad. En aquella época, gran parte de la investigación lingüística realizada en otros lugares, se concentraba en los aspectos formales del lenguaje que integraban la competencia de los hablantes y que, teóricamente, podía aislarse de los casos específicos de utilización del lenguaje. Allí donde era tenida en cuenta la relación entre el lenguaje y el contexto, como suceden en la pragmática (Levinson, 1983), desde un enfoque centrado en la competencia pragmática

y sociolingüística de la época se dirigía a describir y a explicar las variaciones del lenguaje, así como los cambios del lenguaje y de las estructuras de la interacción comunicativa, prestando una atención limitada a las cuestiones relacionadas con la jerarquía y el poder social.

La interacción se fundamenta en la apertura de los sujetos a la comunicación y a la aceptación de sus reglas. Se puede distinguir entre la interacción no focalizado (simplemente intercambio de mensajes orales o visuales sin proyecto de construcción común) y la focalizada, en la que dos personas se reúnen y cooperan en mantener un único centro de atención generalmente por turno (Goffman, 1967:231).

En virtud de lo anterior, las conversaciones son así actividades sociales. Incluso se puede decir que la conversación es la unidad mínima de interacción social, según Ibañez (1990:189), reguladas no sólo en términos pragmáticos de adecuación del contexto, sino también dentro de las mismas secuencias verbales (como están sincronizadas y cómo se producen). Así las palabras intercambiadas son en apariencia espontáneas, pero implican y manifiestan la posibilidad de activar una labor socialmente reconocida y exigida, y por otra parte, manifiestan una amplia gama de estrategias de discurso, de movimientos, de trucos conversacionales (usados cotidianamente tanto en las ocasiones más informales como en las más estructuradas) para persuadir, defender la propia posición, realinearse, justificarse, entre otras.

Una mayor diferenciación y autonomización nos conduce a una modernidad cultural madura. En lo moderno, cada una de las esferas culturales obtiene la más plena autonomía posible. Cada esfera alcanza lo que Weber llamó auto-regularse, en este caso, son autoreferenciales. Esta

idea proviene seguramente de la noción saussureana de significación a través de la diferencia. Por lo cual, muchos analistas suponen que las relaciones entre significante y significado son en realidad cuestión de diferencias entre una pluralidad de significantes en una lengua. El mismo Saussure no es muy explícito en este sentido, aunque los saussureanos actuales han llegado a esta sobresimplificación. Se trata sin duda de una sobresimplificación, porque en cualquier lengua la significación depende tanto de la relación entre significantes como entre significados (Eco, 1976:72).

Umberto Eco desarrolla una *teoría de la interpretación* en la cual, entre otros, desplazamientos epistemológicos, el concepto de código deja su lugar al de *enciclopedia*. Pero estos deslizamientos no son sólo conceptuales: el salto del código a la enciclopedia acompaña el paso de una noción chata de signo (entendido como una mera sustitución de términos) el signo fundado en la inferencia, la interpretación y la dinámica de la semiosis. Pasar del código a la *enciclopedia* significa por lo tanto, romper con la tradición lingüístico-comunicacional para privilegiar la dinámica impuesta por el principio de la semiosis ilimitada a los procesos interpretativos.

Algunos autores reconocen el aporte de los presupuestos teóricos de la semiótica interpretativa de tipo pragmático, o sea, en la semiótica posterior a *Lector en fabula* de Umberto Eco y en los paradigmas más recientes de la ciencia cognitiva, por ejemplo la teoría de los modelos mentales aplicadas a la interacción de Norman (1987-1990), el diseño ontológico de Winograd y Flores (1986), y en algunos aspectos, en la teoría de la enacción de Francisco Varela (1996). Otro punto de referencia inamovible es la obra de Paolo Fabbri (1998): cualquier investigador que se proponga trabajar desde

un enfoque semiótico no puede soslayar los aportes del principal interlocutor y contrapunto teórico Umberto Eco.

Otro autor útil para nuestros fines sería Michel Foucault . En particular su concepto clave de *episteme*, código fundamental de las culturas, esquema apriorístico histórico. Algunos comentaristas comparan las epistemes con el esquematismo del Sujeto Trascendental descrito por Immanuel Kant (1997) en su *Crítica de la Razón Pura*, como condiciones de posibilidad de los objetos de conocimientos que se hallan esquematizados en la subjetividad previamente a cualquier experiencia, pero posibilitándola, determinándola y organizándola. La diferencia entre el esquematismo de Kant y los epistemes de Foucault, es que éstos últimos son históricos y no trascendentales. Las epistemes organizan y reglan los saberes durante periodos históricos determinados; pero de pronto cambian, mediante un mecanismo que el autor no explica, pero que describe como cambios bruscos, escanciados.

Foucault describe la sucesión del episteme del Renacimiento (o de la Semejanza) hasta el Moderno, pasando por el Clásico. Tal vez el primer episteme nos interese, porque él organiza la experiencia y el Saber a través de la Semejanza. Esta figura supone que hay una unidad primordial entre todo lo existente, que se llega a conocer al establecer cómo unas cosas remiten o significan a otras, siendo lo mismo. Para reconocer esas relaciones, habría que fijarse en su *semejanza*, la cual a su vez tiene varias formas: la simple analogía, la simpatía (una cosa llama a la otra), la contigüidad, la Marca o Signatura (una marca que indica el vínculo de una cosa con otra).

Estos dos autores, tanto como Foucault como Eco, nos han hecho reflexionar en puntos importantes para este estudio. Especialmente en las

maneras como se regularizan en una sociedad el aspecto sensible y el aspecto inteligible de un signo.

En este nuevo panorama, Charles Sander Peirce (1984) clasifica a los signos en:

- *Icono*: Signo determinado por su naturaleza interna que posee los caracteres que lo hacen significativo, aun cuando su objeto no exista realmente (pintura, ideograma).
- *Indicio*: Signo determinado en función de su relación real con el propio signo (síntomas de una enfermedad, golpes en una puerta cerrada)
- *Símbolo*: Signo polivalente que designa un objeto en función de una convención o hábito independientemente de su semejanza con él (la *i*, designando información, la @, designando correo electrónico).

Los elementos o signos visuales, relacionados, nos ofrecen una imagen compacta, pero, por separado, son bastante abstractos, ya que contemplan aspectos conceptuales (requiere idearlos), visuales (plasmarlos), de relación (percibidos a través de la posición y la dirección, o sentidos a través del espacio y la gravedad) y prácticos (en función de la intención u objetivo de quien los crea). Su base está en el punto, la línea, la forma y el volumen (Wucius Wong, 1985).

- *Punto*, de carácter comparativamente pequeño y forma simple (redonda, cuadrada, triangular), en movimiento se convierte en línea.

- *Línea*, de ancho extremadamente estrecho y longitud prominente, debe ser considerada en su *forma total* (recta, curva, quebrada, irregular, trazada a mano, digital), su *cuerpo* o parte contenida entre ambos bordes que pueden tener distinto trazo (afilado, nudoso, vacilante) y las *extremidades* que adquieren mayor importancia cuanto más ancha es la línea (puede acabar en flecha, círculo, cuadrado). las líneas se pueden unir y/o entrelazar a/con otras líneas. La línea, en movimiento se convierte en plano.
- *Plano*. En una superficie 2D, una forma *plana* tienen una gran variedad de figuras: *Geométricas* (construidas matemáticamente), *orgánicas* (rodeadas por curvas libres que sugieren fluidez y desarrollo), *rectilíneas* (limitadas por líneas rectas no relacionadas matemáticamente entre sí), *irregulares* (limitadas por líneas rectas y curvas no relacionadas matemáticamente entre sí), *caligráficas* o realizadas *a mano alzada*, y *accidentales*. El *plano*, representado por una serie de líneas, en movimiento se convierte en volumen.
- *Volumen*, delimitado por planos, en el que cada plano es una sección transversal. Cada plano seriado puede ser considerado como un módulo que podrá ser utilizado en repetición o en gradación, y, dependiendo de su movimiento (traslación o rotación), determinado por la *posición* (relación con el cuadro o estructura en la que se inserta), y *dirección* (en función de la posición de quien observa, de su relación con el marco que las define o con las formas contiguas) puede provocar distorsión y sensación de tridimensionalidad. La unión de planos es distinta en función del *espacio* (ocupado o vacío, real o ilusorio si se

trata de sugerir profundidad) y la *gravedad* (atribuimos a las formas características de liviandad/pesadez, estabilidad/inestabilidad) y de cómo se realiza. Las conexiones pueden ser fuertes (cara/cara), débiles (filo/cara, filo/filo) y escasamente controlables (vértice/cara, vértice/filo o vértice/vértice). Si se distorsionan las caras (mediante superposición de planos) o los fillos (curvándolos) se alteran las uniones pero no la figura. Sin embargo, si lo que se distorsiona son los vértices (truncándolos) queda afectada toda la *forma*, especialmente si la forma está vacía, ya que queda un hueco.

- *Forma*, entendida como la ocupante de un espacio o también como un espacio en blanco rodeado de un espacio ocupado, tiene distintas maneras de interrelacionarse: Distanciamiento, toque, superposición, penetración, unión, sustracción, intersección, y coincidencia. En un diseño blanco/negro, la forma puede estar en positivo (blanco) o negativo (negro).
- *Color*: Distingue la forma de los elementos circundantes y puede adaptar gran variedad de gradaciones y variaciones. A medida que aumenta la complejidad del diseño, aumenta también la posibilidad de variación del color (el teorema de los colores analiza cuantos colores son necesarios utilizar para que en un mapa, por ejemplo, los colores sean diferentes al otro lado de la línea divisoria).
- *Textura*: Detecta las características de la superficie de la forma.
- *Tamaño*: Mensurable físicamente aunque relativo cuando es comparado.

A nivel práctico, el diseño se basa en la:

- *Representación*: Cuando su forma deriva de la realidad (ya sea de la propia naturaleza o de la elaboración humana)
- *Significado*: Toda representación transporta un mensaje o signos significativos.
- *Función*: Propósito con que se realiza.

Del significado y significante de estos signos, de su relación y secuencia, de las técnicas y los soportes (canales de entrada y salida) utilizados, las representaciones visuales obtenidas pueden ser:

- Estáticas (fotografía, mapas, diagramas)
- Dinámicas o actualizables (paneles de cotizaciones de bolsa, de salida de pasajeros, GPS, video o cine en tanto que sucesión de imágenes estáticas pasada a una determinada velocidad que sugieren, movimiento)
- Discretas: Sucesión de representaciones estáticas que puede describir un proceso dinámico en su totalidad: folleto de instrucciones, cámaras de vigilancia)
- Sinópticas: Reflejan gráficamente diferentes estados del proceso en una única imagen estática.

El consumo de visualización de la información es distinto en función de quien lo demande y del método utilizado para generarla. Sin embargo, a medida que se van incorporando las nuevas tecnologías, se amplía también

el espectro de las visualizaciones y se hace necesario obtener algunas técnicas que la mejoren.

Esto se consigue con la interactividad y el dinamismo de la imagen, asunto que nos ocupa en nuestra investigación, a fin de explicar cómo la sociedad se ha ido “iconizando” o adquirido la cultura de los *íconos*.

En función de lo expresado anteriormente, creemos que sólo una lectura en clave interpretativa y contractual de los procesos de interacción nos permitirá superar el instrumentalismo presente en las actuales teorías de Interacción-Persona-Ordenador, los cuales, consideran la interfaz una simple extensión o prótesis del cuerpo y la interacción una actividad natural y automática. Se trata, en definitiva, de superar el mito de la transparencia de las interfaces, desmontando los complejos dispositivos semióticos que se esconden detrás de la aparente automaticidad de la interacción.

El estudio de la interacción entre el hombre y las máquinas digitales ha sido uno de los campos de investigación más importantes en la ciencia cognitiva. La rápida sucesión de paradigmas que ha caracterizado este campo científico a partir de la posguerra, en pocos años se pasó del simbolismo a las representaciones mentales, ha modificado sin duda cómo se construía teóricamente el objeto “interfaz”.

Para concluir este aparte, debemos afinar más adelante con respecto este punto, en lo que expresa sin renunciar a la pertinencia semiótica, en los últimos años, Eco se ha acercado más aún a la ciencia de la cognición. No sólo la semiótica se ha beneficiado de estos desplazamientos conceptuales: el paso de muchos conceptos y categorías a través del filtro semiótico ha

enriquecido su contenido teórico, extendiendo las posibles aplicaciones a otros objetos y procesos.

Si la semiótica interpretativa de Umberto Eco se funda en la ciencia cognitiva de los años setenta, también los paradigmas más avanzados (Varela, 1996) recuperan ideas y categorías, por ejemplo, la importancia del contexto en los procesos de interpretación, que desde hace ya muchos años los teóricos de la significación han focalizado e integrado en el bagaje conceptual de la sociosemiótica y la ciencia del lenguaje.

Como hemos indicado anteriormente, el cruce entre la semiótica y teoría de la cognición es la plataforma de lanzamiento de nuestro viaje: gracias al aporte de la semiótica interpretativa, podemos revisar y montar en un nuevo escenario teórico, conceptos utilizados en los últimos veinticinco años por los investigadores de la Interacción-Persona-Ordenador, que se remiten a la vertiente representacionista de la ciencia cognitiva.

Mucho se ha escrito sobre la crisis y muerte de la modernidad: viejos paradigmas, el tiempo y el propio espacio parecen ser sometidos a una sentencia mortal. Uno de los paradigmas más severamente cuestionados es el del progreso como consecuencia del avance científico-técnico, los males que estos mismos avances han creado a la sociedad son evidentes. Un nuevo estado de desarrollo de las cosas, de un cierto modo de reflexionar, de actuar y de ser; de una forma de pensamiento, de una visión del mundo, de una hipótesis de la vida, de otra lectura de las cosas, de un quiebre en la ruta de la modernidad. En sentido estricto, de algo nuevo, de un cambio de paradigmas, de nuevas oportunidades.

En tal dirección, Vattimo (2002) afirma que la llamada sociedad posmoderna es en realidad, la *Sociedad de la Comunicación*. Y nos dice que el pensamiento de la historia “unilateral” entra en crisis no solamente como resultado del fin del colonialismo y del imperialismo, sino como efecto del estallido de los mass media y de la fragmentación social que se revela en multitud de niveles: corrientes migratorias, especialización y diversificación profesional, reivindicación de grupos y comunidades locales y regionales.

De acuerdo a lo expresado por Joyanes (1997), la sociedad de la información o cibersociedad se sustenta en el hecho de que la información es un recurso o un bien que no se agota con su consumo, es más, puede que se enriquezca en un desarrollo ideal y utópico hasta valores incalculables, naciendo otra nueva rica información que cada vez va produciendo más información.

En 1979, Lyotard eleva el término de sociedad posmoderna a la dignidad de concepto filosófico en *La condición posmoderna*. Lyotard escoge como hipótesis de trabajo que el conocimiento (y las instituciones que lo producen) cambian de estatus al mismo tiempo que las sociedades entran en la era posindustrial y las culturas en la llamada era posmoderna. Para el autor de la condición posmoderna, la legitimación se alcanza a través del disenso: un sistema informático sólo se legitimará si suscita la invención de nuevas jugadas en los juegos que existen, o la invención de nuevos juegos.

Bajo el paradigma de posmodernidad, el conocimiento está generando una nueva forma de vida en todos los sistemas. A raíz de la complejización de las estructuras organizacionales y del desarrollo inminente de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), ha surgido una visión

distinta para percibir, analizar y estudiar el entorno, las relaciones sociales, la naturaleza de las empresas y los negocios.

5. Manuel Castells. Informacionalismo

Sostiene Castells (2001, p: 170), en este sentido, el “informacionalismo es un paradigma tecnológico”. Conciene a la tecnología, no a la organización social ni a las instituciones. El informacionalismo proporciona la base para un determinado tipo de estructura social que denomina Sociedad Informacional o Sociedad-Red. Sin el informacionalismo, la sociedad red no podría existir, pero esta nueva estructura social no es producto del informacionalismo, sino de un patrón más amplio de evolución social. Lo que caracteriza al informacionalismo no es el papel central del conocimiento y la información en la generación de riqueza, poder y significado.

La revolución constituyó el industrialismo, un paradigma caracterizado por la capacidad de generar y distribuir energía a través de artefactos elaborados por el ser humano, sin depender del entorno natural. Esta infraestructura tecnológica hizo posible la aparición de nuevas formas de producción, consumo y organización social que conjuntamente formaron la sociedad industrial.

Los rasgos centrales de la sociedad industrial fueron la fábrica, la gran empresa, la burocracia racionalizada, la supresión progresiva del trabajo agrícola, el proceso de urbanización a gran escala, la formación de sistemas centralizados para la prestación de servicios públicos, el ascenso de los medios de comunicación de masas, la construcción de sistemas de

transporte nacionales e internacionales, y el desarrollo de armas de destrucción masiva. El industrialismo aparecía en una variedad de expresiones culturales e industriales. El capitalismo industrial y el estadismo industrial eran formas antagónicas de organización social, aunque compartían similitudes esenciales en sus fundamentos materiales.

La historia, la cultura, las instituciones y los patrones evolutivos de dominación política crearon una gama de sociedades industriales diversas, tan diferentes como Japón y Estados Unidos, España y Suecia. Con todo, no eran más que variaciones históricas de una especie sociotecnológica común: el industrialismo. Esta analogía puede ser de ayuda a la hora de explicar el significado y la importancia del informacionalismo como paradigma tecnológico que actualmente está sustituyendo al industrialismo como matriz dominante de las sociedades del siglo XXI.

De esta misma forma, se refiere el concepto de informacionalismo como: un paradigma tecnológico que se basa en el aumento de la capacidad humana de procesamiento de la información en torno a las revoluciones parejas en microelectrónica e ingeniería genética.

Derivada la importancia de lo anterior, las TIC tienen una relevancia muy superior porque marcan el comienzo de un nuevo paradigma tecnológico sobre la base de 3 principales rasgos distintivos:

- 1) La capacidad de estas tecnologías para ampliar por sí mismas el procesamiento de información en cuanto a volumen, complejidad y velocidad.
- 2) Su capacidad recombinatoria y
- 3) Su flexibilidad distributiva.

De acuerdo a lo planteado anteriormente, se distingue que de la revolución llevada a cabo en microelectrónica forman parte el microchip, los ordenadores, las telecomunicaciones y su interconexión en la red. El desarrollo del software es la tecnología decisiva para el funcionamiento global del sistema, aunque son los circuitos integrados los que incluyen el poder de procesamiento en su diseño. Estas tecnologías permiten un extraordinario aumento de la capacidad de procesamiento de información, no sólo en cuanto a volumen sino también en cuanto a la complejidad de las operaciones y su velocidad.

Las tecnologías basadas en la microelétrica se caracterizan también por su capacidad de recombinar información de múltiples formas. Es lo que se denomina Hipertexto, y que suele denominarse *World Wide Web*, la red mundial de redes. El valor de internet consiste en su capacidad para enlazar cualquier cosa desde cualquier sitio, y recombinarlo.

La recombinación es la fuente de innovación, sobre todo si los productos de esta recombinación se convierten en puntos de apoyo para una ulterior interacción, en una espiral de información cada vez más significativa. El tercer rasgo de las TIC consiste en la flexibilidad, al permitir la distribución del potencial de procesamiento en diversos contextos y aplicaciones. La explosión de las tecnologías de la red (como los lenguajes de Java y Jini en la década de 1990), el crecimiento asombroso de la telefonía celular y el próximo desarrollo, con todas las prestaciones, de Internet portátil (es decir, el acceso a través de la telefonía a internet desde una amplia gama de aparatos portátiles) son avances clave que apuntan a la capacidad cada vez mayor de disponer de poder de procesamiento, incluyendo el poder de comunicación en la red, de un punto a otro cualquiera, con la infraestructura técnica y el conocimiento para usarla.

Devela suma importancia lo anterior, debido a que sobre los fundamentos del informacionalismo, la sociedad red surge y se expande por todo el planeta como la forma dominante de organización social de nuestra época. La sociedad red es una estructura social hecha de redes de información propulsada por las TIC características del paradigma informacionalista.

La noción de red es el nuevo proteo. La empresa-red se convierte en un símbolo del fin de la contradicción entre trabajo y capital que ha condicionado la era industrial. Según Castells, sólo permanecerán en la palestra los trabajadores en red erigidos en clase dirigente, por ser portadores del *espíritu del informacionalismo*. Se vacía así al ciber mundo de sus agentes sociales y el proceso de trabajo sólo se ve a través de la relación técnica.

Sociedad informacional

Si algún cambio está ocurriendo producto de la Revolución Informática, no puede ser considerado a partir de la comercialización de la Internet, que apenas ocurre desde 1994, ni desde que el Vicepresidente Norteamericano Al Gore la denominara “Superautopista de la Información”. En realidad la capacidad de almacenar y procesar información ha sido base para la transformación de la humanidad desde su origen. Los avances que el hombre ha efectuado en los 10.000 últimos años se basan en su capacidad de almacenar información superando el tiempo y el espacio. Es por ello que Risa (1982:62), afirma que “la información es poder”.

En el ciberespacio, ya no estamos solos, formamos parte de un universo discursivo ilimitado, sin fronteras, sin censura y abierto a la polisemia infinita. Es la aparición definitiva de las comunidades virtuales, cuya forma de comunicación es la cibernociabilidad: cibersexo, ciberpunk, cibermoda, ciberamigos, soft power, democracia electrónica, e-commerce, zitizen, zippie, hackers, crackers; las tribus de la cibercultura y otras. En este ámbito, sostenemos el término Ciberespacio, inventado por William Gibson en 1984, que desde entonces, se ha utilizado corrientemente y diversos investigadores se han dedicado a estudiarlo de manera sistemática.

Para Gibson (1984), el **ciberespacio** era un entorno electrónico en el que los datos y programas se podían ver y manipular, como si tuvieran atributos físicos, figura, color, movimiento. De allí, se dice que Internet es un ciberespacio, un nuevo universo en términos de una realidad virtual (RV), llena de imágenes que descansan en referentes electrónicos y que ha sido creado y es sostenido por líneas de comunicación y redes de computadoras que se enlazan a nivel mundial. Hoy en día, después de más de un siglo de técnica eléctrica, hemos prolongado nuestro propio sistema nervioso central en un alcance total, aboliendo tanto el espacio como el tiempo en cuanto se refiere a nuestro planeta.

De acuerdo a lo expresado por Joyanes (1997), desde el punto de vista de la tecnología informática la RV es una tecnología de última generación que permite trasladar a una persona a un mundo diferente y ficticio, ya hacernos sentir una realidad distinta a la existente en ese momento.

Cuando se analizan términos como estos y en virtud de las reflexiones anteriores, se sostiene que las TIC han experimentado un enorme

crecimiento en los últimos veinticinco años. La revolución del computador personal de la década de los ochenta, unida a la explosión de los servicios interactivos y de la comunicación mediada por el computador de los años noventa, ha permitido que un número creciente de individuos disponga de acceso a las redes de intercambio de datos.

Internet, es sin duda, el ejemplo paradigmático de este desarrollo. La Red misma, nacida en 1969 como un proyecto militar, alcanza en 1985, gracias a la National Science Foundation, el estatus de red educativa y consecuentemente de comunidad académica. La universidad transforma profundamente la red militar al hacer disponible un medio de comunicación y de transmisión de la información abierto mundialmente.

En 1978 se crea la primera comunidad virtual, SF-LOVERS, todavía dentro de ArpaNet, y dado que se trata de una comunidad extraña al desarrollo militar que propone Arpa, se intenta clausurarla. Al poco tiempo, esta idea aparece ya apropiada al sector civil. Y justamente al principio de los ochenta comienzan los newsgroups, antecedentes de los weblogs de la actualidad, destacando entre ellos Well (1985). Estos foros anunciaban el deseo de una comunicación horizontal (cualquiera puede colocar un mensaje en ellos) al tiempo que compartían la información disponible como hasta entonces había ocurrido con la comunidad científica. De hecho, la comunidad hacker nace casi en paralelo a esta red educativa imbuida de ese principio de libre circulación de conocimiento.

Internet no tiene estructura organizativa; no existe la figura de presidente o director ejecutivo, ni autoridad máxima de ningún tipo. La “máxima autoridad” sobre la cual descansa Internet es la Sociedad Internet (ISOC: Internet Society). La ISOC es una organización compuesta de

miembros voluntarios cuyo propósito es promover el intercambio de información a nivel global mediante el uso de la tecnología Internet. Esta sociedad designa una especie de Consejo de Administración, más bien de expertos, que tienen la responsabilidad de la dirección y administración de Internet.

El resultado de la evolución de una red inicialmente creada con fines militares, Internet es, en estos momentos, una red de alcance global. De acuerdo con las estadísticas recientes, existen ya más de 60 millones de sitios web en Internet, un número realmente espectacular si lo comparamos con los 100.000 sitios que existían en enero de 1996 (Zakon, 2003). El estallido de la burbuja de las empresas *.com* no ha frenado el desarrollo de la Red y la población *online* sigue creciendo a un ritmo espectacular. En estos momentos, las personas que disponen de acceso a Internet en el mundo son ya 580 millones. Tan sólo en España, el número de internautas se sitúa en los 7,8 millones en un ritmo de crecimiento del 22% anual. Estudios demográficos sobre Internet realizado por Nielsen, de fecha 25 de febrero de 2003. Las estadísticas completas pueden ser consultadas por http://www.nielsen_netratings.com.

Existen varios elementos que pueden explicar el éxito de Internet, como la utilización de tecnologías de carácter público, su arquitectura descentralizada y la práctica anarquía a partir de la cual se gestiona. Curiosamente, estos elementos estaban ya presentes en la red original, aunque con propósitos bien distintos: lo que se perseguía en los años en que fue diseñada era crear una red capaz de permanecer activa en caso de que alguno de sus nodos hubiera sido destruido por las armas enemigas.

Pese a los esfuerzos de las grandes corporaciones y de los poderes públicos por domesticar Internet, la Red sigue siendo un entorno poco

controlado que, si se caracteriza por algo, es por un funcionamiento anárquico y desregularizado. La Red, es sobre todo, un nuevo medio de comunicación entre pares. Un vistazo al tráfico generado a escala mundial nos permite comprobar que los servicios más usados no son los relacionados con actividades comerciales, sino aquéllos ligados a la comunicación y al intercambio de información entre usuarios: chats, emails, listservs, instant Messenger, servicios peer to peer, entre otros. Es decir, contrariamente a lo que algunos pretenden, la Red no es una inmensa plataforma de negocio electrónico (e-Business), sino una abigarrada ágora que acoge un enjambre de individuos de índoles y fines muy diversos.

Este espacio social, que convenimos llamar Ciberespacio, constituye, por su alcance e impacto en la vida de un porcentaje cada vez más significativo de la población, uno de los objetos de estudio más fascinantes de las ciencias sociales en este recién estrenado siglo XXI. La explosión demográfica del ciberespacio ha sido unida a un creciente número de problemas de seguridad. Estamos inmersos en procesos de transformación radicales que están redefiniendo los vínculos sociales y las formas de vida tradicionales y que están dejando paso a agresiones humanas no basadas en los elementos que durante siglos han constituido las bases de nuestra sociabilidad, como los de confesión religiosa, nación, pueblo o clase social

En este contexto, la estabilidad de las formas de organización y dirección jerárquica y la perennidad de la localización geográfica del poder se esfuman ante el imperativo de la adaptabilidad constante a deslocalizarlo todo. El poder se hace proteiforme y entra en una metamorfosis permanente, tal como explicaremos con la Cibercultura.

El paisaje de la cultura es la diversidad, formas distintas en las que los seres humanos han ordenado el sentido de sus vidas. La cultura es el espectáculo de lo humano por excelencia. Hoy mismo el planeta ofrece un mosaico amplio y denso de pluralidades y de distinciones. Esa es la primera impresión, como algo calificable de humano puede tomar tan variadas formas. Es asombroso. Y si la mirada se dirige hacia el pasado el efecto es tan o más cautivador. Pero de inmediato se inicia el segundo nivel de la observación: distinguir lo diferente y lo semejante, lo estable y lo inestable, lo único y lo regular. Las formas culturales en una segunda mirada pueden ser clasificadas y jerarquizadas, y ahí se abre un nuevo abanico de posibilidades. Todo aquello tan diferente empieza a parecer en patrones de semejanza y de diferencia; nacen los sentidos segundos que permiten comprender ciertos resortes de orden y organización detrás de lo aparentemente estallado en lo múltiple.

La mirada a lo cultural es una mirada de la mirada, un sentido de los sentidos, una configuración de significado de que significa. La reflexividad semiótica encuentra en la cultura su justificación y su coartada. Porque algo semejante significa algo tan distinto, porque algo tan distinto significa algo semejante. El curso de las sorpresas es inacabable, el camino de la exploración comparativa inagotable. A veces todo parece un capricho, una casualidad, una circunstancia accidental, y en otras ocasiones un sentido profundo ordenado y coherente. La cultura fascina por su evidencia y por su hermetismo.

Cada ecología humana particular posee un sentido de sí misma, tanto en la práctica como en el símbolo. Mirando sistemáticamente a las formas sociales aparecen configuraciones de sentido que corresponden a ciertas prácticas. La mirada ecológica es más poderosa que la social o la cultural, porque las incluye y relaciona. Así, formas culturales cerradas, como las de

las sociedades del texto, de información, se van abriendo hacia formas de comunicación, de sociedades discursivas, de escritura, de hipertexto.

La sociedad del ciberespacio es una nueva forma ecológica en el devenir humano. El espacio humano llegó a un punto tal de construcción que produjo una nueva frontera por explorar y por colonizar. El mundo natural ha sido humanizado por la ecología urbana. El mundo moderno industrial ha colonizado al planeta de forma tal, que recursos y energía están en un estado de emergencia. La ecología del mundo moderno tiene rostros múltiples, desde la barbarie de la robotización de lo social hasta la subordinación de formas sociales no modernas que están dentro de su dominio pero no configuradas al tope en su lógica y en su organización. Pero la concentración ha sido tal, la organización ecológica ha sido tal en el corazón del mundo moderno, que surgió un nuevo umbral de complejidad.

Algo que llama a nuevos tipos de relaciones sociales, a la construcción de un nuevo tipo de civilización. En el corazón del posmoderno nace la cibersociedad y con ella la cibercultura correspondiente. El ciberespacio está abierto, y nuevos colonos aparecen y lo ocupan. Una nueva socialización está en emergencia, algo distinto y semejante, una vez más. El mundo ha cambiado, un nuevo territorio ha nacido, extenso e inmenso.

Tal es la importancia de la sociedad de la información o cibersociedad, puesto que está emergiendo de la revolución de la información, combina cambios profundos con una continuidad histórica de la sociedad. Las TIC han tenido un impacto considerable en la cultura. Dejando de lado el impacto de los medios de comunicación clásicos (prensa, radio y televisión), dando paso a un ámbito cultural denominado Cibercultura.

A saber de Joyanes (1997), la cibercultura es el nuevo concepto que define la cultura, sociedad y vida en los próximos años, y es un término que engloba todo lo que sea movimiento, evolución y en definitiva cultura a través del prefijo *ciber* que le proporciona un nuevo estado, en el que el canal de desarrollo es su propio flujo tecnológico. Abarca todo el conjunto de posibilidades que ya existían, añadiendo la ventaja de un pensamiento artificial y unos interfaces que simulan los procesos de creación y los transportan a gran velocidad, ya sea en el interior del propio ordenador o, a otros ordenadores situados a distancia. La cibercultura se nutre de la Cibernética y del Ciberespacio, apoyándose en los factores tecnológicos ya conocidos: Multimedia, Realidad virtual e Internet.

Se tiene entonces, que la Integración y ubicuidad son palabras claves. La transgresión de las fronteras es su corolario, ya sean físicas o funcionales. Lo local, nacional y lo global encajan. Se piensa en la concepción, la producción y la comercialización de forma síncrona. El continente y el contenido, el hardware y el software, se abrazan. Este racimo fusional tiene su neolengua: *glocalize*, neologismo acuñado por los directores japoneses para referirse a la circularidad local/global, *inermestic*, inventado por los futurólogos norteamericanos para expresar la disipación de la línea de separación entre el espacio internacional y el espacio interior (domestic); coproductor o prosumidor, que consagra al usuario como miembro de pleno derecho en el proceso de producción.

Lo que esto quiere decir, es que la relación virtual de las redes, difícilmente va a dejar de evocar una noción de irrealidad, farsa, falta de autenticidad, de algo secundario, subsidiario, entre otros. Un conjunto de hardware y software que permite el intercambio de información digital a un nivel mundial. No obstante, como científicos sociales/humanos, el punto de

partida de la acotación de un área de estudios no debe basarse en criterios técnicos sino, obviamente socioculturales.

Capitalismo Informacional

A partir del último tercio del siglo XX, el nacimiento y desarrollo de la sociedad informacional y global que refiere Castells (1996), para quien ha producido transformaciones que se han expresado en tres niveles: en lo económico, político y sociocultural. Para aplicar este análisis formal al actual funcionamiento de la sociedad, pasaremos a caracterizar brevemente las estructuras fundamentales de esta Capitalismo Informacional.

En primer lugar, **la nueva economía** se sustenta en las redes. Los mercados financieros globales, origen de la inversión y la valoración, se sustentan en redes electrónicas que procesan señales: algunas de estas señales se basan en cálculos económicos, pero a menudo son generadas por turbulencias en la información procedentes de fuentes diversas. Las consecuencias de estas señales y de su procesamiento en las redes electrónicas de los mercados financieros son los valores reales asignados a cualquier activo en toda economía.

La economía global se construye alrededor de redes colaboradoras de producción y gestión, ya que las empresas multinacionales y sus redes auxiliares dan cuenta de más del 30 por ciento del Producto Global Bruto (PGB) y de un 70 por ciento del comercio internacional. Las empresas trabajan en el seno de redes y por redes. Las grandes empresas están descentralizadas en redes interiores. Las pequeñas y medianas forman redes de cooperación, conservando de esta forma la flexibilidad al tiempo que concentran recursos.

Las grandes empresas funcionan sobre la base de alianzas estratégicas que varían en función de los productos, los procesos, los mercados y los periodos de tiempo en una geometría variable de redes empresariales. Y estas redes empresariales se unen a las de pequeñas y medianas empresas, en un mundo de redes dentro de redes. Además Castells (2001:182) las denomina empresa red vincula, a menudo, clientes y proveedores a través de sociedades anónimas, como en los modelos empresariales encabezados por Cisco System o Dell Computer en la industria electrónica.

La productividad y la competitividad se ven muy realizadas por esta forma interconectada de producción, distribución y gestión. Dado que las redes de la nueva economía se extienden por todo el mundo, la nueva economía red, al retirar paulatinamente por medio de la competencia las formas menos eficientes de organización, pasa a ser la economía dominante en todas partes. Las unidades económicas, los territorios y las personas que no rinden bien en esta economía o que no presentan un interés potencial para estas redes dominantes son desechados. Por otro lado, cualquier fuente de valor potencial, en cualquier lugar, acaba conectada y programada en las redes productivas de la nueva economía.

El segundo fenómeno fue el proceso de reestructuración socioeconómica de los dos sistemas en competencia, el capitalismo y el estadismo, que arrojaron crisis de primer orden, resultantes de sus contradicciones externas, en 1973-1975, en el caso del capitalismo y 1975-1980, en el caso del estadismo. Ambos abordaron sus crisis con nuevas políticas de gobierno y nuevas estrategias empresariales. La prerestroika capitalista funcionó. La estructuración del estadismo fracasó a causa de su

inherente dificultad para internalizar y utilizar la revolución de la tecnología de información. El capitalismo fue capaz de superar la tendencia estructural a un galopante y destructivo aumento de la inflación mediante la productividad informacional, la desregularización, la liberación, la privatización, la globalización y la interconexión, proporcionando los fundamentos económicos a la sociedad informacional o red.

Bajo estas condiciones, el tercer fenómeno, que dio origen a esta nueva sociedad fue de índole cultural y política, y se refiere a los valores proyectados por los movimientos sociales entre fines de la década de 1960 y principios de la siguiente en Europa y América, con algunas manifestaciones sui géneris en Japón y China. Se trataba de movimientos libertarios, aunque el movimiento feminista y el movimiento ecológico extendieron la noción de libertad como desafío fundamental a las instituciones e ideologías del patriarcalismo y el productivismo. Estos movimientos fueron culturales porque no tenían como meta hacerse con poder del estado o en redistribuir la riqueza.

Atrapados en este torbellino y sorteados por las redes globales del capital, la tecnología y la información, los estados-nación, no se han hundido tal como habían pronosticado los profetas de la globalización. Adaptan su estructura y funcionamiento, convirtiéndose también en redes. La política se halla cada vez más encapsulada en el mundo de los medios de comunicación, ya sea adaptándose a sus códigos y reglas, ya sea intentando cambiar las reglas del juego mediante la creación e imposición de nuevos códigos culturales.

Estos tres niveles surgieron de forma independiente. Su coincidencia histórica fue totalmente casual, y también su combinación específica en

determinadas sociedades. Ésta es la razón por la cual la forma y la velocidad del proceso de transición a la sociedad informacional o red es diferente en Estados Unidos, Europa y el resto del mundo.

Las TIC han sido el catalizador de las transformaciones en los procesos socioeconómicos y han permitido que estemos en presencia de la Sociedad informacional o Red (Castells: 2000). Entendiéndose como la sociedad típica de la era capitalista informacional, en donde la generación de riqueza, el ejercicio del poder, la creación de códigos culturales, las relaciones de producción y la forma de organizarse han pasado a depender de la capacidad tecnológica de las sociedades y las personas. Una de los principales efectos que se desprende de esta ruta es el de virtualización.

Los entornos virtuales son aquellos escenarios que propician la emergencia de las organizaciones preformativas, en tanto que la red de actores que la conforman pueden interactuar en un contexto plástico, moldeable, flexible y programable en tiempo real (Caballero: 2001). Las organizaciones virtuales cohabitan en el ciberespacio, lugar que puede contener realidades o mundos posibles, creados a partir de códigos lingüísticos e hipertextuales.

En el paradigma informacional, ha surgido la cultura de la sustitución de los lugares por el espacio de los flujos y la aniquilación del tiempo por el tiempo atemporal: La cultura de la virtualidad real (Castells, 2000); que es un sistema en el que la propia realidad está plenamente inmersa en un escenario de imágenes virtuales, en un mundo de representación, de simulacros, en el que los símbolos no son sólo metáforas sino que constituyen la experiencia real. Las transformaciones que se han suscitado

en las formas de comunicarse y organizarse, han pautado los saltos que distinguen unas eras de otras.

En opinión de Castells (2001), la tecnología actual de la información y de la comunicación transforma profundamente el soporte con el cual nos había dotado la naturaleza; aumenta para todos aquellos que la utilizan el campo informacional y se ensancha el espacio relacional. Partiendo de la mención de la Sociedad de la Información. El mismo autor, siguiendo a Bell (2004), indica que hay tres usos de esta noción: 1) la designación de un género de sociedad y/o de un modo de desarrollo económico vinculado a un cambio social debido a la difusión de nuevas tecnologías, 2) formas nuevas de coordinación social, debido a la difusión de nuevas tecnologías (comunidad virtual, red, entre otros) y 3) identificación de una modalidad genérica, propia de las culturas humanas caracterizada por el uso continuo en la historia humana de tecnología cognitiva (escritura, imprenta, tecnología numérica).

Desde este punto de vista, se enfatiza en el término que utiliza Castells para explicar el nuevo paradigma que lo largo de la historia, el conocimiento y la información, así como los puntales tecnológicos, han estado estrechamente asociados con la dominación político/militar, la prosperidad económica y la hegemonía cultural. Por tanto, todas las economías se basan en el conocimiento, y todas las sociedades son, en el fondo, sociedades de la información.

Sobre los fundamentos del informacionalismo, la sociedad informacional o red surge y se expande por todo el planeta como la forma dominante de organización social de nuestra época. La sociedad red es una estructura social hecha de redes de información propulsada por las TIC

características del paradigma informacionista. Por estructura social Castells (1999:180), entiende las disposiciones organizativas de los seres humanos en las relaciones de producción, consumo experiencia y poder, tal como se expresan en la interacción significativa enmarcada por la cultura. Una red es un conjunto de nodos interconectados. Un nodo es un punto en el cual la curva se acorta a sí misma.

En este contexto, se reconoce que las redes sociales son tan antiguas como la propia humanidad, pero han cobrado nueva vida bajo el informacionismo porque las TIC realzan la flexibilidad inherente a las redes, al tiempo que solucionan los problemas de coordinación y gobierno que, a lo largo de la historia, lastraban a las redes en su competencia con las organizaciones jerárquicas. Las redes distribuyen el rendimiento y comparten la toma de decisiones en los nodos de la red según un modelo interactivo. Por definición, una red carece de centro y sólo tiene nodos. Si bien éstos pueden diferir en tamaño y, por tanto, tienen una relevancia variada, todos son necesarios a la red.

Cuando los nodos pasan a ser redundantes, las redes tienden a reconfigurarse: eliminan algunos y añaden otros nuevos y productivos. Los nodos aumentan su importancia para la red absorbiendo más información y procesándola de forma más eficiente. La relativa importancia de un nodo no deriva de sus rasgos específicos sino de su capacidad para aportar información valiosa a la red. En este sentido, los principales no son centros sino llaves y protocolos de comunicación, que en su funcionamiento siguen una lógica en red y no una lógica de mando. Las redes operan según una lógica binaria: inclusión/exclusión. En cuanto a formas sociales, carecen de valores. Tanto pueden besar como matar, nada hay de personal en lo que hacen. Todo dependen de las metas que se hayan asignado a la red y de la

forma más elegante, económica y autorreproductiva de llevar a cabo sus objetivos. En torno a esto, se considera que la red es un autómeta.

En una estructura social, los actores e instituciones sociales programan las redes. Pero una vez han sido programadas, las redes de información propulsadas por la tecnología de la información y comunicación, imponen una lógica estructural a sus componentes humanos, a menos que, por supuesto, las vuelvan a programar, operación que por lo general supone un elevado coste social y económico.

Identidad en la Sociedad Informacional

Una de las dimensiones más interesantes de este nuevo contexto social es la relativa a la *Construcción de la Identidad*. En el ámbito de esta Sociedad Informacional o Sociedad-red la identidad pasa a ser el resultado de un proceso reflexivo de construcción por parte de los actores sociales, y deja de ser tan sólo una cuestión de pertenencia dada a un grupo en función de credo, raza, nación, clase social o lugar de residencia.

Todo empezó con los primeros hacker, a comienzos de los años sesenta. El término hacker, antes de aplicarse al pirata informático que entra ilícitamente en ordenadores ajenos, se acuñó en los años sesenta para designar a las personas que creaban sistemas informáticos. Los primeros que se denominaron hacker eran leales a un contrato social informal llamado la *ética del hacker*. Según Steven Levy, esta ética regulaba los siguientes principios: 1) El acceso a los ordenadores debe ser ilimitado y total, 2) Siempre tiene prioridad el imperativo práctico sobre el enfoque teórico, 3)

Toda información debe ser libre, y 4) Desconfiar de la autoridad; fomentar la descentralización.

Sin este código ético, probablemente nunca habría existido una red como Internet para fines comerciales. Los hacker diseñaron Internet como un bien común de innovación, un laboratorio para crear colectivamente mejores tecnologías. Sabían que algunas comunidades de hacker algún día sabrían más sobre redes que los creadores originarios, de modo que los diseñadores de Internet procuraron evitar todo obstáculo técnico para la innovación futura. La creación de Internet era una empresa comunitaria, y los medios inventados por los hacker originarios pretendían servir de apoyo a las comunidades de programadores. Para tal fin, varios de los programas de software más importantes que posibilitan Internet no son propiedad de ninguna empresa, sino un híbrido de propiedad intelectual y bien común inventado por los propios hacker.

Los fundamentos de Internet son obra de una comunidad de inventores que los cedió a la comunidad de usuarios. En los años sesenta, la comunidad de usuarios era la misma que la de creadores, de modo que los intereses individuales coincidían con los bienes públicos, pero los hacker se anticiparon al día en que las herramientas serían utilizadas por una población más amplia. La comprensión de la ética hacker y el modo en que se construyó Internet para funcionar como bien común es esencial para pronosticar dónde se originarán las tecnologías de cooperación futura y de qué modo se fomentará o limitará su uso.

Para entender la manera en que la acción colectiva se estructura en el contexto de la sociedad-red, es necesario partir de nuevos modelos de análisis social. Uno de los arzones teóricos más originales para abordar

este análisis es el proporcionado por Melucci a través del concepto de nuevos movimientos sociales. Este modelo constituye un marco teórico que parte de la construcción consciente de la identidad para describir la acción colectiva. Los nuevos movimientos sociales constituyen *laboratorios de cultura* generadores de códigos culturales alternativos a los dominantes, desafíos simbólicos a los límites del poder que intentan dar soluciones al problema del individuo en la sociedad planetaria.

Este estudio parte de este contexto y de estos conceptos (sociedad-red, identidad, acción colectiva, nuevos movimientos sociales) para analizar el proceso de interrelación a través de Internet. Los grupos formados en Facebook, suponen un ejemplo paradigmático de comunidades estructuradas sobre la base de una creación de una identidad radicalmente nueva (cibernauta, representado por su Nick). Nick, es la abreviatura del término *nickname*, utilizado para referirse al nombre con el que un usuario se identifica en algún servicio de la Red (email, chat, foros, acceso a servicios de sitios web que requieren identificación, entre otros).

El cibernauta, establece un ciberespacio, un territorio de operaciones en el que desarrolla un conjunto de actividades que cuestionan la validez de conceptos que juegan un papel clave en la configuración de este nuevo entorno social virtual. Constituyen, además, comunidades en que la actividad online constituye el eje de la sociabilidad y en las que ésta acaba teniendo una enorme relevancia en la identidad global del individuo. En otras palabras, el individuo Facebook es, esencialmente la actividad social desplegada a través de su (s) Nick (s) en el ciberespacio. Este hecho permite hacer intervenir un elemento prácticamente no tratado en la literatura antropológica: el impacto habilitador que las TIC tienen en la configuración de comunidades que constituyen nuevos movimientos sociales en la sociedad-red.

Turkle (1999), le da otra connotación a la identidad del Cibernauta, para esta autora “la vida en pantalla dramatiza y se concretiza en un rango de tendencias culturales que hacen pensar la identidad en términos de multiplicidad y flexibilidad” (p. 643), y así parecen decirlo los internautas cuando describen la noción de identidad, quienes la definen en términos de múltiples ventanas y vidas paralelas. Para Turkle, el anonimato es una de las características de la Red que ofrece múltiples posibilidades a los cibernautas: pueden expresar aspecto del sí-mismo no explorados anteriormente, regular característica con las que no se sienten satisfechos, exacerbar otras o explorar múltiples aspectos de su propia identidad de manera paralela. Esto último gracias a la posibilidad de abrir “ventanas” simultáneas. El término *multiplicidad* ya ha sido descrito por varios autores al hablar del sí-mismo en el contexto tradicional de las relaciones cara a cara: el sí mismo adaptativo y flexible: nos percibimos y comportamos diferentes en nuestras relaciones con amigos, familia, colegas, entre otros. Ante todo esto, en lugar de hablar de una identidad fragmentada e incorpórea, cabría más bien pensar en una forma alternativa de identidad: discursiva y flexible, la del cibernauta.

Identidad Virtual y/o Real

La interacción social a través de la Internet tiene características muy particulares: en el ciberespacio el usuario no necesita *ver* al otro para comunicarse, la persona no tiene ningún indicio de la apariencia física de éste, su tono e inflexiones de voz, sus gestos, entre otros, el indicador que un usuario tiene de la imagen del otro es la representación que éste hace de sí mismo a través del medio de la Internet, el usuario es lo que él decide ser.

Esta predisposición característica está presente en la conformación de la representación que el usuario se hace de sí mismo cuando ingresa en las comunidades virtuales, permite así el *juego con su propia identidad*. De hecho, es muy común que un usuario se represente a sí mismo como alguien que no es en realidad, e interactuar con los demás a partir de esta identidad virtual: si es hombre puede representarse con un sobrenombre o la imagen de una mujer, actuar y comportarse como tal, puede asumir comportamientos ajenos a su vida real, puede representarse con la forma de un animal (por ejemplo, con el dibujo de un conejo) e incluso asumir personajes o roles ficticios que jamás podrá representar en la realidad.

En adición, el carácter virtual del medio influye, en el manejo y la expresión de las emociones por parte del usuario y en el continuo temporal y biológico del éste (puede comportarse como el niño de su pasado o como el sí mismo futuro e ideal). En virtud de ello, se evidencia que la mediación que hace el ciberespacio entre el uno y el otro plantea nuevas formas para la experimentación de *fenómenos identitarios* por parte del individuo.

El término Identidad, según García Gavidia: proviene del latín *identitas* que significa la calidad de lo idéntico, es decir lo que en substancia o accidente es lo mismo que otra cosa con la que se compara. En este aspecto, nótese que el hecho de que en la etimología misma del término está implícita la presencia relacional de dos elementos entre los cuales se establece una comparación” (1996:10). Es así como la idea de *identidad* se refiere a todo aquello que diferencia y a la vez asemeja al individuo de otros.

La realidad virtual, para Maldonado (1994:102), engendra transformaciones en las formas de pensar las posibilidades de la comunicación y sus prácticas de significación. Todavía, desde la temática de

las identidades, no se puede asegurar si las difundidas características innovadoras en el nivel epistemológico de estas nuevas tecnologías estarán introduciendo cambios en la construcción de las identidades.

En esta perspectiva, las comunidades virtuales, se puede observar cómo se expresa la categoría de persona: se podría definir la *persona en línea u online persona* es la *identidad* que asume el sujeto dentro de la comunidad virtual, concebida tanto como *una máscara que representa al usuario dentro del medio* (el *login* de la lista de envío, el *nickname* de los chatrooms y MUD's y el *avatar* de los GMUK's) como la categoría básica que lo designa como individuo miembro de ésta, y por consiguiente; lo somete a sus valores, normas y preceptos.

Al ser la *online persona*, la máscara que utiliza el individuo en la comunidad virtual, al usuario cuya persona en línea está en comunicación con la persona en línea del otro siempre le asaltará saber quién es *en realidad* su interlocutor. De allí que pareciese que la identidad virtual esté integrada por unidades dialécticas entre el yo y el otro, yo/persona, persona/comunidad, todas facetas del binomio identidad/alteridad, en donde el yo es uno de sus pivotes centrales. Por tanto, es relevante precisar estos términos: Virtual, porque se basa en los circuitos electrónicos y los mensajes audiovisuales efímeros. Real, porque constituye nuestra realidad, ya que el hipertexto global proporciona casi todos los sonidos, imágenes, palabras, figuras y connotaciones que utilizamos en la construcción de significados en todos los ámbitos de la experiencia.

En la identidad real, el ser humano no necesita tener un título de propiedad de su identidad: de sus valores, de su cuerpo, de sus rasgos

característicos. En la vida real simplemente se es, no es necesario demostrar ante el otro la propiedad de la identidad para que este la reconozca como tal.

En las comunidades virtuales se dan los fenómenos de *identidad colectiva* (aquellas características que determinan la membresía al identificar a un cibernauta como *mudder* de un MUD (Domino para Múltiples Usuarios) específico, como *chatter* de un chat específico, entre otros, y que a su vez diferencian la comunidad de la cual es miembro de otras) como de *identidad personal*, es lo que asemeja y diferencia a un individuo virtual de otro.

Tantas imágenes de síntesis como los mundos virtuales que ellas puedan producir aun no tienen su potencial revelado.¹ Las nuevas técnicas de representación se proponen a ofrecernos una mayor inteligibilidad del mundo, así como el acceso a informaciones facilitadas por la difusión de informes especializados, antes de circulación restrictiva. Se generan nuevos hábitos visuales o, más que esto, multimedia, determinados por el poder de impacto de las técnicas infográficas, las memorias, los medios de gestión y de almacenamiento o de creación. Se le cautiva al espectador, usuario o actor-autor, su sensibilidad desprovista de frenos.

En este sentido, la expresión cultural pasa a tomar como modelo el caleidoscopio (muestra diferentes imágenes simétricas y de colores) de un hipertexto global y electrónico. Alrededor de Internet y los multimedia, se

¹ Las imágenes de síntesis se producen desde imágenes almacenadas en el ordenador, mezclada a otros datos y trabajados con base en modelos matemáticos. El impacto de estos cambios en la actividad teórica y en el cotidiano determinan lo que Quéau (1993) llama de *revolución escrituraria*. Él cree que las imágenes de síntesis pueden transformar nuestros métodos de representación.

hallan hipervinculadas múltiples manifestaciones de la creación y la comunicación humanas. La flexibilidad de estos sistemas de medios facilita la absorción de las expresiones más diversas y la personalización de la entrega de mensajes. Puede que las experiencias individuales existan fuera del hipertexto, pero las experiencias colectivas y los mensajes compartidos es decir, la cultura como medio social, son en general capturados en este hipertexto, que constituye la fuente de la virtualidad real como marco semántico de nuestras vidas.

De hecho, la cultura suele ser trabajada sea como conjunto de creencias y valores, lo que es propio de la antropología, o como producción artística o de los medios de la industria cultural. Esta última concepción es propia de los estudios culturales y de la teoría cultural, que procuran articular valores culturales e ideologías. Es un contexto teórico que considera fundamental reconocer la naturaleza de la cultura como representación, su papel de fuerza constitutiva en las relaciones sociales y en la ideología. Además, la teoría cultural tiene recalcada a la materialidad de la cultura que se hace presente en los códigos y convenciones.

Se impone de esta manera, la comprensión de que la realidad virtual y su inserción en el llamado ciberespacio es un ejemplo extremado del reemplazamiento del mundo real, o material, por un otro que es simbólico. Entretanto, conforme Quéau (1995, p.25), “lo virtual está en el orden de lo real”. No se puede, por tanto, contrarrestar el mundo real al mundo virtual. La virtualidad es una dimensión cuyo alcance se encuentra en expansión, pero que se inserta dentro de la realidad conocida. Por otra vía, también se inaugura una otra relación con la realidad. Todo esto viene a componer el intrincado cuadro teórico que se presenta al estudio de los nuevos fenómenos

Sin duda, nos estamos acercando rápidamente a la fase final de las prolongaciones del hombre, o sea la simulación técnica de la conciencia cuando el desarrollo creador del conocimiento se extienda colectiva y conjuntamente al total de la sociedad humana, del mismo modo en que ya hemos ampliado y prolongado nuestros sentidos y nuestros nervios valiéndonos de los distintos medios. Efectivamente, es posible entender los medios de comunicación como prolongaciones del hombre. Las avanzadas tecnologías de información y comunicaciones nos introducen en la sucesiva conformación de ambientes culturales.

Cada nuevo medio de comunicación transforma la manera cómo creamos y nos comunicamos, modificando además al sistema de medios de comunicación en el ambiente cultural vigente (proceso de re-mediación). La mediamorfosis es posible porque el contenido de todo medio de comunicación es otro medio de comunicación. En opinión de Puerta (2005), el siglo XXI y como extensión-heredada de las últimas tres décadas del siglo XX, está caracterizado por el predominio de lo que se ha denominado *la cultura de masa* a través de los medios de comunicación impronta de la sociedad contemporánea.

Los medios de comunicación han generado una cultura exuberante que produce imágenes y textos, difundidos como información de manera simultánea e indiscriminada a múltiples, diversos y diferentes destinatarios, generalmente desconocidos. La primera mediamorfosis, cuando surge la televisión que genera la cultura de masas y del consumo; la segunda se da con las computadoras, que propician la cultura de la velocidad y de la no homogeneidad y, la más reciente, la de las telecomunicaciones, con las que se da inicio a la cultura del acceso. La velocidad y el cambio efectivamente parecen ser inherentes al desarrollo mismo de Internet. La capacidad de

transformación de Internet desborda nuestra imaginación. Cada año son introducidas nuevas aplicaciones, los horizontes de la convergencia tecnológica se extienden, y atractivas oportunidades de negocio se desprenden de la formidable evolución de Internet.

Por lo que el Internet de banda ancha representó una auténtica remediación de Internet que multiplica sus posibilidades, permitiendo tener acceso a servicios y aplicaciones a velocidades considerablemente más rápidas que las alcanzadas a través de módems convencionales. La naturaleza de este escenario y las formas que toman las prácticas sociales que están emergiendo en la Red conducen a pensar en una nueva sociedad: la sociedad digital.

Según Castells (2001, p.17), “las principales actividades económicas, sociales, políticas y culturales de todo el planeta se están estructurando por medio de Internet”. La introducción de cada nuevo medio de comunicación y sus efectos sobre la velocidad con la cual es desplazada la información, efectivamente alteran nuestra percepción cultural del tiempo y el espacio. El notable incremento de la velocidad con la cual circula la información admite ser considerado como uno de los rasgos distintivos de Internet, y representa una de las premisas fundamentales de la Sociedad de la Información y el Conocimiento.

Las sociedades de información son configuradas por estructuras más bien rígidas de organización y de relación entre sus actores. Les imponen verticalmente guías de comportamiento y les inhiben la iniciativa y la creatividad. O dicho de otra manera, están compuestas de tal modo que sólo una parte del mundo social tiene libertad e iniciativa de actividad creativa; el resto del mundo se somete, se subordina a lo que aquella parte privilegiada

propone y controla. La información para la creación social sólo fluye en un sentido, en el capitalismo informacional. Ante este escenario, se observa que las sociedades de comunicación adquieren una estructura mixta, con formas horizontales fuertes que contrarrestan las verticales. Formas sociales del acuerdo y de la interacción entre pares, en una estructura jerárquica escalonada, que posibilita que cada escalón se organice con cierta independencia y autonomía. La jerarquía horizontal se subordina aún a la vertical, pero la conmueve con la iniciativa y la creatividad de las relaciones y vínculos horizontales.

Es importante destacar, que una comunidad se define en términos de comunicación; existe comunidad si se comparte y se intercambia información. De hecho, comunicación y comunidad tienen un origen común. El término “comunicación” viene del latino *comunis* (común) o de *comunicare* (establecer una comunidad). Sin embargo y a pesar de que la comunicación sirve como base de la comunidad, ambos conceptos no deben ser confundidos. Uno puede comunicarse con otro individuo sin considerar que la persona es miembro de la comunidad propia.

Se trata, de un rebrote de lo comunitario, canalizado ahora sobre una innumerable gama de espacios sociales, que cohabitará en un mundo en donde paradójicamente la racionalización y la despersonalización de la vida moderna se ha intensificado hasta un grado ciertamente hipertrófico. Maffesoli (1990^a, p. 183) ha planteado, en esta dirección, la metáfora del neotribalismo para caracterizar el decorado de las sociedades actuales. A su juicio, la cultura actual acogería un innumerable repertorio de tribus de diferente índole: deportiva, musical, sexual, religiosa, entre otras, donde sus integrantes se sienten unidos por una *socialité*, por una pulsión por *être ensemble*, que configura una particular modalidad de vínculo comunitario.

En efecto, de manera potencial el “cable”, las mensajerías informáticas (lúdicas, eróticas, funcionales, y otras) crean una matriz comunicacional en la que aparecen, se fortifican y mueren grupos de configuraciones y objetivos diversos; grupos que recuerdan bastante las arcaicas estructuras de las tribus o de los clanes pueblerinos. La única diferencia notable característica de la galaxia electrónica es, sin lugar a dudas, la temporalidad propia de las tribus. En efecto, contrariamente a lo que induce generalmente esta noción, el tribalismo del que se trata aquí puede ser perfectamente efímero y organizarse según las ocasiones que se presentan.

Respecto de las tribus, tema que con tanta fuerza colocó Maffesoli en el debate posmoderno, puede pensarse que gran parte de las comunidades virtuales son tribus posmodernas en el más fuerte sentido: tribales en sus códigos (desde científicos de frontera hasta fans de Joaquín Sabina), cohesionadas en su momento pero sin compromiso de duración ni exclusividad. La pertenencia se juega, por tanto, menos en las lealtades que en las intensidades. Es la vibración de la afinidad presente lo que da fundamento a la comunicación y mantiene a los interlocutores vinculados a través de la pantalla. No la amistad forjada en el hierro de la biografía compartida, sino la simpatía impalpable que le imprime un interés de conversación, el entusiasmo sincrónico por el juego que en ese momento se juega entre dos o entre varios.

Esto ha provocado la irrupción de un abanico de redes comunicativas espontáneas que para pervivir ya parecen poder prescindir de la propia experiencia espacial tradicional, dando, así, lugar a unas verdaderas líneas de sociabilidad arraigadas en los nuevos sistemas de telecomunicación (Casalegno, 2000, p. 53). Como resultado de lo anterior, la propia noción de

comunicación se halla en un importante proceso de mutación. La comunicación ahora se extiende, se intensifica, hasta territorios antaño impensables y, como resultado de ello, está en disposición de hacerse más selectiva en función de afinidades, gustos o intereses comunes.

De este modo, el espacio virtual se ha convertido en un continente de acogida en donde puede llegar a fraguarse el recobrado espíritu de comunidad anteriormente mencionado y tan característico de las sociedades postmodernas; por decirlo en los términos de Dell'Aquila, ha generado la posibilidad de Tribus telemáticas (Dell'Aquila, 1999). El espacio virtual es, en efecto, un espacio irreal, inmaterial, pero que no por ello carece de la facultad de consolidar un sólido lazo social. Es más, una vez desestructurado y usurpado el tradicional espacio de lo local por la planificadora homogeneización irradiada por el urbanismo moderno, el ciberespacio tecnológico es lo que precisamente va a posibilitar un reencuentro con lo comunitario.

Lo preliminar apunta, a que las tecnologías de la información y comunicación facilitan que el sentimiento de comunidad llegue a adquirir una desvinculación y una autonomía con respecto al espacio social más proxémico al mismo tiempo que confirmarían cómo la identidad en las sociedades actuales, tal como ha afirmado Maffesoli (1990b, p. 291), se construiría a través de la adscripción a una variable gama de identificaciones. La identidad del yo ya no viene ahora preconfigurada desde el exterior al individuo, por el trabajo o la familia, sino que es el resultado de una elección que forma parte de un "estilo de vida", tal como lo considera Giddens (1997, p.114); en el que juega un papel esencial la adhesión a una de las múltiples microcomunidades que cohabitan en la cultura postmoderna. Por lo que

desde este matiz y debido a la importancia del t3pico, en lo sucesivo tratar3 las comunidades virtuales.

Comunidad virtual

Tenemos en efecto, a Rheingold en entrevista con Marc A. Smith, quien se hab3a transformado de mero estudiante de la UCLA en un soci3logo investigador de Microsoft. En 1992, cuando investigaba estas comunidades virtuales, le hab3an hablado de este chico que hab3a convertido Usenet, el sistema mundial de comunidades virtuales de Internet, en un inmenso laboratorio sociol3gico. La pregunta en 1992, era la siguiente: 3qu3 aportan las comunidades virtuales para que el individuo comparta constantemente informaci3n con personas a las que no ha visto nunca cara a cara? La respuesta de Smith fue: capital de red social, capital de conocimiento y comuni3n; es decir, el individuo deposita parte de sus conocimientos y estados de 3nimo en la red, y a cambio obtiene mayores cantidades de conocimiento y oportunidades de sociabilidad.

En primer lugar, el capital social en la red se refiere a la red de contactos de los participantes. El capital del conocimiento refleja cuan poderoso es en los sistemas *online* pueden incrementar o difundir informaci3n y opiniones. En segundo lugar, entendi3ndose la sociedad de la informaci3n, como un estadio de desarrollo social coordinado en la capacidad de sus niveles (ciudades, empresas y la administraci3n p3blica) que tienen y comparten cualquier informaci3n desde cualquier lugar y a la forma que se prefiera (Telefon3a, Espa3a: 2005). Por 3ltimo, en tercer lugar, la comuni3n es el hecho de unirse en algo com3n, no material.

Con todo hay una innovación más sutil. De este modo, tenemos a la comunidad, la consideramos como un conjunto de personas o naciones unidas por circunstancias o intereses comunes, puede ser descrita como un capital emocional, puesto que también implica sentimientos personales como la confianza y el comportamiento. Sellman y Salaff (1996), definen las comunidades *online* como simples, cuando las relaciones interpersonales unen a las personas tanto como las máquinas, se transforman en relaciones sociales, que llevan relaciones sociales, apoyados por ordenadores. En este ámbito, se han establecido diferentes posiciones teóricas sobre los beneficios, riesgos y las desventajas que estas innovaciones aportan al conjunto de la sociedad; se han elaborado modelos para sacar el máximo partido pedagógico en la introducción de ordenadores en las aulas, y se ha discutido largamente sobre las incidencias éticas de la intimidad, privacidad, protección, piratería, y la complejidad identitaria en las redes ciberespaciales y transnacionales.

Aparece cuando un grupo de personas reales, una comunidad real, sean profesionales, estudiantes o un grupo con aficiones comunes, usa la telemática para mantener y ampliar la comunicación. El hecho de que la interacción entre las personas se pueda realizar entre personas físicamente pero enlazadas mediante redes telemáticas es lo que lleva a hablar de comunidades virtuales. Asimismo en una comunidad virtual: Se reúnen personas para intercomunicar mediante ordenadores y redes, interactuando de una forma continuada y siguiendo unas reglas preestablecidas.

Rheingold (1993:58) define la comunidad virtual como “la agregación social que emerge de la Red cuando suficiente gente desarrolla discusiones públicas lo suficientemente largas, con suficiente sentimiento humano, formando redes de relaciones personales en el ciberespacio” (p.25). Aun considerando la ambigüedad de la definición, lo que sí es cierto es que las

comunidades virtuales pueden considerarse comunidades personales, en cuanto que son comunidades de personas basadas en los intereses individuales y en las afinidades y valores de las personas.

En definitiva, podemos considerar y es la que en este trabajo acogemos, las comunidades virtuales como entornos basados en Web que agrupan personas relacionadas con una temática específica que además de las listas de distribución (primer nodo de la comunidad virtual) comparten documentos, recursos. Es decir, explotan las posibilidades de las herramientas de comunicación en Internet. Estas comunidades virtuales serán tanto más exitosas, cuanto más estén ligadas a tareas, objetivos o a perseguir intereses comunes juntos. Pero en Internet, puede ser más importante el sentimiento de comunidad que el de comunicación.

Como señala Cherny (1999), este sentimiento de comunidad es esencial en la vida de las comunidades virtuales, ya que las comunidades virtuales requieren algo más que el mero acto de conexión, la clave está en la interacción humana a través de ordenadores. Entre los aspectos claves a la hora de analizar las comunidades virtuales, el disponer de una red de intercambio de información (formal e informal) y el flujo de la información dentro de una comunidad virtual constituyen elementos fundamentales, y éstos dependen de las siguientes características (Pazos, Pérez y Garcías y Salinas, 2001):

a) Accesibilidad, que viene a definir las posibilidades de intercomunicación, y donde no es suficiente con la mera disponibilidad tecnológica; b) Cultura de participación, colaboración, aceptación de la diversidad y voluntad de compartir, que condicionan la calidad de la vida de comunidad, puesto que son elementos clave para en el flujo de información.

Si la diversidad no es bien recibida y la noción de colaboración es vista más como una amenaza que como una oportunidad, las condiciones de la comunidad serán débiles.

c) Destrezas disponibles entre los miembros. El tipo de destrezas necesarias pueden ser destrezas comunicativas, gestión de la información y destrezas de procesamiento. En efecto, en la sociedad de la información una faceta clave será la capacidad de información de los ciudadanos (que viene a ser una combinación de disponibilidad de información, habilidad para acceder a la misma y destrezas para explotarla): d) Contenido relevante. La relevancia del contenido, al depender fundamentalmente de las aportaciones de miembros de la comunidad, está muy relacionada con los aspectos que hemos indicado como factores de calidad de las comunidades. Hay que tomar en cuenta, que la sociedad del ciberespacio es una nueva forma ecológica en el devenir humano.

El espacio humano llegó a un punto tal de construcción que produjo una nueva frontera por explorar y por colonizar. El mundo natural ha sido humanizado por la ecología urbana. El mundo moderno industrial ha colonizado al planeta de forma tal, que recursos y energía están en un estado de emergencia. La ecología del mundo moderno tiene rostros múltiples, desde la barbarie de la robotización de lo social hasta la subordinación de formas sociales no modernas que están dentro de su dominio pero no configuradas al tope en su lógica y en su organización. Pero la concentración y la organización ecológica ha sido tal en el corazón del mundo moderno, que surgió un nuevo umbral de complejidad. Algo que llama a nuevos tipos de relaciones sociales, a la construcción de un nuevo tipo de civilización.

En este contexto, el desarrollo de las nuevas tecnologías ha favorecido el despliegue de una desorbitada constelación de interacciones sociales que ya no necesitan ubicarse en un espacio concreto. El ciber mundo ha logrado constituirse como un campo virtual en donde se amplifican y diversifican unas relaciones de sociabilidad en otro tiempo insospechadas. Lo virtual se ha consolidado, así, como un ámbito con una sustancia propia en el que se trasciende el dominio del espacio real y que amenaza con solapar a éste.

En el corazón del mundo industrial moderno nace la cibersociedad, y con ella la cibercultura correspondiente. El ciberespacio está abierto, y nuevos colonos aparecen y lo ocupan, como lo son las comunidades virtuales propiamente dichas. Son aquellos entornos basados en Web que agrupan personas relacionadas con una temática común. Lo que muestra a la sociedad las capacidades de las relaciones horizontales es el ciberespacio. Internet funciona como una metáfora vital de las posibilidades del contacto múltiple horizontal, permite la multinteractividad.

Muchos voltean a ver las nuevas posibilidades, ensayan, exploran, se multiplican experimentos. Con mayor frecuencia quieren probar, quieren saber. La cibercultura ha nacido, una nueva forma de construcción de vida social a través de nuevas formas de contacto y de relación, de vínculo. La cibercultura tiene de entrada una doble configuración en su exploración conceptual. Por una parte está la banda de la cibernética y de la teoría de sistemas.

Ésta es una veta ecológica que toca a la cultura con la vivencia del pensamiento complejo contemporáneo y supone una construcción de la vida a través de categorías y de visiones emergentes. Este es todo un plan de trabajo que requiere una reconfiguración de la sociedad contemporánea

desde nuevos esquemas perceptuales que le dan una profundidad y proyección muy grandes. Ésta es una labor que tiene poco de iniciada y todavía tiene mucho que dar. El segundo frente parte de lo empírico, del reconocimiento de nuevas realidades que impulsan a nuevos conceptos y percepciones, este es el marco de las nuevas tecnologías, en particular las relacionadas con la información, y en especial las que son calificadas como inteligentes, desde una mirada compleja del mundo digital.

En la primera visión quizá lo más sugerente es la perspectiva de la virtualidad. En el marco conceptual de lo virtual, los mundos son sintetizados a partir de ciertos modelos de construcción simbólica. El punto clave es que las tecnologías de construcción de lo virtual han abierto el concepto a todo el mundo real anterior. Esto es clave para la noción de cibercultura. En el pasado reciente se consideraban mundos reales a los que los actores vivían desde sus miradas y desde sus situaciones de vida. Ahora esos mundos también forman parte de la virtualidad en tanto son sintetizados desde algún esquema de construcción perceptual.

El asunto es que la cultura pasa entonces del mundo sintetizado al modelo que lo sintetiza. Es decir, aquello de la metáfora de la gramática y del texto. La cultura era texto en cierta mirada, lo que aparecía, lo que acontecía. El discurso cultural era una serie de catálogos de la fenomenología de lo social. En la segunda metáfora, la gramática ocupa el lugar central. Ahora es el modelo de síntesis virtual el importante, no lo que aparece. Pero falta lo mejor. La virtualidad es una actividad constructiva, no representacional o contemplativa. Es decir, el énfasis está puesto no en el mundo vivido o que se vive, lo que había sido el objeto de la mirada cultural en el pasado, sino el mundo por vivir, por construir. La importancia del modelo lleva la mirada y la intención a la construcción de mundos posibles a partir de los modelos que

los pueden sintetizar. Y el mensaje es: tú puedes vivir en los mundos que puedes crear a partir de los recursos disponibles para reconfigurar tu percepción de la vida.

Esta dimensión de la cibercultura la hace muy distinta a la cultura tradicional, moderna o no. El mundo puede cambiar, y además el énfasis está en su transformación. El pasado, el texto, la identidad, la inmovilidad, quedan detrás; lo que importa es lo que se puede hacer, la acción, no la imagen de lo que es que inmoviliza, o la representación de lo que puede ser, que la posterga. El mundo cibercultural es el que se está construyendo ahora, el que se teje en este momento. Y la mirada social, cultural, no está en lo que aparece, mundo virtual, sino en lo que lo hace aparecer, sintetizador de la virtualidad. Nuevamente es el ciberespacio el que posibilita esta situación. En el ciberespacio es más sencillo por ahora imaginar la práctica de la creación constante y acelerada. Pero la metáfora va más allá, impacta al pseudo mundo real y nos invita a modificarlo, a transformarlo.

Queda entonces la segunda veta, la que llega de la reflexión sobre las nuevas tecnologías, en particular la interacción con máquinas inteligentes. Este es un universo de posibilidades. Hay un énfasis muy grande en la competencia cibercultural cuando se observa la empatía y práctica de interacción con máquinas de información, computadoras en particular. Y el fenómeno se hace incluso más complejo cuando esta relación opera en una red de interacciones entre seres humanos y máquinas, donde la red los implica a ambos, constituyendo una nueva configuración mixta, humana y de máquinas. Esta es la segunda gran imagen de la cibercultura.

En este rango, el miedo a la deshumanización es muy grande, y cuando se observa a las máquinas construidas por la lógica de información,

del control, de la dominación, y se percibe su limpieza, su exactitud, su poder de manejo de datos, su precisión entonces el pavor aparece. Es como un monstruo hecho a la imagen y semejanza del tirano, del dictador, de la lógica vertical. Entonces la paranoia aparece, se reproduce la misma lógica de la dominación, la máquina puede dominarme, por tanto debo destruirla o someterla antes que lo haga ella conmigo. Bien, imágenes del pasado pero con nuevos protagonistas.

Pero resulta que ese escenario no es el único. La lógica de comunicación, de la vida horizontal, de diálogo, de la interacción, del enriquecimiento mutuo también está presente, y gana espacio gracias a la red de relaciones, no gracias a la concentración de información en un solo lugar. La red es la respuesta a la paranoia de la sociedad de información; entre más grande, entre más múltiple y diversa, menos posibilidades de control central autárquico. El monstruo se desvanece, aparece una nueva sociedad con una nueva cultura: la cibernsidad.

CAPÍTULO III

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Durante los últimos quince años el impacto intelectual de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), ha producido numerosos debates académicos y proyectos de investigación orientados a denominar, conceptualizar y evaluar los cambios en las relaciones y los estilos culturales de los sistemas sociales y organizativos. Se han aportado diferentes formas de definir y enmarcar una sociedad de la información, del conocimiento, del ciberespacio.

La literatura es amplia y diversa según los enfoques teóricos, los intereses ideológicos y empresariales y la selección de datos en situaciones locales y contextos transnacionales. Aunque, sin duda, lo más importante es el carácter dinámico, coetáneo y simultáneo de esta producción intelectual y de opinión con respecto a la nueva realidad tecnocultural, en la que no sólo los usuarios pacientes, sino también expertos activos con identidades actanciales cuya capacidad de subversión desafía el sistema tecnoorganizativo y a la vez incide en la creación de los ideales, valores y actitudes de las comunidades ciberespaciales.

De ahí la posibilidad y necesidad de profundizar etnográficamente en los prototipos identitarios, las actividades de copresencia, los repertorios de riesgo, el juego de mentalidades e inteligencias, la dinamización de las estrategias y las metas de finalidad en forma de movimientos sociales, y, en definitiva, en la creación de estilos culturales, valores y estéticas que se

muevan entre la realidad modal y la virtualidad sin fronteras.

En este marco, se sitúa la aportación del libro de Hine (2001) *La Etnografía Virtual*, un estudio sobre la identidad-red, la sociedad-red y la inteligencia-red, que va más allá del análisis de las comunidades internautas, sus foros y chats para adentrarse en los márgenes del ciberespacio. Esto es, un territorio vedado y de identidades en clave donde interactúan usuarios y con otros usuarios de sistemas digitales que constituyen nuevas formas de sociabilidad *online* y cuyos retos dinamizan directa e indirectamente movimientos alternativos. Profundizar, en este caso, implica plantearse en primer lugar, el papel del propio investigador en su calidad de coautor el dato etnográfico y la identidad en el sistema de análisis; en segundo lugar, requiere situar personajes e identidades (ciberinformantes, denominados en este estudio) en los tiempos y espacios de los contextos de acción en la Red. Y por último, profundizar supone establecer enlaces y proponer dinámicas interactivas entre esta realidad y la innovación organizativa social.

Si en la antropología clásica el papel de investigador, en su inmersión en comunidades ajenas y propias, obligó a especificar categorías analíticas para referenciar la perspectiva desde la cual se obtenían los datos, y en la crítica posmoderna se ha refinado el dialogismo para elaborar la coautoría en la acción etnográfica, ahora la etnografía virtual de las TIC y sus redes obliga a un nuevo despliegue en las técnicas de investigación. Son diversos las técnicas y métodos según el objeto de estudio, aunque se hacen habitualmente observación participantes y entrevistas online en foros, chats e instant messengers en comunidades de usuarios.

Ahora bien, el trabajo de campo de esta investigación sobre la Red Social Facebook (FB), tiene requerimientos que obligan a un diseño metodológico emergente como específico. Si en cualquier trabajo de campo

es requisito conocer la lengua para introducirse en los vericuetos de la significación cultural, en el entorno virtual el investigador tiene que controlar un doble sistema de comunicación: diseño-informático y el sociolingüístico de identidades. Puede competir así con los desafíos técnicos para conseguir el acceso interactivo de los ciberinformantes a los sitios web, y además construir un cuerpo (corpus) de narrativas, auditivas, de vídeo, un sistema de identidades, cuya credibilidad en la interacción es parte consustancial en la obtención de la información y la comunicación.

Quizá el reto más difícil de esta tesis es atreverse a hacer propuestas de diseño tecnocultural en la sociedad-red. Son muchos los que llevan tiempo diciendo que hay una fractura, o si se quiere tensiones profundas, entre las TIC y la sociedad. Se aplican e impactan, pero todavía hoy es difícil que el diseño social, la flexibilización organizativa y la gestión del conocimiento orienten el uso que se va a hacer de las TIC.

Acción colectiva

Los individuos tienen ante sí un enorme número de opciones y toman decisiones conscientes acerca de lo que son y lo que pretenden llegar a ser. Este proceso de construcción tiene un carácter marcadamente social y debe ser entendido en el contexto de otro concepto clave como es el de Acción Colectiva. Para Smith (1992) la acción colectiva son dilemas con perpetua búsqueda de equilibrio entre los intereses personales y los bienes públicos y un bien público es un recurso del que todos podemos beneficiarnos, tanto si hemos contribuido a crearlo como si no.

En este contexto, Internet es el ejemplo de bien público artificial con

mejores resultados en los últimos tiempos. Los microprocesadores y las redes de telecomunicaciones son sólo la parte física de la fórmula que explica el éxito de Internet; en su arquitectura básica se incluyen también contratos sociales cooperativos. Internet no sólo es el resultado final, sino la infraestructura que posibilita nuevos modos de organizar la acción colectiva a través de las tecnologías de la comunicación. Este nuevo contrato social permite la creación y mantenimiento de bienes públicos, una fuente común de recurso de conocimiento.

De manera que este estudio es una aproximación antropológica que tiene como objetivo fundamental comprender los elementos a partir de los cuales el cibernauta de Facebook construye su identidad y articula su acción colectiva en forma de nuevo movimiento social en el marco de la sociedad-red.

Desde esta perspectiva, creemos comprender los procesos de construcción de la identidad del cibernauta de Facebook nos proporcionará, además, interesantes pistas acerca de las transformaciones generales a las que estamos asistiendo y nos ayudará a entender cómo los seres humanos de principios del siglo XXI construyen su identidad y orientan su acción colectiva en esta sociedad planetaria.

Pero lo virtual y lo real no son mundos opuestos sino capas de una misma realidad. Ya no es posible oponer lo virtual a lo real, los entornos virtuales forman parte de nuestra vida real. Ante este escenario, pareciera ser que FB está haciendo mucho hincapié en la identidad real (más que en la virtual) de las personas, al contrario de lo que sucedía con el auge del chat, los foros y juegos de rol, donde cada persona inventaba su avatar. El capital de FB está en las relaciones interpersonales, fuertemente ancladas en el

mundo real.

En razón que este estudio, constituye un esfuerzo consciente por entender los roles que el antropólogo juega en este nuevo espacio social. De manera que, en paralelo al análisis etnográfico de la identidad del cibernauta Facebook, se desarrolla otro nivel de análisis, igualmente importante, que intenta comprender las formas en las que el investigador social construye y presenta su identidad en el ciberespacio.

Ámbito y Técnicas de la Investigación

Es difícil encontrar una corriente teórica en antropología dentro de la cual situar este estudio, pero en la revisión que hemos realizado, diríamos que esta tesis doctoral se inscribe en el texto de la denominada Antropología o Etnografía del Ciberespacio, y la cual adoptaremos es la propuesta por Hine (2001), denominada Etnografía Virtual. Puesto que, aunque las prácticas objeto del estudio se desarrollan casi íntegramente en la Red, los temas analizados forman parte de categorías más generales (movimientos sociales, construcción del conocimiento), que se extienden más allá del ciberespacio, hasta los territorios que han sido los tradicionales objetos de estudio de la disciplina antropológica.

Cuando se trata de analizar los procesos de construcción, mantenimiento y duración de las relaciones sociales mediadas por el computador, a través de la Internet, el trabajo de campo implicará un desarrollo paralelo de un armazón metodológico que permitiera enfrentarse al peculiar objeto de estudio ante el que me encontraba. Nuevos soportes tecnológicos que han abierto un extenso campo de reflexión. En efecto, la llamada Comunicación Mediada por el Computador (CMC) es el objeto de estudio de la llamada *Etnografía Virtual* que ha venido desarrollándose desde

hace algunos años en Gran Bretaña y otras partes del mundo.

Una de las paradojas teóricas de nuestro tiempo, radica en el hecho de que junto a las grandes mutaciones tecnocientíficas que redefinen el fenómeno de la comunicación, los modelos que pretenden explicarlo son de inspiración logocéntrico y literaria. Este déficit teórico ha sido advertido por autores como Jameson (1996), por ejemplo. Es claro que este desajuste es un peso a la hora de pensar lo comunicacional, pues como muy bien nos lo recuerda Vilches (2001):

El nuevo orden social y cultural que ha comenzado a instalarse en el siglo XXI obligará a revisar las teorías de la recepción y de la mediación que ponen el acento en conceptos como identidad cultural, resistencia de los espectadores, hibridación cultural, entre otros. La nueva realidad de migraciones de las empresas de telecomunicaciones hacen cada vez más difícil sostener los discursos de integración de las audiencias con su realidad nacional y cultural (p: 29).

En este contexto, me equivocaría si defino en forma detallada la metodología o el método que se ha de emplear en un trabajo de campo, supone un reto particularmente complicado para un etnógrafo. Digo reto, en cuanto a dificultad y también en cuanto a la importancia. Importancia, en la medida en que los aspectos cubiertos por la metodología (la definición del objeto de estudio, la construcción de la identidad del investigador, la estructura de la narrativa empleada, la elección de las técnicas de investigación, entre otros), son todos ellos aspectos fundamentales al abordar una etnografía.

Construyen algo así como los cimientos sobre los que el investigador construirá su obra. Dificultad, en la medida en que en antropología no existe nada parecido a un *corpus* metodológico claramente delimitado que defina el

qué y el *cómo*, y que guíe al investigador en su tarea.

Me refiero, claro está, a un *método* entendido como algo que iría bastante más allá de la simple reivindicación de hacer uso de nuestra técnica de marca, esa actividad de difícil definición que denominamos *observación participante* y que en los últimos años ha sido excluida en el catálogo de técnicas disponibles de otras ciencias sociales. Es importante destacar, que la observación participante y su aplicación en entornos virtuales y mediados por el computador, requeriría una discusión teórica algo más profunda de lo que puedo desarrollar aquí. Este trabajo se sitúa en un terreno poco estudiado y en ningún modo pretende cerrar el debate teórico sobre el nivel de aplicabilidad de la observación participante a los entornos online, debate, que, a buen seguro, permanecerá abierta durante bastante tiempo.

Disponemos, de la técnica cualitativa, que parecería que cada caso es distinto, particular, que cada uno de ellos requiere una aproximación distinta y que no existen, en definitiva, reglas estrictas ni modelos generales que aplicar. Dificultad, en suma, por lo arriesgado e impredecible de adentrarse en territorios tan confusos, o mejor dicho, difusos, como el ciberespacio, ámbitos extraños donde uno siempre acaba teniendo la sensación de no estar equipado con todas las técnicas adecuadas.

No son muchos los trabajos que han analizado las particularidades metodológicas de este espacio virtual, aunque existen, afortunadamente, algunas excepciones que han ayudado a definir la aproximación y las técnicas que han sido utilizadas en esta tesis. Trabajos pioneros, como los de Meyer (1996) o Rosteck (1994), así como obras algo más recientes como las de Hine (1998), Paccagnella (1999) o Thomsen (1998), aportaron algunas pistas interesantes en cuando a la observación en entornos virtuales y la

validez etnográfica de los datos así escogidos. En una obra más completa, Hakken incluye una lista de aquellos entornos en los que es posible escoger información y sitúa la investigación en el ciberespacio en el contexto de la ideología del “Computer Revolution” (Hakken, 1999).

Otros trabajos han penetrado en el espacio de la Red para estudiar lo que dicen los usuarios sobre las relaciones en los ambientes de Chat, grupos de discusión y comunidades virtuales. La metodología y las técnicas de recolección utilizadas en estos estudios son variadas, desde la aplicación de la encuesta (Mc. Kenna, Green & Gleason, 2002) Parks & Floyd, 1996; Weiser, 2000) y entrevistas vía email (Bampton & Cowton, 2002), hasta estudios de caso (Pacagnella, 1997) y técnicas etnográficas como la observación participante (Suler, 1999) y no participante (Suler, 1997_a 1997_b, 1998). Sobre el estudio cualitativo en Internet ya se escuchan críticas (Gibbs, Friese & Magabeira, 2002); Holge-Hazeton, 2002, y otros analizan la posibilidad de la investigación etnográfica en la Red (Valsiner, 2002); Wittel, 2000).

En estos y muchos otros estudios se señala que Internet se ha convertido en un espacio fértil para el establecimiento de vínculos de relaciones de amistad, romances públicos o privados, profesionales, académicos, entre otros. Quienes mantienen relaciones online describen a Internet como un gran espacio construido por múltiples lugares donde se puede ir e interactuar con otros (Suler, 1997_a) cada lugar, ya sea en forma de comentarios, el chat, foro de discusión o una determinada comunidad virtual, se presenta para sus usuarios como un espacio virtual compartido que les permite experimentar familiaridad, cercanía y afinidad hacia los otros (Moral, 2001). Los cibernautas describen sus encuentros en la Red como reales, profundos y significativos, son “tan reales, tan importantes y tan cercanas

como las relaciones cara a cara” (Mc. Kenna, Green & Gleason, 2002:22).

En cualquier caso, nos encontramos ante un objeto poco estudiado, en la medida en que se desarrolla, casi en su totalidad, (puesto que parte del material etnográfico recogido ha sido el resultado de comentarios, conversaciones, online o vía grabación con los cibernautas de Facebook, que para este estudio denominaremos Ciberinformantes), en un territorio que plantea diversas incógnitas en el plano teórico. En este contexto, este estudio tiene un carácter necesariamente con un diseño emergente.

De entrada, es necesario entender que en la Red las identidades se construyen de manera distinta a como lo hacen en el mundo físico. Cabe prevenir que no se trata de tomarla como una distinción “real” en la experiencia de los usuarios de la tecnología, o una reflexión lineal y plana sobre la barrera entre lo *online* y lo *offline*. Se replantea la distinción entre lo real y lo virtual, lo cual tomado como un *a priori* puede oscurecer el proceso a través del cual se crea la frontera entre estas nociones.

La presentación de la persona en un entorno mediado por el computador está sujeta a normas diferentes de las que se dan en un entorno offline, puesto que aquellos elementos que son fundamentales en un entorno físico, tales como el aspecto externo o los indicadores de estatus convencionales, no son aplicables en un entorno virtual. Las normas de corrección y decoro, aunque siguen existiendo, se manifiestan en formas distintas a las que Goffman (1997) describió. Ello obligó a realizar una profunda reflexión sobre las formas de presentación de la identidad del investigado, que serán descritas más adelante.

En cuanto a las técnicas de investigación, en este estudio se aplicó las

siguientes:

- Observación Participante: En los comentarios, chats e instant Messenger. Una parte importante de la tesis, ha consistido en la observación participante en los En los comentarios, chats e instant Messenger, en los que el grupo de los ciberinformantes estudiados interactúan habitualmente. Las fases iniciales y finales de observación participante se harán desde mi perfil (silva_ali@yahoo.com). Estas fases permitirán perfilar la red de relaciones y seleccionar el grupo de ciberinformantes en los que finalmente se centrará la investigación. Tal observación participante permitirá entender el contexto de las interacciones y comprobar las interpretaciones de los ciberinformantes.
- Entrevistas individuales mediadas por el computador (o por el grabador digital) y cara a cara con los ciberinformantes seleccionados. Se realizó un número de entrevistas tanto estructuradas como abiertas con los ciberinformantes seleccionados para la investigación. En este caso se utilizó técnicas tanto mediadas por el computador (comentarios, chat privados, instant Messenger, email) como cara a cara. Las entrevistas cara a cara han supuesto uno de los grandes retos de la investigación. Estos contactos en el plano físico permitirán dotar del contacto offline a todos los datos que se recogieron *online*.
- Revisión Documental: Adicionalmente al arqueo bibliográfico que se presentó, se realizó un análisis de las publicaciones, documentos, programas y diseños de software.

Es de vital importancia, resaltar que una de las dificultades de la tesis doctoral, ha consistido en la altísima volatilidad de la información a analizar. Puesto que los comentarios que aparecen en la página Inicio, duran aproximadamente tres días, luego ya se ocultan.

La investigación finalmente estuvo centrada en los grupos de amigos cibernautas de Facebook los que podemos considerar como Ciberinformantes. Los entornos de trabajo en los que se desarrolló el estudio son los siguientes:

- Yahoo Mail (Sistema de correo electrónico de Yahoo).
- Facebook. com. (Sistema de acceso con el correo electrónico de silva_ali@yahoo.com).

El dominio utilizado como base en correo electrónico ha sido Yahoo.com, con las distintas identidades estudiadas. Los motivos y el proceso de estudio de estas identidades son explicados con detalle en el capítulo cuarto de este trabajo. Además de realizar un análisis sistemático de las interacciones sociales en los comentarios y chats mencionados, la investigación se basará en el trabajo de los ciberinformantes, que durante la fase de observación previa y final mantendrán en los comentarios y chats objeto de estudio.

La investigación se inició en Julio de 2007 y se extendió hasta junio de 2011, con periodos de observación de duración variable. Por lo tanto, comprende un periodo extenso en términos de dimensión temporal del fenómeno, abarca el inicio y duración de las interrelaciones online, constituidas en Facebook.

En cuanto al ámbito geográfico, en una investigación como la planteada, este adquiere un sentido particular, puesto que el espacio donde se llevan a cabo las actividades tiene un carácter virtual. Desde un plano puramente físico las actividades a analizar tienen un carácter global, en la medida en que la información y los ciberinformantes se desarrollan de manera simultánea dentro de un número de países (España, EEUU, México, Ecuador y Venezuela).

Internet permite que las distancias se eliminen y que grupos muy dispersos geográficamente puedan cooperar en un territorio común. De manera que los ciberinformantes seleccionados están distribuidos en varios puntos del planeta, mientras que la población total que participa en los comentarios y chats, por analizar, tienen procedencias físicas diversas, incluyendo países europeos y americanos. Se trata, en definitiva, de un espacio virtual de alcance global.

Arqueo Bibliográfico

La bibliografía constituida por libros y búsquedas online y las bases teóricas de este trabajo tienen diversas procedencias. En primer lugar, una de las principales herramientas de las TIC es Internet, la cual además de servir para la búsqueda de información y el envío y recepción de mensajes, también se ha convertido en un medio útil para el establecimiento y mantenimiento de relaciones interpersonales a lo largo del tiempo. Hoy en día, Internet es un terreno fértil para el desarrollo de relaciones: amistades, romances, matrimonios, relaciones académicas y de negocios, resultan de los encuentros en la Red (Suler, 1997; Weiber, 2000). Las obras de Castell (1997), con las nuevas concepciones del yo generadas a partir de la

identidad del ciberinformante en Facebook, en la nueva Sociedad-Red.

En esta intensa búsqueda, nos conseguimos con Maffesoli (1998), este autor, no pretende explicar todos los pasos de este proceso tanto como escarbar de manera minuciosa en su resultado: la sociabilidad como una nueva forma de sociedad (o reemplazo de esta última), que opera en una sensibilidad estética pensada en términos de comunidad emocional. Asimismo, el análisis de las consecuencias de la modernidad realizado por Giddens (1990, 1995).

Desde el punto de vista de que si el lenguaje, como afirma Gergen (1996), es integrante de las pautas de relación, considero pertinente explorar el asunto de las relaciones interpersonales en la Red en el ámbito de su significación, en el contexto discursivo que se da en Internet y que manejan las personas que hacen uso de esta herramienta, pues es a través de la interacción apalabreada (oral o escrita) que construimos nuestra realidad.

El análisis del discurso, también tiene una aproximación y una forma de exploración construccionista, considerando el enfoque de Potter y Wetherell (1987, 1996).

Método

Al ser el objetivo de mi trabajo conocer cómo surgen, se desarrollan y se mantienen en el tiempo las relaciones interpersonales en el escenario virtual, específicamente a través de la Internet, utilizando la Red Social Facebook, consideré pertinente adoptar la Metodología Cualitativa, ésta me permite abordar a partir de lo que dicen las personas sobre el tema y a

través de sus recursos discursos para el análisis del fenómeno objeto de estudio.

Las redes sociales, en opinión de Rheingold (2004), son actividades humanas que dependen de infraestructuras técnicas de comunicaciones basadas en cables y chips. Cuando se difundió la comunicación social a través de la Internet, los usuarios comenzaron a conocerse y asociarse a través de la Red. Constituyeron grupos de apoyo y coaliciones políticas en línea. Las nuevas formas sociales de la última década del siglo XX se desarrollaron gracias a que Internet permitía una comunicación social entre colectivos. Las nuevas formas sociales de comienzos del siglo XXI afianzarán notablemente el poder de las redes sociales.

En el proceso de la recolección de información advertimos que la manera de obtener los discursos fue a través de la Internet. Por lo que para la descripción e interpretación de la comunidad virtual denominada red social Facebook, se utilizó la técnica denominada Etnografía virtual de Hine (2001), en la que contempla las siguientes categorías:

En primer lugar es un mecanismo de problematización. En segundo lugar, habla de flexibilidad interpretativa, tal y como lo hace la etnografía tradicional. En tercer lugar y aquí aparece cierta especificidad, la etnografía virtual es una oportunidad para analizar los aspectos más móviles, cambiantes, dinámicos y fluidos de interacción. En cuarto lugar, el anterior aspecto nos conduce, sin embargo, a un problema: es necesario replantear el concepto de campo de trabajo. En quinto lugar, topamos con la cuestión de los límites. La etnografía presencial ya había mostrado que éstos no son asunciones a priori sino, que se definen en el transcurrir de la etnografía. Uno de los retos de la etnografía virtual es la conexión entre lo “virtual” (online) y

lo “no virtual” (offline).

En sexto lugar, aparece el problema de los límites temporales. Los entornos virtuales ofrecen la ventaja del trabajo diferido. En séptimo lugar, tal y como ocurre en la etnografía presencial, no se aspira a representar finalmente una realidad, sólo a ofrecer una descripción basada en ideas de relevancia estratégica para el análisis y la comprensión del fenómeno. Finalmente en octavo lugar, tenemos la etnografía virtual, se potencia enormemente el compromiso del (la) etnógrafo (fa) con el objeto de análisis, y se convierte en una valiosa fuente de reflexión. La etnografía virtual puede extraer información útil de la investigadora desde una dimensión meramente reflexiva.

Es importante destacar, que se utilizó sólo las categorías que bien puedan adentrarse en el estudio.

¿Quiénes somos Yo?

La construcción de la Identidad del Investigador

La investigación tuvo que enfrentarse a dos importantes retos. El primero de ellos está relacionado con las características de territorio sobre el que se ha desarrollado el estudio: un territorio no físico (online), el territorio virtual de la red social Facebook, de los comentarios, chats y los entornos de mensajería instantánea a través de la bandeja de entrada y el correo electrónico. Y el segundo, tiene que ver con la naturaleza física (offline), donde a través de entrevistas, se conoció los procesos de protección de la identidad física de los ciberinformantes. Online significa “en línea” y se refiere al hecho de estar conectado. Offline, se refiere a las actividades que tienen

lugar fuera de la conexión. Existen muchas formas de expresar esta dicotomía y son varios también los acrónimos creados para expresarla. Los más habituales vida real/vida virtual (RL/VL) y la vida real/realidad virtual (RL/VR). Los acrónimos pertenecen a las palabras en inglés y suelen usarse de este modo también en chats, cuya lengua habitual no es el inglés. La comunicación entre los miembros de la comunidad virtual, sigue unos determinados códigos de confidencialidad que deben ser entendidos y reproducidos para poder “circular” adecuadamente por el territorio.

Una de las grandes novedades de la cibercultura fue la virtualidad, que más allá de la tecnología RV es un concepto básico en la cultura; todas ellas tienen su forma de representar la realidad y por tanto, desarrollan algún tipo de virtualidad (Maldonado, 1998). No podemos rechazar por ello lo virtual identificándolo simplemente con lo falso o engañoso, porque se halla inscrito en los genes de nuestra cultura de la representación. El problema surge cuando lo virtual se convierte en nuestro objetivo y nuestra esperanza, esto es, cuando adoptamos una filosofía virtualista a ultranza, una de las derivaciones del digitalismo tecnohermético, es decir, cuando proclamamos: deseamos desmaterializar el mundo y creemos que la representación puede ser incluso mejor que la realidad misma.

Así se predica, sin rubor que lo virtual es superior, es espiritual y milagroso, y que, por tanto, debemos caminar hacia la virtualización de la realidad, para habitar un mundo virtual como seres humanos virtuales; vivamos de momento en el ciberespacio de Internet. El mundo se compone, por decirlo de forma sencilla, de un espacio real y un espacio virtual, y el secreto de su eficacia se cifra en la comunicación constante entre ambas esferas, en la coordinación de sus acciones y en la conciencia de sus posibilidades.

La comunicación es, un derecho de todos, una suerte de servicio público de vida, con dos dimensiones complementarias. Comunicarse es, ante todo, *expresarse*: tengo algo que decirte, tengo derecho a decir... Pero expresarse no alcanza para garantizar la comunicación, pues se deja por completo de lado la segunda condición de la comunicación: saber si el otro escucha y si está interesado en lo que digo... Y luego, si responde, es decir, si también se expresa, saber si estamos preparados para escucharlo. En resumen, aunque sea percibida como una reivindicación, una libertad y un derecho legítimo, la expresión no es sino el primer momento de la comunicación. El segundo momento, la construcción de la relación, es evidentemente, más complicado, tanto en el plano personal como en los planos familiar, profesional, político y cultural. Sin embargo, lo que habrá que profundizar es esa segunda etapa. A medida que se perfeccionan las técnicas, la cuestión del feedback, de la retroalimentación, se vuelve más importante. La revolución de la comunicación y ésta es toda la diferencia respecto a la información, es la consideración del receptor.

Para Contreras (2004), la teoría antropológica y etnográfica tradicional, nos explica que en un trabajo de campo, el investigador debe dejar clara su identidad ante la comunidad que se dispone a estudiar. Es decir, de acuerdo con la teoría tradicional, el investigador debe ser reconocido, desde el principio del estudio, como una figura “externa” al sistema (comunidad investigada), que se dispone a oficiar de “observador independiente”. No obstante, la construcción de la identidad del etnógrafo virtual, en mi caso, es siempre un proceso presente en la investigación, puesto que pertenezco al grupo de los Ciberinformantes, por pertenecer a la red social Facebook.

La presencia del etnógrafo virtual, afortunadamente, la producción

etnográfica virtual más reciente, empieza a dedicar partes sustanciales a explicar los efectos que la presencia del investigador ha tenido en los trabajos etnográficos virtuales, remarcando la radical importancia que la construcción de la identidad del etnógrafo, en este caso, etnógrafo virtual, tiene en la investigación.

La literatura sociológica que se ocupa de las comunicaciones medidas por el computador (CMC), tiene por costumbre no entrar en explicaciones sobre la estructura misma de una red social, red de chat, un juego de ordenador o cualquier otra arquitectura técnica sobre las llamadas Comunidades Virtuales se edifican. Este vacío parece indicar que, o bien se tiene el lector por persona o amplios conocimientos técnicos y larga experiencia en el medio, o bien se considera que estas explicaciones son improductivas o innecesarias. Sin embargo, nosotros pensamos que ni una cosa ni la otra deben darse por sentadas: ni por un lado los lectores con una formación de ciencias sociales tienen razón alguna para estar familiarizados con estos detalles ni, por otro lado, creemos que esta información sea banal.

Al contrario, las particularidades técnicas de un sistema de sociabilidad online son importantes, tanto para reflexionar sobre ésta como para el mismo desarrollo de esa sociabilidad. En este sentido, no es extraño que sea precisamente Donath (1997), una investigadora con una sólida formación en diseño técnico de entornos “virtuales” quien tenga que insistir en la importancia de las arquitecturas técnicas, tanto para entender como para diseñar la sociabilidad digital.

El aspecto de la arquitectura técnica de un espacio de sociabilidad digital es muy importante, como decimos, tanto para poder comprenderla como mayor fiabilidad, como para poder encuzarla y diseñar aplicaciones que la faciliten. Por ejemplo en la red social Facebook, además de los

comentarios que se puedan hacer, se puede utilizar el Chat, en los chats existen muy diversas peculiaridades que se deciden desde el nivel técnico o arquitectónico que tienen luego diferentes consecuencias en la utilización que los usuarios dan a cada ciberespacio concreto. Conocer las peculiaridades es tan necesario a la hora de analizar desde las ciencias sociales como a la de diseñar, propiamente estos ciberespacios (Donath, 1997).

En lo referente a este último, afirma:

En gran medida, el éxito futuro de las comunidades virtuales depende de lo bien diseñados que estén sus instrumentos para la interacción social. Si su diseño es pobre, el mundo online puede parecerse a una gran plaza de cemento, con unos pocos y estériles bancos: un lugar por el que la gente pasa lo más rápido posible, en su camino a casa. Si estos instrumentos, en cambio, se diseñan correctamente, el mundo online no sólo estará habitado, sino que estará capacitado para albergar un gran abanico de interacciones y relaciones, desde estrechas colaboraciones hasta causales situaciones en las que la gente se observa mutuamente (Donath, 1997:11).

En este sentido y bajo estas consignas, creemos que es necesario señalar que aquello que popularmente se conoce como *un chat*, puede ser observado desde dos perspectivas significativamente diferentes: en cuanto que estructura mecánica, técnica, atómica, y en tanto que estructura de uso, inestable, inmaterial, fluida y digital. Es evidente que, con fines explicativos, vamos a forzar un poco esta distinción. En realidad, la estructura atómica, material, técnica de unared IRC y su arquitectura o topografía social (sus espacios, personajes, su utilización, su vida), pueden confundirse y enlazarse de algún modo.

La primera de las estructuras se compone de máquinas, de redes de cables, de sistemas de control de software altamente complejos y administrados por profesionales que se encargan de mantener la red de ordenadores servidores en marcha. Máquinas, cables, antenas, enchufes,

procesadores, módems, técnicos, usuarios... La maraña tangible que hay tras la pantalla y a su alrededor conforma lo que podríamos llamar la estructura atómica (física, hecha de átomos, por oposición a lo no físico, o hecha sólo de bits) de un ciberespacio.

Volviendo al caso que nos ocupa, las Etnografías virtuales como las de Turkle (1997), Murray (1997), Mayans (2002), Cherny (1999), Rheingold (2002), Hine (1998, 2001), entre otros, constituyen ejemplos excelentes en los que los autores intentan dejar claro desde el principio sus motivaciones y su voz en la investigación. Una amplia estructura lista bibliográfica puede encontrarse en diversas secciones del Observatorio para la Cibersociedad, en <http://cibersociedad.rediris.es>.

En todas ellas se hace un esfuerzo consciente por situar la construcción de la identidad del etnógrafo virtual, como un elemento clave de la investigación, describiendo las implicaciones de éste en la comunidad estudiada en situaciones que van mucho más allá del mero trabajo etnográfico, tales como el establecimiento de vínculos emocionales con los ciberinformantes o la participación activa de estos en la comunidad virtual.

Pero en el ciberespacio, los códigos cambian. En primer lugar, hay que crear una agencia virtual que permita operar en esta dimensión. No hay nada esotérico en esto. En el espacio de Internet, es el espacio de interacción y trabajo colaborativo predominante y la agencia virtual es un Nickname. Un Nickname es una etiqueta que nos identificará en este espacio. Entonces, ¿qué nombre debía dar a esta agencia virtual, mi nombre? Esa es la primera pregunta, ¿debía usar mi nombre o simplemente presentarme en la comunidad como un etnógrafo virtual que realiza una investigación? Decidimos mantener mi identidad como Alicia Silva, con el

nickname silva_ali@yahoo.com, el cual a través de la red social facebook, lo primero que solicita es el correo electrónico (email) y luego la contraseña (password). Es importante entender la dinámica de los grupos constituidos, lo cual permitirá identificar los diferentes roles presentes en el trabajo de campo en la determinada comunidad humana red social Facebook.

De manera, que este trabajo plantea una aproximación metodológica nueva, con un diseño emergente, basado en el concepto de identidad-red, aplicada al investigador social, en este caso virtual, que se aproxima al ciberespacio. Este nuevo espacio, permite al etnógrafo virtual, un conjunto de identidades diversas que proporcionan información etnográfica de enorme valor y que redefinen las barreras que tradicionalmente se han trazado entre los *emic* y lo *etic*. En el presente estudio los conceptos *emic* y *etic*, son utilizados con una finalidad puramente heurística, puesto que esas distinciones inicialmente utilizadas quedan tremendamente difuminadas a lo largo de la investigación.

Dicho de esta manera, el concepto de identidad-red, puede ser aplicado al investigador social. Por consiguiente, el primer paso consistió en crear una identidad *emic* que actuará como Alicia Silva, con el objetivo de disponer de un ciberinformante interno privilegiado en este territorio confuso, desconocido y de gran tamaño a escala mundial, denominado Facebook.

El Objeto de estudio y su Contexto: Identidad en la Cibersocialidad

La noción de ciberespacio fue formulada por primera vez por Gibson (1984), quien describía el ciberespacio como “una alucinación consensuada

experimentada diariamente por billones de operadores legítimos, en todas las naciones. Una complejidad impensable” (1991:57). Esta definición, nos da una idea vaga pero sugerente de la temática de estudio que nos ocupa.

Por un lado, alucinaciones consensuadas son todas aquellas construcciones culturales con las que las diversas y sucesivas sociedades humanas han domado su entorno. Es decir, en tanto que consensuada, esta alucinación deja de ser objeto de interés patológico y pasa a ser un fenómeno sociocultural. En segundo lugar Gibson (1984), fantasea sobre esos “billones de operadores” legítimos nos sitúa sobre la pista de una dimensión a la que las masas tienen posibilidad de acceso y disfrute. La cuestión de hacer de Internet un derecho, y no un privilegio, ha sido una de las directrices básicas que ha guiado el desarrollo de estas tecnologías desde su génesis misma. En tercer y último lugar, que lo sitúe en todas las naciones y que lo califique de una complejidad impensable, también son acotaciones que nos parecen tan interesantes como explícitas.

Nos apoyamos teóricamente en lo que indica Mayans (2002:236), que la palabra ciberespacio se compone de dos partículas con una carga semántica substancial. Observar por separado cada una de estas partículas nos va a llevar a los que consideramos como las dos facetas definitorias del ciberespacio: 1) su no materialidad física y 2) con condición de espacio practicado.

En primer lugar, es necesario acentuar la noción de *Ciber* (el Kibernetes griego), el cual nos proporciona una idea de artificialidad, vehemencia, de algo no natural, de direccionalidad, de algo que ha sido creado. En concreto, nos sitúa sobre la pista de algo tan sintético que ha sido creado en o tamizado por un lenguaje, que, en última instancia, se compone

de ceros y unos, en la lógica pura y básica de la cibernética, de la teoría de la información, donde todo converge en esa moneda única hecha tan sólo de caras y cruces.

El Ciber, este espacio social del que nos ocupamos, se caracteriza por existir en una dimensión que no tiene existencia física, sino simbólica, tal como lo plantea Puerta (2010) si por física entendemos lo que tiene masa. En todo caso, frente a la existencia hay otra existencia: la simbólica: igual que el lenguaje, que es perceptible por los sentidos, pero su existencia es conceptual, mental. De acuerdo a lo anterior, la idea de ciberespacio nos remite a eso que ocurre en su interior o a aquello que ocurre por medio de todas esas máquinas y dispositivos. No obstante, todo eso ocurre en tanto que producido socialmente, por seres humanos. El ciberespacio no depende ni se basa en esas categorías físicas o geográficas, sino que debe ser imaginado a partir de sus propios espacios. Es decir, localización geográfica y cuerpo material dejan de ser elementos necesarios y determinantes de la socialidad.

Lo que sí podemos señalar como característico del ciberespacio, a raíz de su cualidad de espacio no físico, es su cualidad simbólico-imaginario, es que tanto el hecho de compartir espacio físico como de compartir presencia corporal (física) dejan de ser condicionantes necesarios para la sociabilidad. He ahí su cualidad singular. Espacio y aspecto físico compartidos han sido obligatorios a la hora de establecer socialidades en el espacio físico hasta la aparición y popularización de los ciberespacios. En estos, en cambio, tanto una cosa como la otra se convierten en características electivas, parte de la presentación escogida de la persona. Así, el lugar de procedencia o el aspecto físico de la persona pasan a ser elementos ficticios dentro de un discurso voluntario de presentación del *Self*

(YO), que podemos poner al mismo nivel que los gustos musicales, las preferencias culinarias o intereses culturales o deportivos de esta persona.

En la segunda de las partículas, la noción de espacio practicado, expresa Certeau (1988):

Existe cuando se toman en consideración los vectores de dirección, las velocidades y las variables temporales. El espacio se compone de intersecciones de elementos en movimiento. El espacio ocurre como el efecto producido por las operaciones que lo orientan, lo sitúan, lo temporizan, y lo hacen funcionar. Desde este punto de vista, en relación a los sitios/lugares, el espacio es como la palabra cuando es pronunciada (p.117).

En torno a lo descrito, la referencia a un (ciber) espacio practicado nos pone sobre la pista de una cualidad ontológica determinante del ciberespacio en general: su particularidad eminentemente social, en tanto “efecto producido por operaciones”. Un aspecto que consideramos determinante para la aproximación que las ciencias sociales y humanas deben tener en cuenta a la hora de enfocar todas estas “cibersocialidades” que se dan en el terreno híbrido de la interrelación entre seres humanos y máquinas digitales. Desde este punto de vista, se acentúa que las ciencias sociales no se ocupan tanto de la descripción y el análisis de las características técnicas de su objeto de estudio, sino de su dimensión social, la noción de (ciber) espacio (practicado) nos sirve de ancla sociológica significativa.

En este panorama, se hace necesario enfatizar, que se consigue en cierto modo y dentro de la terminología durkheimiana, que el ciberespacio nos sitúa en la dimensión del análisis de la realidad social. Este ciberespacio como espacio practicado se caracteriza por la maleabilidad de los vínculos sociales. Esto se ve posibilitado, a su vez, por la no materialidad física, que

permite un tráfico de socialidades y juegos identitarios fluido, líquido, liberado de muchas de las barreras físicas que la distancia o el cuerpo han impuesto, tradicionalmente, sobre la socialidad humana.

A lo que nos remite esto es a un tipo de espacio (no material, practicado) que no tiene más entidad ontológica que la de los usuarios y sus prácticas sociales. Es decir, su cualidad ontológica es sólo pragmática, de comportamiento de operaciones, palabra ésta clave. En este sentido, la posibilidad de interactuar con elementos automáticos de un ciberespacio les confiere una cualidad ontológica muy similar a la de las personas mismas.

Lo que hemos intentado presentar en los párrafos anteriores, es una discusión de cariz teórico y terminológico sobre los conceptos que se están utilizando en ciencias sociales para referirnos a una problemática de estudio muy novedosa. Como hemos señalado, lo novedoso de la problemática es, precisamente, la explicación de la existencia de una disparidad de conceptos con los que estamos designando los **corolarios** sociales (piezas a modo de hojas, de vivos colores), que está generando el impacto de las tecnologías de interconexión entre ordenadores y procesadores digitales de diversa índole está produciendo en la sociedad, tanto occidental como oriental, tal como sucede desde comienzos de los años sesenta, la estrategia formulada por Japón con vistas a recoger el guante de las nuevas tecnologías se sitúa un punto de mira de los grandes países industriales.

En 1971, un plan elaborado por el Japan Computer Usage Development Intitute (JACUDI) fijó a la Sociedad de la Información como objetivo nacional para el año 2000. Epicentro de esta política voluntarista: el MITI, superministerio de comercio internacional y de industria, cuya misión primordial es la de estimular sinergias entre la investigación y la industria, el

sector público y los grandes grupos privados. De este plan emergen los contornos de la sociedad del futuro: un banco central de datos del Estado, sistemas médicos a distancia; enseñanza programada y racionalmente gestionada, capaz de desarrollar un “estado de ánimo informático”, un sistema de prevención y lucha contra la contaminación; un sistema de información para las pequeñas y medianas empresas; un centro de reciclaje de la mano de obra.

Como telón de fondo un modelo *Computópolis*, la ciudad enteramente cableada y dotada de terminales domésticos, con gestión automatizada de flujos de tráfico, una red de raíles y vehículos de dos plazas controlados por ordenador, hipermercados, por así decirlo, sin personal con pago mediante tarjetas magnéticas. Igualmente, podemos citar la situación de la India, que dice mucho sobre la complejidad del sistema tecnoglobal de dos velocidades. Este país es el segundo exportador de software, después de Estados Unidos, y el primer exportador de informáticos. Se refleja esta situación, en que una cuarta parte de las empresas informáticas creadas por el Silicon Valley desde 1980 están dirigidas por indios o chinos.

El propósito fundamental de este trabajo es ver cómo se configuran dichas relaciones y cómo se construyen significados que permitan la comprensión de sí mismo y del otro en el contexto del ciberespacio, específicamente la red social Facebook. La interpretación, desde la perspectiva socioconstruccionista, de los medios de comunicación como Internet posibilita la reflexión en torno a cómo la tecnología abre espacios en los que se pueden construir nuevas intersubjetividades.

Se utiliza un diseño emergente con la finalidad de interpretar la realidad social de los navegantes de Internet, el cual denominaremos

Informantes Cibernautas o *Ciberinformantes*. No sólo se describe lo observado sino que, por un lado, el investigador va transformando la realidad y por el otro el sentido de la acción se va conociendo en una relación dinámica *investigador-informantes cibernautas-contexto virtual*.

La comprensión de la realidad se centra en los procesos sociales y la interacción humana, no solamente de la perspectiva del investigador. Las preguntas que se hace el investigador están sustentadas en lo que los informantes cibernautas o *Ciberinformantes* reflexionan y las relaciones que construyen cotidianamente. Estamos ante grupos que comparten prácticas, valores y una muy particular visión del mundo que se opone a una visión normativa puramente comercial de la red y que están convirtiendo Internet en un territorio de evidente conflicto social. En un contexto sociocultural en el que la comunicación mediada por ordenador (CMO) afecta a un número creciente de individuos, y en un contexto económico donde los modelos de mercado en red se están imponiendo de manera progresiva, el análisis de discurso como el de Facebook, adquiere una enorme importancia.

Entender sus modelos de organización (formación de grupos o grupos de discusión), sus sistemas de intercambio de información, sus valores, sentimientos, creencias, prácticas, discursos, su ética,... y su visión del mundo, puede aportarnos datos interesantes acerca de las tensiones y los conflictos generales de nuestro contexto social de principios del siglo XXI, un contexto social caracterizado, fundamentalmente por la *complejidad*. Definiéndola Delgado y Gutiérrez (1999), como “cualidad característica del sujeto y de las organizaciones sociales”. Funciona como descripción de la heterogeneidad social, los frotamientos, mezclas y pliegues de Cultura e Individuos. Asimismo contiene la idea de complejización social creciente y la teoría de una lógica de cambio social que comprende el desorden, la

inestabilidad y la emergencia del orden como fenómenos producidos a partir de una recurrente interacción entre la mente del sujeto, la sociedad y la especie humana.

Una relación es compleja cuando se descompone de tantos elementos que estos sólo pueden entrar en relación entre sí a través de un proceso de selección. Presupone siempre un procedimiento de reducción que ofrece un modelo de selección de relaciones y excluye provisionalmente otras posibilidades de vincular los elementos como meras posibilidades.

Categorías en un Interfaz

En este segmento, se desarrollará el contexto de interfaces el cual se inicia con una Interfaz de Usuario, que plantea que los avances de la ciencia y la tecnología han puesto al hombre en un plano intermedio entre lo tangible e intangible computacionalmente hablando, es ahora tan común el convivir con un computador diariamente que cada vez se hace más imperativo la mejor interacción hombre-máquina a través de una adecuada interfaz (Interfaz de Usuario), que le brinde tanto comodidad, como eficiencia.

Lewis y Rieman (1993), definen las interfaces hombre computadora como: Las interfaces básicas de usuario son aquellas que incluyen cosas como menús, ventanas, teclado, ratón, los "beeps" y algunos otros sonidos que la computadora hace, en general, todos aquellos canales por los cuales se permite la comunicación entre el hombre y la computadora. La idea fundamental en el concepto de interfaz es el de mediación, entre hombre y máquina. La interfaz es lo que "media", lo que facilita la comunicación, la interacción, entre dos sistemas de diferente naturaleza típicamente el ser humano y una máquina como el computador. Esto implica, además, que se

trata de un sistema de traducción, ya que los dos "hablan" lenguajes diferentes: verbo-icónico en el caso del hombre y binario en el caso del procesador electrónico.

De una manera más técnica se define a Interfaz de usuario, como conjunto de componentes empleados por los usuarios para comunicarse con las computadora. El usuario dirige el funcionamiento de la máquina mediante instrucciones, denominadas genéricamente entradas. Las entradas se introducen mediante diversos dispositivos, por ejemplo un teclado, y se convierten en señales electrónicas que pueden ser procesadas por la computadora. Estas señales se transmiten a través de circuito conocidos como bus y son coordinadas y controladas por la unidad de proceso central y por un soporte lógico conocido como sistema operativo. Una vez que la UPC ha ejecutado las instrucciones indicadas por el usuario, puede comunicar los resultados mediante señales electrónicas, o salidas, que se transmiten por el bus a uno o más dispositivos de salida, por ejemplo una impresora o un monitor.

Resumiendo entonces podemos decir que, una interfaz de software es la parte de una aplicación que el usuario ve y con la cual interactúa. Está relacionada con la subyacente estructura, la arquitectura, y el código que hace el trabajo del software, pero no se confunde con ellos. La interfaz incluye las pantallas, ventanas, controles, menús, metáforas, la ayuda en línea, la documentación y el entrenamiento. Cualquier cosa que el usuario ve y con lo cual interactúa es parte de la interfaz. Una interfaz inteligente es fácil de aprender y usar. Permite a los usuarios hacer su trabajo o desempeñar una tarea en la manera que hace más sentido para ellos, en vez de tener que ajustarse al software. Una interfaz inteligente se diseña específicamente para la gente que la usará. Dentro de las Interfaces de Usuario se distinguir

básicamente dos tipos:

- Una interfaz de hardware, a nivel de los dispositivos utilizados para ingresar, procesar y entregar los datos: teclado, ratón y pantalla visualizadora; y
- Una interfaz de software, destinada a entregar información acerca de los procesos y herramientas a través de lo que el usuario observa habitualmente en la pantalla.

Para el estudio que realizamos, haremos una explicación de la Interfaz de Software, partiendo de las categorías preestablecidas de Facebook.

Contacto de Interfaces. Pantallas. Análisis de lo que está en pantalla.

Interfaz del Usuario: Cuando inicia un sistema operativo (SO), usted ve e interactúa en la pantalla; ésta es la interfaz del usuario. En el caso de los sistemas operativos más actuales Windows Vista, Windows98, Windows95, el SO Macintosh, la interfaz del usuario se ve como una colección de objetos sobre un fondo coloreado.

Partes de un Interfaz

La figura de siguiente muestra la Interfaz de Windows Vista, con el menú Iniciar (Start) abierto, un programa ejecutándose con un cuadro de diálogo abierto.

El Escritorio: Los diseñadores de software llaman escritorio al área coloreada que usted ve en la pantalla debido a que ellos quieren que usted lo considere como si fuera la superficie de un escritorio. Las imágenes también representan cosas que usted podría tener en una oficina: en el caso de Windows, MI PC, una papelera de reciclaje, equipo, carpetas con acceso directo, Internet Explorer, entre otras. Estas imágenes se llaman íconos,

palabra que significa imagen. En este contexto, un ícono es una imagen que representa un objeto. En la figura, se observa por ejemplo, el ícono de Internet Explorer representa al programa Internet Explorer, el cual reside en el disco de la computadora. Usted puede iniciar el programa con sólo hacer doble clic en su ícono en el escritorio.

Debido a que usted señala los gráficos en la pantalla, los programadores muchas veces se refieren a la interfaz gráfica del usuario. La gente también se refiere a ella como interfaz de apuntar y hacer clic debido a que usted usa un ratón para apuntar a los objetos en pantalla y luego hace “clic” en ellos. Para realizar tareas en el escritorio, usted controla los íconos usando el ratón y el puntero en pantalla. Algunas veces tan sólo apunta a los íconos; a veces hace doble clic. En ocasiones desliza un ícono a lo largo del escritorio al mover el ratón mientras mantiene presionado un botón del ratón, operación conocida como arrastrar.

Íconos: Representan las partes de la computadora con las que usted trabaja: impresoras, fuentes, archivos de documentos, carpetas (una forma de organizar archivos en grupos lógicos), unidades de disco, programas y demás. Los diseñadores de software intentan hacer que los íconos se vean como lo que representan, de modo que a usted le sean fácil identificar el ícono que necesita. A pesar de que los íconos por lo general lucen como el objeto que representan existen otra clase de símbolos, llamados botones, que por lo general son iguales de un programa a otro. Los botones son áreas de pantalla en donde usted puede hacer clic para hacer que suceda algo. La mayor parte de los botones tiene un nombre o ícono (o ambos) rodeados por un borde negro.

La Barra de tareas y el botón Inicio: Siempre que se inicia un

programa en Windows, aparecerá un botón para él en la barra de tareas, un área en la base de la pantalla cuyo propósito es mostrar los botones de los programas que se están ejecutando. Cuando usted tiene múltiples programas ejecutándose, puede cambiar de uno a otro haciendo clic en un botón del programa en la barra de tareas. El programa en primer plano con el botón realizado en la barra de tareas se llama programa activo.

El botón inicio es una característica permanente de la barra de tareas. Se hace clic en éste para abrir el menú Inicio. Desde el menú Inicio, puede hacer un clic en un ícono de programa para iniciarlo, seleccionar Ayuda (Help) para encontrar información que lo asista mientras trabaja, o seleccionar Apagar el sistema (Shut Down) cuando esté listo para apagar la computadora.

Interfaz de software: Después de hacer doble clic en un ícono de programa para cargar un programa en memoria, cuando el programa aparece, ocupará la pantalla completa, o puede aparecer en un marco rectangular en la pantalla, conocido como ventana. Al manipular estas ventanas en el escritorio, usted puede ver los múltiples programas que se han cargado en memoria al mismo tiempo.

Botones de control de ventana: En la esquina superior derecha de una ventana en Windows Vista, hay tres botones para manipular las ventanas. El botón Minimizar, reducirá el programa a un botón en la barra de tareas, el botón Maximizar, restaurará la ventana a su tamaño previo y en la X, el botón Cerrar, cerrará la ventana por completo.

Web: El veloz desarrollo de World Wide Web en esta década está cambiando la forma en que las personas piensan respecto a los sistemas

operativos para computadoras y lo que espera que hagan. Con el surgimiento de la red más grande de todas, Internet, las personas esperan más que únicamente capacidades básicas de interfaz; desean la capacidad de tener acceso, recuperar y mostrar todas las variedades de información disponibles en World Wide Web. Estas funciones requieren un examinador, software de navegación espacial diseñado para tener acceso al Web por medio de las conexiones de red proporcionadas por el SO. El Internet Explorer de Microsoft es uno de los muchos examinadores de Internet disponibles.

Internet constituye una amplia fuente de información y conocimiento compartida a escala mundial, además de ser un medio que permite establecer la comunicación entre un gran número de comunidades y grupos interesados en temas específicos. Para muchos, Internet es la herramienta tecnológica que ha logrado convertirse en tan poco tiempo en el medio de comunicación más extendido a lo largo de la historia de la comunidad.

En términos técnicos, Internet se define como un “conjunto de pautas, protocolos y mecanismos que permiten un conjunto mundial de ordenadores, desde los sistemas múltiples de ordenadores interconectados hasta los sencillos ordenadores personales, interactúen compartiendo software y datos o dicho de otro modo, la Red es un consorcio (pool) global de información y servicios al que se puede acceder por medio de un programa interfaz (Norton, 2004).

Un terreno muy fértil en Internet es el de las relaciones interpersonales: mantener contacto con familiares y amigos que se encuentran a grandes distancias o que viven en la misma zona geográfica es algo ya usual. También se ha convertido en un espacio en el que podemos

establecer nuevas amistades y romances con personas que jamás hemos visto cara a cara, intercambiar ideas y discutir sobre temas específicos con otros que comparten nuestros mismos intereses, o desarrollar relaciones académicas, de negocios y de participación ciudadana en ambientes virtuales relacionados a tales ámbitos. Es muy frecuente que muchas de las relaciones se originen en Chat, foros de discusión y en las llamadas “comunidades virtuales”.

Internet también ha creado cientos de **comunidades virtuales**, constituidas por personas que comparten un interés en una disciplina técnica, pasatiempo o movimiento político o social. Cada día son más las en el ciberespacio, término que hoy en día es muy popular. Técnicamente una “comunidad virtual es el conjunto de personas que se conectan entre sí a través de una computadora, un teléfono y las redes telemáticas de todo tipo” (Joyanes, 1997:82). Pero las comunidades virtuales no son simples agregados de personas, en éstas se están estableciendo lazos afectivos entre sus miembros. En concordancia con Joyanes, las comunidades virtuales pueden ser consideradas como “agresiones sociales que emergen en la Red cuando suficientes personas llevan a cabo discusiones públicas de gran duración, con suficiente sentimiento humano, para formar telarañas (web) de relaciones personales en el ciberespacio” (p.84).

En este sentido, en el único punto de enorme importancia que debe comprenderse sobre Internet es que potencialmente puede enlazar la computadora de usted con otra computadora. Cualquiera que cuente con acceso a Internet puede intercambiar texto, archivo de datos y programas con cualquier otro usuario. Para propósitos prácticos, casi todo lo que sucede en Internet es una variación de esas actividades. En sí misma, internet es el conducto para transportar datos entre computadores.

Internet funciona debido a que cada computadora conectada a ella utiliza el mismo conjunto de reglas y procedimientos (conocidos como protocolos) para controlar la sincronización y el formato de los datos. Al conjunto de comando y a las especificaciones de sincronización utilizados por Internet se le llama Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo Internet (TCP/IP).

El núcleo de Internet es el conjunto de conexiones de columna vertebral que conecta a las redes en conjunto y el esquema de enrutamiento que controla la forma en que cada pieza de información encuentra su destino. En la mayor parte de los diagramas de conectividad en red, la columna vertebral de Internet se retrata como una gran nube de los detalles de enrutamiento son menos importantes que el hecho de que los datos pasan a través de Internet entre el origen y el destino. La computadora que origina una transacción debe identificar una dirección única al destino al que dirige.

Cada computadora en Internet tiene una dirección numérica que consta de cuatro partes, llamada dirección de protocolo Internet o dirección IP, la cual contiene información de enrutamiento que identifica su ubicación. Las computadoras no tienen problemas de trabajar en Internet, también tienen una dirección llamada dirección de Sistema de Nombres de Dominio (DNS), la cual emplea palabras en vez de números.

Las direcciones DNS constan de dos partes: un nombre individual, seguido por un **dominio** (un nombre para una computadora conectada a Internet), el cual generalmente identifica el tipo de institución que utiliza la dirección; por ejemplo, .com se refiere a negocios comerciales, y .edu, a

colegios, escuelas y universidades.

OBJETO DE ESTUDIO. RED SOCIAL: FACEBOOK

En primer lugar, cuando nos planteamos describir este espacio nuestra primera preocupación fue intentar conseguir una definición acorde que, en principio me permitiera introducir este interesante tema. Acudí a Google (www.google.co.ve), allí encontré una referencia a la Wikipedia (es.wikipedia.org) y extraje esta definición: “Facebook, es un sitio Web de redes sociales” y fue creado originalmente para estudiantes de la Universidad de Harvard, pero ha sido abierto a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Facebook se declara como un “servicio social que conecta a la gente con amigos, y otros que trabajan estudian y viven cerca”. (Facebook, 2008). Los usuarios pueden participar en una o más redes sociales, en relación con su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica.

Facebook, que se creó como una versión en línea de los “facebook” de las universidades americanas, abrió sus puertas a cualquier persona que cuente con una cuenta de correo electrónico. Los “facebook” son publicaciones que hacen las mismas universidades al comienzo del año académico, que contienen las fotografías y nombres de todos los estudiantes y que tienen como objetivo ayudar a los estudiantes a conocerse mutuamente. Facebook llevó esta idea a Internet, primero para los estudiantes americanos y luego para el mundo entero.

Facebook nació en 2004 como un hobby de Mark Zuckerberg, en aquél momento estudiante de Harvard, y como un servicio para los estudiantes de su universidad. Pero el éxito marcó, desde este comienzo, el acelerado desarrollo de esta idea inicial: en su primer mes de funcionamiento

Facebook contaba con la suscripción de más de la mitad de los estudiantes de Harvard, y se expandió luego a las universidades MIT, Boston University y Boston College y las más prestigiosas instituciones de Estados Unidos. Un año después, Facebook tenía más de un millón de usuarios, una oficina en Palo Alto y había recibido el apoyo financiero de Peter Thiel primero (co-fundador de Pay Pal e inversor ángel) (500 mil U\$D) y de Accel Partners después (\$12.7 millones).

Ese mismo año incorporó, además, a los alumnos de más de 25 mil escuelas secundarias y dos mil universidades (otras universidades de Estados Unidos y universidades extranjeras), logrando un total de 11 millones de usuarios. En 2006, Facebook introdujo más universidades extranjeras y desarrolló nuevos servicios en su plataforma, tales como Facebook Notes (una herramienta de blogging con tagging, imágenes y otras utilidades) o la importación de blogs de servicios como Xanga, Llive Journal o Blogger (ya en 2007) Facebook Marketplace, que compite con Craigslist. También implementó acuerdos comerciales con iTunes y recibió una inversión de capital adicional de 25 millones de dólares por parte de Peter Thiel, Greylock Partners y Meritech Capital.

Pero, más allá de lo increíble de este crecimiento, lo más importante es que en 2006 Facebook se *hizo público* permitiendo que no sólo los estudiantes de determinadas universidades o escuelas americanas participaran en él, sino que todas las personas que tengan correo electrónico puedan formar parte de su comunidad. Facebook se convirtió entonces en una comunidad de comunidades: en él se conectan estudiantes, empresas, y gente que (en base a sus intereses) puede elegir participar en una o más redes, en relación a su situación académica, su lugar de trabajo o región geográfica. Es una comunidad creada por y en función de sus miembros, ése es justamente el espíritu de la Web 2.0.

Las redes sociales en línea son parte de la esencia de la Web 2.0: están creadas para compartir. De acuerdo con Pisani (2008) la Web 2.0 es por definición participativa e interactiva, su papel más importante es el que permite que los *producers* generen contenidos propios. La evolución de la red hace posible que la gente se exprese, intercambie, cree, consuma, se organice. Además, considera que los elementos que definen y permiten entender la Web 2.0 son los siguientes: 1) La banda ancha: a la velocidad y la capacidad de la banda se suma la posibilidad de permanencia en la conexión. El usuario está siempre conectado: *always on*. Este hecho transforma radicalmente la concepción y la relación con la información. 2) La red se vuelve una plataforma: ofrece en un solo sitio todos los servicios, productos, herramientas. Uno se dirige a ella para obtener lo que busca. 3) La noción de read-write web: la red abierta a la edición y co-construcción de los contenidos, hecho que alienta la participación, la interacción, el intercambio.

En segundo lugar, en mayo de este año, Facebook abrió su lanzó la Plataforma Facebook, una nueva herramienta para desarrolladores que permite integrar con la popular aplicación Facebook y, al mismo tiempo, crear nuevas oportunidades de negocios. La idea es integrar los productos de otros con la red social de Facebook y que los usuarios puedan utilizarlos desde Facebook. Por ejemplo: cualquier podría construir un sistema de recomendaciones de películas basándose en los contactos del usuario en Facebook y ofrecerlo dentro de la misma red.

La propuesta económica es esta: quienes construyan algo sobre Facebook se quedarán con el dinero generado por la publicidad o por las transacciones. Lo más importante, sin embargo, es la dimensión viral del sistema: cuando un amigo agrega una aplicación aparece en su página y en su perfil. Clicar lleva a la aplicación y permite interactuar directamente con

ella. Todos los amigos ven la elección y la consideran como un voto a favor lo cual los alienta a probarla ellos también. Así lo demuestran, además, los hechos.

A los 10 días del lanzamiento, el número de aplicaciones disponibles había pasado de 85 a más de 300. Ilike, la más popular, comenzó con mil abonados a la mañana siguiente del lanzamiento. A los dos días eran 300.000. Gana ahora 200.000 abonados por día y su presencia en Facebook superó al sitio original.

Estamos ante la emergencia de un nuevo territorio social de alcance planetario, en el que conviven millones de personas de procedencias diversas. Se trata de un nuevo espacio de intercambio social que afecta de manera directa a un porcentaje cada vez mayor de la población mundial y que está provocando la aparición de nuevas formas de sociabilidad y nuevos modelos identitarios.

Este espacio social, que convenimos llamar Ciberespacio, constituye, por su alcance e impacto en la vida de un porcentaje cada vez más significativo de la población, uno de los objetos de estudios más fascinantes de las ciencias sociales en este recién estrenado siglo XXI.

Para entrar al Facebook, debe teclear <http://www.facebook.com>, el cual le dará acceso mediante un correo electrónico y la contraseña. Facebook es una herramienta social que permite a las personas contactar con sus amigos y otras personas que trabajan, estudian y viven cerca. Se emplea para estar en contacto con amigos, subir un número ilimitado de fotos, compartir enlaces y vídeos, y saber más sobre las personas conocidas.

Todo lo que se necesita para acceder a Facebook es una dirección válida de correo electrónico. Para conectarte con colegas de trabajo o

compañeros de clases, debe registrarse usando la dirección de correo electrónico de su trabajo o escuela. Una vez que se registre, únete a una red regional para conectarte con personas en tu área.



Gráfico No. 3. Pantalla Registro a Facebook

Facebook se compone de muchas redes, cada una formada en torno a una compañía, región o escuela. Los cibernautas se unen a las redes que reflejen las comunidades en su vida real y aprenden más sobre aquellos con

quienes trabajan, viven o estudian.

La Plataforma de Facebook permite a cualquiera, en cualquier lugar, construir aplicaciones completas que puedes elegir utilizar. Las posibilidades son infinitas. Define tu experiencia en Facebook eligiendo las aplicaciones que son útiles y relevantes para tu mundo.

Según datos de consultora comScore (2011) Facebook ya es la primera red social en todo el mundo, Facebook ha conseguido desbancar a MySpace como la red social más popular en todo el mundo, gracias a la adaptación a los diferentes idiomas locales. Ya supera los 700 millones de usuarios, con un crecimiento del 153% en el último año.



Gráfico No 4. Pantalla Disponible facebook en varios idiomas

Hace un año, Facebook acumulaba 152 millones de usuarios, por lo que en los últimos doce meses ha acumulado un espectacular crecimiento del 153%. MySpace permanece casi estancada, ya que entre junio de 2007 y junio de 2008 apenas incrementó un 3% el número de registros.

Otra de las destacadas es Hi5.com, que aunque se queda lejos de las anteriores en número total de usuarios, con 56 millones, ha crecido un 100% en los últimos doce meses, por lo que podría seguir recortando distancia. Según explica Jack Flanagan, vicepresidente ejecutivo de comSocre, Facebook ha hecho un gran trabajo para extender su marca por todo el mundo durante el último año. La web cuenta ya con versiones en veinticinco idiomas, entre ellas el español, el francés y el mandarín, y recientemente se han añadido otras 69 versiones.

De esta forma, las versiones locales en las que se ha traducido el interfaz al idioma de cada país han conseguido que aumente su popularidad enormemente en lugares donde hace un año apenas tenía una presencia minoritaria.

Y es que, el crecimiento internacional de Facebook ha sido espectacular, aumentando en Europa un 303%, un 458% en la región de Asia-Pacífico, un 403% en África y Oriente medio y un 1055% en América Latina. Actualmente, un 63% de los usuarios de Facebook están fuera de los Estados Unidos.



Gráfico No 5. Pantalla Muro

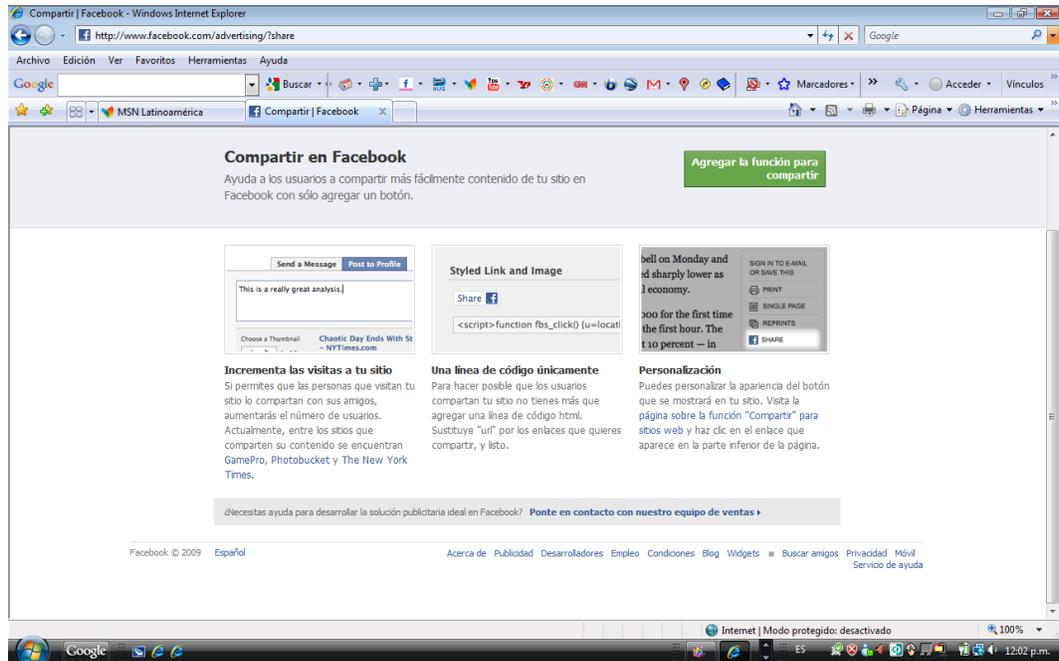


Gráfico No 6. Pantalla Compartir

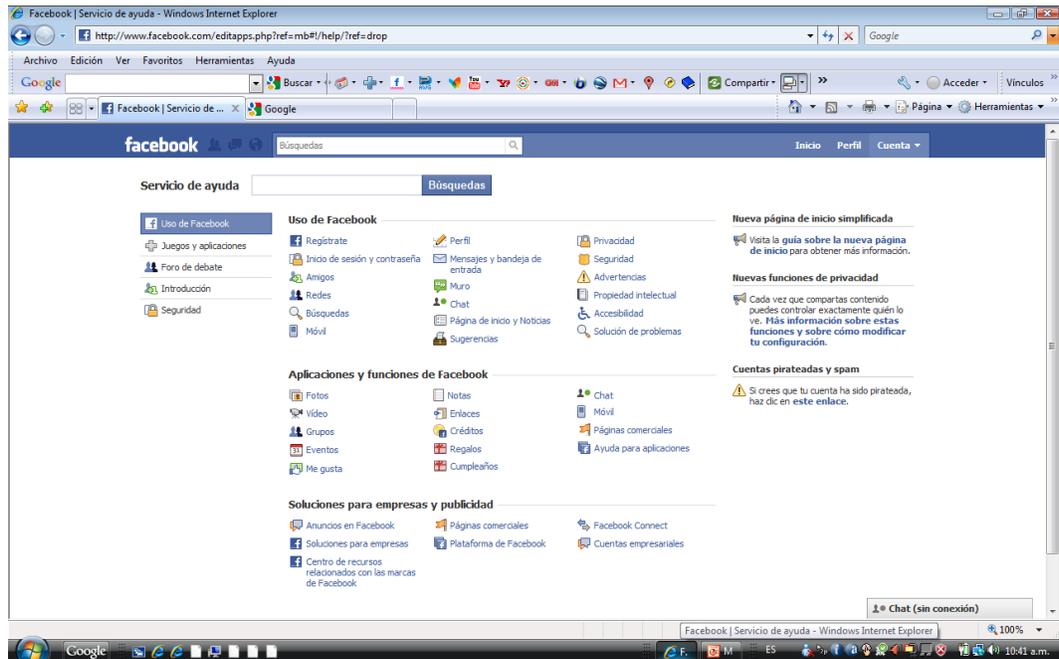


Gráfico No 7. Pantalla Servicio de Ayuda

Flexibilidad Interpretativa

Con frecuencia el término “cierre” se emplea para denotar un punto en el que los conceptos han dejado de ser problemáticos. En estudios sobre la conformación social de las tecnologías, la noción de “cierre” ha adquirido un uso específico para describir el momento en que se ha llegado a un acuerdo común sobre lo que es la tecnología y cuál es su utilidad (Pinch y Bijker, 1987).

Se ha sugerido que, si bien las tecnologías cuentan con cierta flexibilidad interpretativa durante su desarrollo, en cuanto a significado, uso y problemas asociados y entre distintos grupos, llega un momento en que éstas se asientan. Se habla de “cierre” cuando hay un acuerdo general de lo que es la tecnología un diseño final que provee un resultado de por sí representativo de la unidad de todas las diferencias enfrentadas en el camino. Woolgar (1991a; 1991c), ha dado con una interpretación adicional de lo que aparentemente es el “cierre”, sugiriendo que las tecnologías también obedecen, permanentemente, al principio de la flexibilidad interpretativa.

Su planteamiento, en concreto, es que las relaciones sociales (como por ejemplo Facebook) alrededor de su producción y su uso son las responsables de que se asiente la flexibilidad interpretativa para dar paso a una interpretación o un uso particular por encima de los demás. Lo que pareciera un consenso alrededor de la tecnología se mantiene, siempre y cuando se pueda enseñar a darle significado de formas apropiadas.

La etnografía virtual que se realizó en este estudio a través de la Internet y particularmente en Facebook, nos dio la oportunidad de considerar esta flexibilidad interpretativa. A partir de las observaciones sobre las discusiones que se presentan en el mundo online, pareciera que internet está a la vez cerrado y todavía abierto a interpretación. Tanto en el ciberespacio como en determinados grupos de discusión, hemos visto que algunos usos se han estabilizado. Los creadores de páginas web también comparten algunas significaciones acerca de su propia actividad como forma de acción social, basados

en la preocupación por el reconocimiento y la imaginación de una audiencia. Esto, nuevamente, no implica que todas las páginas web se desarrollen de modo similar.

La acción social que representa el diseño de una página web, es diferente para cada autor y para cada uno de los sitios que legue a crear, precisamente, la experimentación con el medio y la posibilidad de arribar a una perspectiva propia son factores de orgullo entre diseñadores web. No obstante, sigue existiendo un entendimiento compartido de esta actividad como acto de comunicación. Vemos así, que existen modos generalmente estables de comprender estas tecnologías, lo cual sugiere que tanto los usos apropiados como los aprendizajes son competencias culturales que los usuarios de la Red y Facebook adquieren.

La consecución de interpretaciones estables de Internet no debe ser atribuida a las capacidades de la tecnología. Más bien, son comprensiones producto de las interrelaciones sociales que mantienen viva la Red y que acontecen en ella; relaciones que toman la forma de guías, tutoriales, dispositivos de etiquetado y manuales, tanto online como offline, así como la cobertura en medios de comunicación y las redes de relaciones sociales en el mundo físico, con amigos, conocidos y todo aquel con quien se compartan una forma de entender qué es la tecnología y cuáles son sus usos.

Las prácticas compartidas entre sus productores, como aprender de otro sus códigos fuente, visitarse y valorar sus diseños entre sí, como hacer un seguimiento reflexivo a la evolución y las reacciones que producen sus trabajos en comparación con las demás, ayuda a cristalizar el sentido de la página web. En efecto, el sentido de Internet se estabiliza a medida que las personas van empleando la tecnología reflexivamente, de modo tal que puedan comparar sus propios usos con los de otros. En lugar de ser las relaciones entre productores y usuarios lo que estabiliza la comprensión de la tecnología, tal y como indica Woopler (1991c), aquí parece ser que los usuarios son lo que se configuran los unos con los otros.

Estudios sobre el uso de las tecnologías en el hogar han demostrado los modos en que estas se construyen según el contexto en que se insertan (Silverstone y Hirsch, 1994). El entorno limitado del Facebook en el hogar, trabajo, escuelas y celulares, permite que la tecnología penetre en una serie de relaciones sociales, redefiniéndolas. La flexibilidad interpretativa necesaria para comprender la tecnología se debe en parte al hecho de que

esos lugares, cuenta con límites definidos, pues es dentro de sus fronteras que se conformará el contexto doméstico, académico, educativo y social, de base para que los usuarios desarrollen nuevas interpretaciones.

Por analogía, el desarrollo de espacios sociales delimitados en Internet y en particular Facebook, fomenta y facilita la flexibilidad interpretativa de la tecnología, permitiendo que puedan emerger y prosperar diferentes versiones acerca de lo que ella es y para qué se puede utilizar. Puede ser, a la vez para propósitos comerciales, publicitarios, para fantasear o jugar con distintos roles, para apoyar determinados grupos y compartir experiencias, para abusar, insultar o dañar. Todas estas posibilidades no vienen dadas por la ausencia de espacio, sino muy por el contrario, por la existencia de espacios sociales delimitados. Es por esta razón que Internet y el uso del Facebook, han desarrollado un sentido del espacio que, lejos de liberarnos de las constricciones locales, revaloriza la ubicación de forma diferente, más fluida y difícil de socavar.

La Red tiende a ser un dispositivo para usar en soledad, pequeños o grandes grupos. Por inferencia directa, a partir de los estudios sobre tecnologías en entornos domésticos y otros, este aislamiento también puede contribuir con el potencial de flexibilidad interpretativa pues, los usuarios adquieren sus prácticas de lectura e interpretación, hasta cierto punto, a través de Internet. La cristalización de una interpretación o significación de internet ciertamente pasa por ella misma, pero sus fuentes están en la producción de contenidos y en la gestión reflexiva de los resultados de esos contenidos. Así podemos decir que la actividad de Internet contribuye con la comprensión de la tecnología.

Etnografía Virtual

Al ser el objetivo de mi trabajo conocer cómo surgen, se desarrollan y se mantienen en el tiempo las relaciones interpersonales en el escenario virtual, consideramos pertinente adoptar el Método Cualitativo, epermite abordar el fenómeno a partir de lo que dicen las personas sobre el tema, y a través de sus discursos inteligir o interpretar dicha realidad. La metodología cualitativa puede ser entendida tal como lo concibe Dávila (1999, p. 70), “Palabras-Interior-Comprensión-Virtualidad”.

En tanto que, la especificación de la dimensión cualitativa en la investigación social entraña, ante todo, el reconocimiento del papel estructurante en la interacción personal/grupal de las mediaciones simbólicas de la vida social, en cuanto estructuras significantes con la autonomía relativa.

El enfoque cualitativo, el cual adoptaremos es un mundo de estratagemas, que si atendemos a la clásica definición de Von Bulow al respecto: “la estrategia es la ciencia de los movimientos guerreros fuera del campo de visión del enemigo, la táctica en el interior de aquel”, entonces se percibe claramente que tanto el cuantitavismo como el cualitativismo se otorgan a sí mismo un carácter estratégico, imponiendo al contrario su propio campo de visión y no permitiéndole por tanto otro margen que el de la disponibilidad táctica. Es el célebre reduccionismo que obliga al enemigo a desplazarse en un campo que ha sido diseñado en exclusiva por uno solo de los contendientes.

Desde este punto de vista, es comprensible la atribución táctica que desde el cuantitativismo (acomodado en el manejo de todo lugar constituido ya como propio) se otorgará la “irrupción” de lo cualitativo, pues éste debe atravesar el territorio (ocupado por aquel) sin ser visto; esto es, obligado a moverse fuera del campo de visión del otro. Y viceversa: en su afán de equiparación geoestratégica con respecto al cuantitativismo, el cualitativismo se sacude tal significación táctica y apela a la pretensión general de formular una sistematicidad global que haga encajar todo.

El modelo estratégico, que primero es militar y después científico, está organizado por el postulado de un poder; por eso mismo, las estrategias

militares o científicas siempre han sido inauguradas gracias a la constitución de campos “propios” (ciudades autónomas, instituciones neutras o independientes, laboratorios de investigaciones desinteresadas, entre otras). Para Certeau (1990), considera que “las estrategias son acciones que, gracias al postulado de un lugar de poder elaboran lugares teóricos (sistemas y discursos totalizantes) capaces de articular lugares físicos donde las fuerzas están repartidas. Combinan estos tres tipos de lugar y pretenden dominarlos, unos por otros; privilegiando, pues, las relaciones de lugar”. En consecuencia, la estrategia se instaura en tanto principio de inteligibilidad aunque no en tanto regla de acción para la lucha (ya sea política, de clases, entre otras), cuando ésta necesariamente ha de ser pensada.

En este estudio, que es la investigación cualitativa, se pretende la determinación dialéctica del sentido, mediante la operación de “desentrañar significados” (Ortí: 1986) siempre en relación con los objetivos delimitados. El diseño cualitativo es abierto, tanto en lo que concierne a la selección de participantes-actuales en la producción del contexto situacional así como en lo que concierne a la interpretación y análisis, es decir, la articulación de los contextos situacional y convencional, ya que tanto el análisis como la interpretación se conjugan en el investigador (en tanto, sujeto de la investigación), que es quien integra lo que se dice y quién lo dice.

Siguiendo a Ibáñez, por contexto situacional hemos de entender la red de relaciones sociales que despliega la técnica como artefacto (nunca neutral); por contexto convencional, hemos de entender la red de relaciones lingüísticas que despliega la técnica (nunca inocente). Así pues, en la investigación cualitativa el investigador es el lugar donde la información se convierte en significación (y en sentido), dado que la unidad del proceso de investigación, en última instancia, no está ni en la teoría ni en la técnica, ni

en la articulación de ambas, sino en el investigador mismo.

Se destaca en este contexto, que el método cualitativo se caracteriza por la invención: esto es, por dar cabida siempre a lo inesperado o dicho de otra forma, por obturar toda rutina, puesto que las técnicas de investigación social se aplican a una realidad siempre cambiante. El diseño técnico, por tanto, sería así en la investigación cualitativa el momento en el cual se lleva a cabo el perfil y la composición de los grupos que intervienen (así como el número de ellos). Los criterios de selección son criterios de comprensión, de pertinencia y no de representatividad estadística, el cual se refieren a los conjuntos, a su estructura y a su génesis, es decir, por ellos se pretende incluir a todos los componentes que reproduzcan mediante su discurso relaciones relevantes.

En la investigación cualitativa la selección de participantes-actuales, es un problema de enfoque: cuanto más enfocada esté la selección más definida será la información que obtengamos. Se trata de una muestra estructural, no estadística; es decir, con el diseño hay que localizar y saturar el espacio simbólico, el espacio discursivo sobre el tema a investigar. Por eso mismo, en el momento del diseño técnico se intenta saturar la estructura, es decir, los lugares de enunciación del discurso. El diseño cualitativo supone una radicalización del componente estratégico.

Como propone Ibáñez (1990), la muestra estructural se centra en los "huecos", silencios o límites en el espacio y en las fronteras o límites en el tiempo: en el espacio las zonas polarizadas y en el tiempo las fases transicionales. En este tenor, explica Hine (2000), el caso del estatus de los merodeadores, también llamados mirones o fisgones, que leen los contenidos de los grupos de noticias sin enviar mensaje alguno ha sido

desde siempre problemático para los estudios etnográficos de las comunicaciones mediadas por el ordenador (CMO), sustentadas en rasgos visibles de interacción y actividad basada en la lectura. Incluso cuando se llama a la totalidad del grupo de noticias, los merodeadores dan poca respuesta, pues, por definición, ellos “merodean” o “fisgonean” y no responden a las interacciones, ni siquiera en el caso de que se trate de un etnógrafo.

Desde el punto de vista discursivo, su silencio es difícil de incorporar al análisis. Son conocidos por estar presentes de forma comprobable a través del registro de acceso a los grupos de noticias, pero para el investigador no ofrecen ningún rastro observable. Para quienes legitiman estas comunidades, los mirones pasan a adquirir relevancia una vez que participan en el grupo (Correll, 1995) o son reconocidos como audiencia por los miembros activos. También es posible que, simplemente no sean tomados en cuenta como miembros de la comunidad: su falta de participación, además de su carencia de “identidad” no tiene significado alguno para el grupo.

En dicho diseño, por tanto, no es relevante la cantidad sino la composición adecuada de los grupos (y por ende, el número adecuado de éstos), dado que un mayor número de los mismos no supone más información - en el sentido de novedades, de conocimientos nuevos- sino que implica mayor redundancia (repetición de las claves de los discursos obtenidos). Cabe señalar que el diseño cualitativo se compone de virtualidad, pues considera un campo heterogéneo y discontinuo, por lo que el objeto prima sobre el método estructurado; de ahí la naturaleza simultánea de las prácticas que lo integran.

Aquí, si el investigador asume que las interacciones *online* son suficientemente reales como para dar sustento a un contexto de estudio etnográfico, y es coherente, tiene que aceptar también que los participantes puedan sentirse agredidos, engañados o invadidos por su privacidad, por él o por su investigación. He ahí una consecuencia ética. Por otra parte, los mensajes enviados a un grupo de noticias y los eventos en un dominio multiusuario también tienen un estatus que genera controversias en un sentido concreto; ¿son estos mensajes declaraciones públicas y, por ende, de libre uso del investigador, o son propiedad de los autores y su uso sin previa autorización resulta improcedente? (King: 1996, Waskul y Douglas, 1996).

En contextos reales es raro que el investigador revele la identidad de algún informante por temor a causarle algún perjuicio público. Extrapolando este principio al contexto virtual, los investigadores suelen cambiar los nombres de usuarios, así como los rasgos que los identifiquen, con el objeto de evitar consecuencias inesperadas. Esta traslación revela un enfoque que trata las interacciones online como si fuesen reales para los participantes. Concentrarse en el cambio de identificadores, no es la solución total sino un compromiso puntual y situado. Para Herring (1996), los entornos virtuales son heterogéneos, como lo son las disciplinas para estudiarlos, y ningún código ético por sí solo puede hacer justicia a su complejidad.

Así como plantea Plummer (1989: 78) aunque sea difícil el análisis de los datos debe siempre acompañar a las entrevistas (y grupos), puesto que los datos acumulados configuran los problemas; la consignación por escrito de los datos no se dejará necesariamente para el final, sino que a veces puede surgir en el curso de la investigación, ya que puede ser un modo de afinar el análisis; la planificación y los preparativos inevitablemente se

realizarán de forma constante. En tanto que, la especificación de la dimensión cualitativa en la investigación social entraña, ante todo, el reconocimiento del papel estructurante en la interacción personal/grupal de las mediaciones simbólicas de la vida social, en cuanto estructuras significantes con la autonomía relativa.

Idealmente la investigación social cualitativa se distingue por la reflexividad, que se manifestaría en dos niveles, en su objeto y en su método: 1) Aborda el estudio de la construcción social de la realidad elaborada por los individuos en sus actos de habla (individuales o colectivos); dada la reflexividad consustancial a las prácticas discursivas, las investigación cualitativa hace de ella su vía de acceso al objeto de su análisis.

2) La investigación cualitativa es metodológicamente reflexiva: el punto arquimédico de esta investigación, es el principio de inclusión del observador en la observación, la conciencia de que lo observado lo constituye un observador.

En el proceso de la recolección de información la manera de obtener los discursos fue a través del uso de la Internet. Por lo que para la descripción e interpretación de la comunidad virtual denominada red social Facebook, se utilizó la denominada Etnografía virtual de Hine (2001): La problematización. El objeto de estudio y su contexto: Identidad en la Cibersocibilidad; Flexibilidad Interpretativa. Especificidad. Reconfiguración del espacio interactivo. Formulario de preguntas: Cuestionarios (online, preguntas a través de la Bandeja de Entrada), Entrevistas cara a cara (offline). Concepto de trabajo de campo virtual: Categorías preestablecidas de facebook: Inicio, Perfil, Muro, Bandeja de Entrada, Seguridad, Configuración de la cuenta. Conexión entre lo “virtual” (online) y lo “no virtual” (offline). Límites temporales. El análisis y la comprensión del fenómeno y

Etnografía virtual.

Es importante resaltar, que en el desarrollo de la tesis que no se hizo siguiendo un orden específico. Ante lo expresado anteriormente, es importante mencionar dos problemas típicos y habitualmente referidos en el trabajo etnográfico, sea del tipo que fuere. El primero es el hecho de que no hay protocolos exactos sobre la realización de un ejercicio etnográfico, sólo indicaciones, más o menos acertados y generales. Enfrentarse a fenómenos culturales o sociales, definidos básicamente por el significado requiere adaptabilidad y apertura. Adaptabilidad al objeto de análisis y sus condiciones de producción, y apertura para modificar en cualquier momento los supuestos o fundamentos del análisis. El segundo problema tiene que ver con que todo análisis etnográfico ofrece una mirada retrospectiva.

Dentro de este marco, es una opción de investigación cualitativa el método de la etnometodología, que está centrada en el Análisis del discurso la cual permite analizar textos orales o escritos y contextos culturales. Esta aproximación analítica decidí acoger y que considero pertinente para dar cuenta de lo que dicen las personas acerca de sus relaciones en Internet, a través del Facebook.

Para Lecompte (1991), el análisis del discurso es un método basado en tres reglas básicas: 1) El discurso de las personas está gobernado por reglas y tiene una estructura; 2) es producido por personas situadas en un contexto sociohistórico, cuyas características moldean ese discurso y 3) el discurso expresa experiencias humanas que se dan en ese contexto. Por lo que exige un gran esfuerzo de reflexión, una postura crítica y una buena fundamentación del tema por parte del investigador.

El análisis del discurso también es una aproximación y una forma de explicación construccionista y más que un método es considerado por Potter (1996:5) como una perspectiva de la vida social y su investigación. Para este autor, el análisis del discurso se interesa en el “habla y los textos como prácticas sociales, y en los recursos que son utilizados para hacer posible esas prácticas”. Por lo que no es un proceso que consiste en seguir ciertas reglas.

La recolección de la información cualitativa proviene de “datos textos”, obtenidos de fuentes tales como registros de observación, preguntas que se hacen a través de la red, las entrevistas individuales o grupales, documentos escritos, transcripciones de filmaciones, grabaciones de vídeo o audio, entre otros. En este caso, el investigador manipula grandes volúmenes de información textual narrativa, es por lo que la categorización responde a una estructura semántica y significativa de la realidad objeto de estudio. La categorización facilita la codificación de los datos registrados y propicia la simplificación. La reducción de los datos facilita su tratamiento a la vez que la comprensión de los mismos. Su aporte es la inferencia en los resultados, no es una etapa que se realiza al final sino a lo largo de todo el proceso.

El análisis cualitativo busca la objetividad no en la cuantificación, verificación y contrastación numérica del dato, sino en el significado intersubjetivo. Contempla la realidad de modo holístico, total, divergente, global. Se orienta a la búsqueda de la diferencia, no de la homogeneidad. Trata de comprender la realidad como un todo unificado.

Evidentemente, los resultados de esta investigación doctoral no sólo serán algo más que la suma de sus partes, sino que esa sinergia tendrá también propiedades emergentes diferentes y tal como lo señala Maffesoli

(1997), es imperativo para la comprensión de las realidades que nos ha tocado vivir, exige por su propia naturaleza, un paradigma epistémico.

UN DISEÑO EMERGENTE... SONDEO INICIAL DEL MÉTODO

Lo que hemos hecho hasta ahora, como no ha sido sistemático, podemos llamarlo “pilotaje” o “sondeo inicial del método”. Explicaremos la manera de obtener los discursos, qué técnicas utilizamos. Antes que nada, consideramos señalar que no hay lo que pudieran llamarse técnicas particulares para el escenario virtual, más bien, las técnicas desarrolladas en el contexto de las relaciones cara a cara han sido utilizadas en el abordaje de fenómenos en Facebook, a través de la Internet: observación participante y no participante, entrevistas, preguntas a través de la Bandeja de entrada, entre otros.

En los actuales momentos, no nos atrevemos a hablar del uso y pertinencia de estas técnicas en el contexto de la red, ya que éste es un escenario con características muy particulares, hemos decidido describir el proceso de la recolección de información y en que consistieron las técnicas utilizadas para este estudio; todo lo cual, fue llevado a cabo en Internet.

En un principio, nos planteamos utilizar la técnica del grupo focal, cuyo principal propósito es lograr una información asociada a conocimientos, actitudes, sentimientos, creencias y experiencias que no sería posibles de obtener, con suficiente profundidad, mediante otras técnicas tradicionales. Esto para la recolección del material discursivo, razón por la cual llegamos a establecer un diseño tentativo o inicial, de recolección con una serie de criterios referentes al número y tamaño de los grupos, características de los participantes, escenario y duración de la sesión, entre otros. Sin embargo, el

recorrido que tomó el proceso investigativo, nos llevó a realizar una sucesión de cambios significativos para el mismo.

Consideramos, que una vez dentro del Facebook a través de la Internet, conocer el contenido del facebook e iniciado el contacto con las personas y conocidas sus características, disponibilidad de tiempo y preferencias en cuanto al modo de participar en este estudio (en el escenario Virtual) nos vimos comprometidos a modificar lo establecido para la realización de los grupos focales, así como también a incorporar otras estrategias de recolección de información que resultaron ser convenientes para los participantes, pues, entre otras cosas, habían personas que expresaron sentirse más cómodas respondiendo a un formulario de preguntas vía correo electrónico que participando en un grupo focal a través de Internet. Fue así que recolectamos el material discursivo a partir de diversas vías: cuestionarios, entrevistas (personales individuales) y grupo focal.

Partiendo de este punto, más que un plan de recolección de información a priori o sondeo inicial, tenemos que explicar el desarrollo del diseño emergente. Lo vital en este caso, fue que el diseño resultante (tomando en cuenta las características de los participantes (ciberinformantes) proporciona los recursos discursivos para el análisis del fenómeno objeto de estudio.

En lo sucesivo, describimos el proceso de selección y las características de los participantes, la guía temática de la cual nos servimos para la recolección del discurso y puesta en práctica de las diversas estrategias, incluyendo la conceptualización teórica pertinente.

Los Participantes (Ciberinformantes)

Para la selección de los participantes, que para este estudio, se denominan Ciberinformantes, primero que nada, realizamos una búsqueda de personas potenciales que debían cumplir con una las siguientes condiciones: ser de nacionalidad venezolana (residente o no en el país), extranjeros, haber desarrollado en el tiempo una relación social en Internet.

El contacto se efectuó a través de diferentes vías. Por una parte, elaboré una invitación electrónica que se difundió a través de la Bandeja de Entrada del Facebook, para 10 personas. Otra vía fue la de ciberinformantes clave y personas que colaboraron en la difusión de sus conocidos y amigos.

En total, hasta ahora participaron 20 personas, de ambos sexos, con edades comprendidas entre 14 y 53 años y que cumplieron con los requisitos establecidos. Otros datos sociodemográficos solicitados indican diferencias en cuanto al estado civil: solteros, divorciados y concubino; ocupación: estudiantes, profesionales universitarios, propietarios de empresa, entre otros y lugar de procedencia: residenciados en el país (Caracas, San Antonio de los Altos, Valencia, Barquisimeto, Maracaibo, Coro, San Felipe) y fuera de Venezuela (España, Estados Unidos, México y Ecuador).

Sobre el tipo de relaciones establecidas en Internet las personas dieron las siguientes denominaciones: conocidos, amigos, amigos íntimos, sentimentales, romances, noviazgo, homosexuales, compañeros, laborales, académicas e intentos de romances.

Por lo general, los ciberinformantes mencionaron tener o haber mantenido más de dos tipos de relación social. También, la duración de la

relación ha resultado ser variada: desde 2 meses hasta 6 años.

Formulario de preguntas

La indagación del tema se basó en un formulario de 10 preguntas que desarrollé a partir de mis notas, recabadas de una serie de “observaciones” realizadas en Facebook, de los hallazgos encontrados en diferentes estudios, y a partir de los objetivos del trabajo: conocer el sentido que le dan las personas a lo que llaman, comunican y vivencian en el Facebook, como interrelaciones personales que se mantienen o continúan en el tiempo. Es importante resaltar en primer lugar, para la formulación de preguntas, sobre las nociones de relación y tiempo, partí de algunas definiciones teóricas como:

Comunidades orientadas a grupos

En este caso, las comunidades van surgiendo por la iniciativa de personas con intereses comunes que paulatinamente van promoviendo un crecimiento de los servicios comunes de intercambio y trabajo colaborativo. Desde esta perspectiva vamos a encontrar dos tipos dominantes:

Comunidades que se basan en una lista de distribución, a través de la cual los usuarios comparten experiencias e información sobre una temática de interés común. Además de esto los usuarios pueden acceder al archivo de estos mensajes, siempre y cuando estén suscritos a la lista. Algunas de estas comunidades también ofrecen enlaces a sitios web de interés y a documentos relacionados. Sin embargo, este grupo de comunidades no es exactamente lo que nosotros hemos definido como comunidad virtual. Tal vez podríamos decir que son el inicio o nacimiento de lo que puede llegar a

ser una verdadera comunidad virtual tal y como nosotros la entendemos. En este caso podemos decir que los usuarios utilizan el sitio Web para suscribirse a la lista y para acceder a los mensajes archivados de la lista, pero no ofrecen más servicios.

Comunidades virtuales propiamente dichas. Son aquellos entornos basados en Web que agrupan personas relacionadas con una temática común, pero que además de utilizar listas de distribución ofrecen otro tipo de servicios. Estos servicios se van creando en función de las necesidades de cada comunidad y varían de unas a otras.

En cualquier caso, estos servicios son de índole diversa y podemos encontrar (algunos o todos) en ambos tipos de comunidades orientadas a grupos, en función sobre todo del nivel de madurez de la comunidad: Servicios de documentación. En este espacio incluyen: Enlaces a Web relacionadas con el tema. Enlaces a documentos electrónicos dentro de la comunidad y enlaces externos. Acceso a los mensajes de la lista archivados (Bandeja de entrada). Para acceder a este servicio se pide que sea miembro de la comunidad, mientras que a los dos anteriores puede acceder cualquier persona. Revista o publicación electrónica, Búsqueda avanzada. Permite realizar búsquedas de artículos dentro de la comunidad, de los mensajes archivados o búsquedas en Internet sobre el tema en concreto.

Directorio. Se puede encontrar una lista de todos los miembros a la comunidad, con su dirección de correo y enlace a páginas personales en caso de tenerlas. Los Servicios de comunicación e intercambio, son: Listas de distribución. Esta sería el verdadero núcleo de la comunidad, a través de la cual los miembros se comunican e intercambian información. Como ya hemos dicho, en su mayoría las comunidades surgen de las listas iniciales.

Foro de discusión. Tablón de anuncios. No todas las comunidades ofrecen este espacio. Generalmente está destinado a favorecer los intercambios de información entre los miembros, ya sea sobre congresos, jornadas o cualquier información que los miembros consideren de interés. Chat. Es un espacio de comunicación síncrona que permite realizar reuniones en tiempo real. Puede utilizarse para preguntar dudas, plantear cuestiones o, en definitiva, como un espacio de trabajo colaborativo en tiempo real. Correo electrónico. Zona de trabajo colaborativo. Es un espacio de trabajo compartido que no requiere la instalación de ningún software ni herramienta adicional. Permite intercambiar documentos de cualquier tipo y que los usuarios puedan hacer revisiones y trabajar sobre ellos.

La información y la comunicación son la clave. Las sociedades cerradas ocupan una forma limitada de información, les basta lo poco, a pesar de su complejidad. Las sociedades abiertas requieren una cantidad indeterminada de información. Tienen la peculiaridad de cambiar, de moverse, no hay certidumbre sobre su estado de configuración, la información procesada reconfigura su movimiento a cada momento, su metabolismo de información es inestable y voraz. El punto es que ciertas sociedades de información se abrieron para cambiar, o cambiaron para abrirse. Cualquiera sea el caso sus necesidades de información aumentaron, tanto que no era posible procesar toda la que producían. Y de pronto las vías verticales no fueron suficientes, aunque se fortalecieron y se ensancharon. Aparecen los vínculos horizontales, los verticales se relajan, liberan tensión, las redes buscan vías horizontales de expansión. El espacio horizontal era inmenso y territorio inexplorado. La velocidad de lo horizontal aumenta. Los ejes verticales perciben una nueva energía, toman aire, se vinculan a las nuevas redes horizontales. La sociedad se complejiza, la información circula

cada vez a mayor velocidad. Nadie sabe todas las direcciones de su movimiento, la sociedad está viva como nunca.

Lo que muestra a la sociedad las capacidades de las relaciones horizontales es el ciberespacio. Facebook, a través de la Internet funciona como una metáfora vital de las posibilidades del contacto múltiple horizontal, permite la multinteractividad. Muchos voltean a ver las nuevas posibilidades, ensayan, exploran, se multiplican experimentos. Con mayor frecuencia quieren probar, quieren saber. La cibercultura ha nacido, una nueva forma de construcción de vida social a través de nuevas formas de contacto y de relación, de vínculo. La cibercultura tiene de entrada una doble configuración en su exploración conceptual. Por una parte está la banda de la cibernética y de la teoría de sistemas. Ésta es una veta ecológica que toca a la cultura con la vivencia del pensamiento complejo contemporáneo y supone una construcción de la vida a través de categorías y de visiones emergentes. Este es todo un plan de trabajo que requiere una reconfiguración de la sociedad contemporánea desde nuevos esquemas perceptuales que le dan una profundidad y proyección muy grandes. Ésta es una labor que tiene poco de iniciada y todavía tiene mucho que dar. El segundo frente parte de lo empírico, del reconocimiento de nuevas realidades que impulsan a nuevos conceptos y percepciones, este es el marco de las nuevas tecnologías, en particular las relacionadas con la información, y en especial las que son calificadas como inteligentes, desde una mirada compleja del mundo digital.

Las relaciones sociales en el tiempo y el espacio también son objeto de análisis en el pensamiento posmoderno, pero en este caso, lo que resulta de su progresiva comprensión es la fragmentación y no la potencial racionalización ni el control social (Harvey, 1989). Sobre las nociones de relación y tiempo, Castells (1996^a) ha avanzado una forma hermosamente

matizada de abordar la relación entre Internet y el espacio-tiempo, introduciendo dos conceptos enlazados entre sí: el espacio de los flujos y el *collage* temporal. Desde ahí se lanzan a discutir las nuevas formas de relación social que ofrecen los avances en tecnologías del transporte y las comunicaciones:

Las localidades se dislocan de sus significados culturales, históricos y geográficos, y se reintegran en redes funcionales, o en *collages* de imágenes, induciendo un espacio de flujos que sustituye al de los lugares. El tiempo se borra en el nuevo sistema de comunicación cuando el pasado, el presente y el futuro se pueden programar para interactuar entre sí en un mismo mensaje. El espacio de flujos y el tiempo atemporal, son las fundaciones materiales de una nueva cultura que trasciende e incluye la diversidad de los sistemas de representación históricamente transmitidos: la cultura de la virtualidad real, donde hacer creer es creer en el hacer, (Castells, 1996^a, pág. 375).

En el espacio de flujos, el énfasis pasa del lugar a la conexión. Flujos de personas, dinero, objetos y comunicación, viajan a través del mundo y la conectividad se transforma en el factor vital para las estructuras de inclusión. Si gran parte de la experiencia social aún está atada a su localidad, el espacio de flujos provee una nueva alternativa para las relaciones sociales, cada vez más concentradas por el ejercicio de poder de una elite. Las relaciones entre lugares y flujos son posibles, pero “no están predeterminadas” (1996^a, pág. 423).

El espacio de flujos está conectado al desarrollo del tiempo atemporal, constituyéndose una ruptura con las secuencias, los ciclos y los ritmos ordenados que pasan a formar un *collage*, temporalmente desordenado, de confusas temporalidades. Una vez más, el tiempo atemporal no reemplaza al cronológico sino que conviene con él, de manera que abre nuevas alternativas de relaciones sociales.

A primera vista, el espacio de flujos y el collage temporal ofrecen imágenes provocativas sobre el fenómeno de Internet. En tanto posibilidad de conexión entre lugares distantes, la Red parece el medio ideal para el espacio de flujos. El tejido anárquico de páginas web y mensajes de grupos de noticias es la corporalización de este tiempo atemporal, que arrastra una serie de preguntas para el etnógrafo. ¿Cómo manejan, las personas la coexistencia entre distintos flujos y lugares y cómo interpretan este collage temporal? ¿Cómo negocian los pasos entre el tiempo atemporal y el tiempo local?, ¿Qué tipo de narrativas se siguen produciendo?, ¿dónde, y quien los propone?, ¿Cómo se interpretan las localidades, sus conexiones, su historia?

Los conceptos de Castells, espacio de flujos y collage temporal, aplicados con el debido escepticismo, nos dan un marco de referencia para analizar el trabajo de los creadores del Facebook y sus colaboradores. En este marco, a su vez, nos proporciona lo una estructura para organizar los hallazgos etnográficos de este estudio. Siendo importante contemplar la comprensión de la tecnología en su uso, como telón de fondo en la formación de relaciones espaciales y temporales.

En este texto, no partí de una definición teórica previa, por ejemplo, una relación mantenida en el tiempo, podría ser definida operacionalmente como el intercambio de mensajes entre dos personas que comparten una serie de intereses y que tiene una duración mínima de tres meses. En este sentido me interesé en el sentido que le dan las personas a las interrelaciones, cómo las vivencian y que dicen del tiempo para considerar a tales relaciones con cierto grado de permanencia.

Precisando esto, las preguntas formuladas fueron las siguientes:

- 1) ¿Cómo te enteraste de Facebook?
- 2) Luego de Inscribirte en Facebook ¿Hubo un interés por establecer relaciones a través de esta red social? Habla un poco de eso.
- 3) ¿Cómo te presentas al otro? Eres el mismo, cambias, entre otros.
- 4) ¿Cuánto tiempo te conectas al Facebook?
- 5) ¿Con cuanta frecuencia te conectas al FB?
- 6) ¿Admites muchos amigos?
- 7) ¿Tienes criterio para escoger amigos o los escoges cada vez?
- 8) ¿Qué compartes con ellos?
- 9) ¿A qué hora te conectas?
- 10) ¿Puedes narrar alguna circunstancia, discusión, celebración, conversación que te haya interesado a través del Facebook?

Utilizamos el mismo formato de preguntas en las diferentes técnicas de recolección de información, las cuales envié por la Bandeja de entrada o por correo electrónico y recibí respuesta por la misma vía, lo cual nos permitió cubrir el tema del trabajo, dejamos abierta la posibilidad de una exploración inestructurada para las estrategias del grupo focal y entrevistas.

De los 10 correos electrónicos enviados originalmente, tres los cuales no respondieron, si fueron eliminados sin ser abiertos, o si no causaron más que desinterés en sus lectores, escogí otras personas que estuvieran dispuestas a colaborar. El seguimiento del formulario no se realizó de una manera estricta, sino tomando en cuenta los aspectos derivados de las respuestas proporcionadas por los ciberinformantes.

Aunque nos propusimos estudiar etnográficamente la relación entre los universos *online* y *offline*, nos hemos restringido a interacciones

mediadas por razones prácticas. Es posible que algunas de las respuestas que encontré hayan sido fabricadas.

Como indica Paccagnella (1997), interpretar lo que las personas expresan online acerca de sus vidas es siempre “un procedimiento arriesgado e incierto” y el riesgo no sólo consiste en que alguien pueda representarse a sí mismo artificialmente, sino que además es posible que el etnógrafo tenga la impresión de comprender cabalmente el entorno en base a ideas a veces vagas o equivocadas.

RESULTADOS DEL ANÁLISIS DEL DISCURSO

Conviene en primer lugar, definir del modo más claro posible cuál es la especificidad del Análisis de Contenido en relación con los métodos de investigación social, especialmente en aquellos que le resultan más afines, como son los representados por otras técnicas de Análisis textual. En efecto, es en relación con la gran familia de técnicas de análisis textual, y en contraste con algunas de estas técnicas, como cabe definir las características peculiares del análisis de contenido. Tanto la sociología como las demás ciencias sociales son ciencias empíricas; trabajan a partir de observaciones. Estas pueden ser de dos tipos: observaciones de hechos y observaciones de acciones.

Con vista a elaborar en este estudio, esa teoría de las subjetividades que subtienden y producen un determinado sistema de acciones (o lo que es lo mismo en un contexto interpersonal, un determinado sistema social de interacciones), el investigador debe forzosamente embarcarse en una tarea *interpretativa*.

Esta tarea resulta facilitada por el carácter *expresivo* de las acciones

humanas. No sólo actuamos, sino que, en el curso de acción y en relación indisociable con ella expresamos (a nosotros mismos y a los demás) el sentido de esa acción. Casi todas las acciones humanas (excepto las puramente mecánicas, que apenas pueden considerarse propiamente como acciones) ofrecen una vertiente expresiva. Incluso en las acciones movidas por la simulación y la mentira debemos expresarnos (falsamente) para hacer creíble el engaño y es difícil evitar, que de manera inadvertida e involuntaria, se manifieste en esa expresión algún aspecto o nivel de nuestra subjetividad “verdadera”. Aquello que expresamos en nuestras acciones es, en efecto, aspectos conscientes o inconscientes de esa subjetividad.

Los diversos modos de la expresividad humana se organizan como *lenguajes*, entendiendo este concepto en sentido amplio. Un lenguaje es un sistema de formas expresivas, que pertenecen a, y configuran, un cierto modo de la expresividad humana. Cada una esas formas expresivas, en la medida en que se considera en su relación con las demás del lenguaje en cuestión, es una expresión del mismo. Desde este punto de vista, serían lenguajes no sólo el lenguaje verbal, sino también los particulares sistemas de gestos que desarrolla cada cultura, los estilos artísticos, las formas de vestir, los juegos, entre otros.

Asimismo, el uso de expresiones viene a ser el instrumento que vehicula nuestra capacidad de establecer relaciones intersubjetivas, y son estas relaciones las que hacen posible la interacción social. Partiendo de este punto de referencia, cabe afirmar que las expresiones constituyen el tejido propio de la vida social.

Una expresiones, primigeniamente, un acto. Sin embargo, este acto puede producir un objeto (una frase, un cuadro, una catedral, otros)

separable, de alguna manera del acto expresivo originario. En adelante, cuando se emplee el término “expresión”, se estará haciendo referencia a esa expresión-objeto, y no a la expresión acto que la produce. Las expresiones, sobre todo, las expresiones-objeto pueden recopilarse, compararse, clasificarse, con vistas a esclarecer su virtualidad como tales expresiones en relación con el sistema expresivo al que pertenecen.

De entre los distintos modos que adopta la expresividad humana, el más importante desde el punto de vista de su capacidad para organizar la interacción social, es el representado por el lenguaje verbal. Desde esta perspectiva, las técnicas cualitativas incluirían no sólo buena parte de las metodologías de análisis textual, sino también aquellas que abordan cualquier otra forma (no verbal) de la expresión humana.

Las expresiones verbales pueden producirse en dos formas distintas: como expresiones orales o como expresiones escritas. Se trata de dos modos de expresión verbal que suelen originarse en contextos diferentes, y que se rigen por reglas particulares. Sin embargo, y justamente para poder manejarlas con comodidad como “expresiones-objeto”, al análisis de expresiones orales se realiza normalmente a partir de transcripciones escritas de las mismas. En nuestro caso, el investigador estudia expresiones verbales y se trabajará usualmente sobre textos. Desde este punto de vista, el “contenido” de un texto no es algo que estaría focalizado *dentro* del texto en cuanto tal, sino fuera de él, en un plano distinto en relación con el cual ese texto define y revela su *sentido*.

Es conocida la división de la semiótica propuesta por Morris (1938), que distingue **tres niveles** en esta disciplina: el Sintáctico, el Semántico y el Pragmático. Cuando se trata de textos (lenguaje verbal escrito), el nivel

Sintáctico, en sentido amplio, podría concebirse como inclusivo de los planos alfabético (representativo del substrato fonológico), morfológico y propiamente sintáctico. La conjunción de todos estos planos en ese complejo nivel sintáctico, constituiría la forma o superficie del texto. Por contraposición, aquellas realidades de índole semántica y pragmática en relación con las cuales esa forma adquiere su sentido, constituirían justamente el “contenido” del texto.

En realidad, el Análisis de contenido puede concebirse como un conjunto de procedimientos que tienen como objetivo la producción de un *meta-texto* analítico en el que se representa el *corpus textual y orales* de manera transformada. Este metatexto (que no tiene por qué tener una forma estrictamente textual, al poder estar compuesto, por ejemplo, por gráficos de diverso tipo), es producto del investigador y su investigación, a diferencia de lo que normalmente ocurre con el corpus, pero debe ser interpretado conjuntamente con éste.

El metatexto generado por el Análisis de contenido consiste, pues, en una determinada transformación del corpus, operada por reglas definidas, y que es teóricamente justificado por el investigador a través de una interpretación adecuada. Las diferentes teorías acerca del sentido del texto resultan más o menos adecuadas según el tipo de corpus al que se apliquen. Sin embargo, es posible clasificar esas diversas teorías según su criterio básico: el del tipo de virtualidad comunicativa (del sujeto o sujetos productor del texto) que tales teorías consideran, de forma más o menos explícita.

Un texto es la cristalización de (un aspecto de) un proceso de comunicación lingüística (verbal) entre sujetos, operado en un determinado contexto. En el proceso en cuestión, los sujetos involucrados actualizan, en

cierto contexto, parte al menos de sus virtualidades comunicativas, y al hacerlo manifiestan aspectos de su subjetividad. Excepto en los casos límite apuntados, el proceso de comunicación que subyace al texto relaciona varios sujetos personalmente diferentes: el sujeto o sujetos productores del texto, y el sujeto o sujetos a los que va dirigido.

Es en esa relación donde surgen y se organizan los efectos de sentido del texto. Se trata de una relación recursivamente reflexiva, al menos potencialmente: el sujeto productor del texto refleja en el mismo, no sólo su propia subjetividad, sino también la imagen que tiene del sujeto al que ese texto va dirigido, e incluso la imagen que a su juicio este sujeto tiene de él mismo como sujeto. El propósito de todo proceso de comunicación lingüística es modificar, de alguna manera, la subjetividad que es el blanco de esa comunicación.

Esa modificación resulta pragmáticamente relevante por cuanto suele producir, de forma más o menos inmediata, un cierto cambio de las expectativas de acción de la referida subjetividad.

Como consecuencia del carácter reflexivo de la comunicación humana, el sujeto que comunica no sólo expresa aspectos de su propia subjetividad, sino que también presupone, y en cierto modo expresa, aspectos de su imagen de las subjetividades con las que se vincula en el proceso de comunicación. Este es un fenómeno que resulta esencial en la constitución de lo que se suele llamar “contexto”: en cierto modo, el contexto no sería sino la modulación que impone, en la expresión de la subjetividad del sujeto que comunica, no sólo su intención individual básica de la situación en que se halla, sino también las características que ese sujeto atribuye a los otros sujetos con los que interactúa (real o potencialmente) a través de esa

comunicación. Es en ese “contexto” donde el sujeto de la comunicación (el productor del texto, el sujeto de la enunciación, hace uso de sus virtualidades comunicativas como medios de (auto) expresión.

Niveles del fenómeno de Investigación

Es posible, en efecto, generar alguna clase de sentido sobre la base de un análisis puramente sintáctico de un texto. Por ejemplo, cabe investigar la riqueza del vocabulario (el número de palabras distintas utilizadas, sin entrar en su significado) de textos producidos individualmente por una colección de sujetos, con el objetivo de relacionar esa variedad léxica con determinada información extratextual disponible acerca de esos sujetos (digamos, su nivel educativo, o su posicionamiento de clase). Ciertamente, en este tipo de análisis se logra extraer algún tipo de sentido al texto, una información específica acerca del sujeto que lo genera, a partir de consideraciones netamente sintácticas.

Cualquier Análisis de contenido parece exigir, en efecto, el establecimiento de alguna forma de conexión entre el nivel sintáctico del texto y, al menos, su nivel semántico. La vinculación entre esos dos niveles, como saben los lingüistas, es una complejidad desesperante, y por ello se puede intentar establecer siguiendo procedimientos muy distintos. En este punto, es preciso responder a dos interrogantes teóricos: el primero acerca de lo que se entiende por *significado* de una expresión (textual, en este caso). Y el segundo sobre el tipo de expresiones que van a considerarse como *unidades de significación*.

El significado de una expresión es siempre una realidad que existe fuera de la expresión misma. Las diversas teorías sobre el significado se

diferencian en la forma como conciben esa realidad exterior. Ésta puede entenderse como constituida por objetos, o por hechos objetivos; pero puede también contemplarse como algo definido de manera en cierto modo subjetiva. De ser así, caben dos grandes opciones: que el significado se entienda como una entidad definida en un dominio intersubjetivo, en cierto modo anónimo (la cultura a la que pertenecemos por ejemplo, o bien que se conciba como realidad personal y peculiarmente generada por el sujeto individual que produce la expresión.

Esta investigación se realizó atendiendo a inquirir el contenido semántico de un diseño de *corpus textuales y orales* (Torruella y Llisteri, 1999), el cual rara vez puede mantener una concepción puramente objetivista del significado. El fenómeno de la significación tiene que ser entendido como una realidad que se constituye en el dominio. Por lo tanto, se adoptará la perspectiva del *corpus textuales y orales* aplicando a sus expresiones un criterio semántico básicamente diferencial.

Dimensiones pragmáticas del fenómeno de Investigación

Utilizamos expresiones para hacer diversas cosas: *describir* la realidad, *evaluarla*, tratar de *influir* sobre ella, *mostrarnos* antes los demás, entre otros. Cabe considerar, a estas y otras muchas formas de *utilizar* las expresiones, como otras tantas dimensiones de la comunicación que procuramos conseguir mediante ellas.

Una *dimensión* comunicativa, en este sentido, sería una forma de empleo de las expresiones, que se correspondería con un cierto registro expresivo de la subjetividad del autor de las mismas. Aunque las dimensiones de la comunicación se constituyen en el dominio pragmático, su realización

expresiva debe, naturalmente, reflejarse en los niveles sintáctico y semántico.

Es posible por ello, efectuar una lectura tanto sintáctica como semántica de cada una esas dimensiones. Así el talante descriptivo del sujeto de la comunicación se traducirá en el nivel sintáctico, por ejemplo, a través del reiterado uso del modo verbal indicativo, mientras que una abundante presencia de verbos en imperativo indicaría un talante comunicativo dominado por la dimensión de la influencia (que admitiría matices distintos: desde la sugerencia del mandato).

Van Dijk (2003) designa tres formas de representación social relevantes para la comprensión del discurso: en primer lugar, el conocimiento (personal, de grupo, cultural); en segundo lugar, las actitudes, y en tercer lugar las ideologías. Los discursos tienen lugar en el seno de la sociedad, y sólo pueden comprenderse en la interrelación entre la situación social, la acción, el actor y las estructuras sociales.

En general, el sentido de las formas sintácticas, depende de su interpretación semántica, y ésta a su vez de su interpretación pragmática; o dicho de otro modo: la interpretación pragmática, domina la semántica, y ésta por su parte domina la interpretación del nivel sintáctico. También la comprensión de estos niveles puede beneficiarse de la consideración de tales dimensiones. Se trata de un proceso de ida y vuelta o, si se prefiere de carácter reflexivo.

Dinámicas pragmáticas del fenómeno de Investigación

El hecho comunicativo que produce y da sentido a un texto es una

realidad dinámicamente orientada; es decir, se genera dentro de un propósito de comunicación que se organiza en una determinada dirección: ese proceso sigue un propósito característico y en él resultan involucradas varias subjetividades cuya presencia cobra relevancia en relación con ese propósito. Siempre que hay comunicación, hay *alguien* que comunica. Pero también, se comunica *algo* (un cierto contenido) y asimismo, se comunica *ese contenido para algo y a alguien*.

El crecimiento de las interacciones mediadas nos invita a reconsiderar la idea de una etnografía ligada a algún lugar en concreto o, inclusive a múltiples espacios a la vez. Estudiar la conformación y reconfiguración del espacio, a través de interacciones mediadas, representa en sí una gran oportunidad para la perspectiva etnográfica. Más que multi-sitiada, podríamos pensar convenientemente en la etnografía de la interacción mediada como fluida, dinámica y móvil.

Dentro de este marco interpretativo y con énfasis en el lenguaje se inserta el análisis del discurso, aproximación analítica que decidí adoptar y que considero pertinente para dar cuenta de lo que dicen las personas acerca de sus interrelaciones a través de la red, usando la red social: Facebook.

Análisis del Discurso (en construcción de los Ciberinformantes)

El análisis del discurso es también una aproximación y una forma de exploración construccionista, y más que un método es considerado por Potter (1996) como una perspectiva de la vida social y su investigación. Asimismo

este autor, defiende la naturaleza social de la producción de conocimiento, cuyas fuerzas se deben en buena medida a etnografías elaboradas en laboratorios científicos, algunos han afrontado el desafío y se han propuesto superarlos desde sus propias prácticas.

Esta postura coincide con la de Woolgar (1991), la “corrección epistemológica” pasa por admitir la naturaleza construida de las descripciones, lo cual ha abierto el camino a una serie de representación de etnografías que buscan establecer un diálogo con sus lectores desde su realidad construida y contingente. En este sentido, no podría hablarse de una única forma de analizar el discurso, más bien, “hay muchas formas de atender cómo cambia el lenguaje, cómo se combina y lo que se hace” (Parker: 1996:76).

En este trabajo hemos decidido adoptar el análisis del discurso desde la perspectiva de Potter y Wetherell (1997). Para comprender el análisis del discurso, Potter y Wetherell, subrayan varios conceptos que deben ser vistos de manera interconectada, a saber: función, construcción, variación y repertorio interpretativo, éste último como unidad analítica.

La función hace referencia a la orientación del uso del lenguaje hacia la acción. Para el analista del discurso las personas realizan cosas cuando hablan: acusan, preguntan, justifican su comportamiento. Ya esto lo señalaba Austin al decir que debemos atender el carácter performativo del lenguaje, refiriéndose con ello a que hacemos cosas con las palabras cuando describimos y nos vemos envueltos en la ejecución de algo, en donde éste algo lo hacemos con nuestro interlocutor: en relación (Gergen:2000). Para Gergen (2000:35) “nuestras declaraciones significativas (son) actos discursivos, es decir acciones que ejecutan algo dentro del mundo

interpersonal”. De acuerdo con el autor, al ser el texto acción debemos atender a su función en las relaciones interpersonales y no sólo debe ser visto como interpretaciones dentro de comunidades humanas.

Continuando en la línea de Potter y Wetherell, las funciones del discurso se revelan con la variabilidad, pues hasta un mismo acontecimiento puede ser descrito de distintas maneras a medida que varían sus funciones. En el uso natural del lenguaje la variabilidad en las explicaciones constituye un rasgo esencial. Según estos autores, “los hablantes proporcionan perspectivas cambiantes, inconscientes y variadas de sus mundos sociales (p: 65), o dicho de otro modo: “la gente usa el lenguaje... de forma funcional que varía según el contexto discursivo” (p: 68). Desde esta perspectiva, las variaciones en el lenguaje indican que el discurso se está usando constructivamente, además de ser una vía para comprender la acción. Por ello, el análisis del discurso implica, esencialmente “el desarrollo de hipótesis sobre los propósitos y las consecuencias del lenguaje” (p: 65). Esto es así, dado que las funciones no están directamente disponibles o expuestas para su estudio. Más bien, uno de los aspectos últimos del análisis es la elucidación de la función.

De esta manera, nos encontramos con el término construcción, cuya importancia a partir de los componentes que guían el análisis del discurso. Dentro de este marco, es una opción de investigación cualitativa el método de la etnometodología, que está centrada en el Análisis del discurso, la cual permite analizar textos orales o escritos y contextos culturales. Esta aproximación analítica decidimos acoger y que consideramos pertinente para dar cuenta de lo que dicen las personas acerca de sus relaciones en Internet.

Para Lecompte (1991), el análisis del discurso es un método basado en

tres reglas básicas: 1) El discurso de las personas está gobernado por reglas y tiene una estructura; 2) es producido por personas situadas en un contexto sociohistórico, cuyas características moldean ese discurso y 3) el discurso expresa experiencias humanas que se dan en ese contexto.

El primer elemento contempla una cantidad de estrategias discursivas referidas a lo que antecede a una relación en Facebook. El segundo elemento se refiere al umbral de la relación y en tercer lugar, contiene la estructura del análisis de los recursos interpretativos que utilizan los ciberinformantes para dar cuenta sobre cómo se mantiene una relación en este escenario. Cabe destacar, que el contenido de la información surge del proceso de codificación del “pilotaje” realizado al material recolectado y los discursos han sido reproducidos, con sus códigos lingüísticos, y con algunos “errores” gramaticales, pues así fue escrito o registros en entrevistas por los propios ciberinformantes.

De igual manera, la forma de interrelacionarse en Facebook da cuenta de prácticas conversacionales peculiares en cuanto a mecanismo de correcciones, capítulos iniciales, secuencias de cierre en la interacción verbal, entre otros aspectos.

Aunque estos últimos, no fueron objeto de análisis por cuestiones de pertinencia en relación con los objetivos de la investigación, preservar la forma en que las personas escriben y dialogan en la red social Facebook nos da a conocer los tipos de reglas o sucesos lingüísticos y conversacionales que se están construyendo en el escenario virtual.

El investigador asume aquí, que las interacciones *online* son suficientemente reales como para dar sustento a un contexto de estudio

etnográfico y, es coherente, tiene que aceptar también que los ciberinformantes pueden sentirse agredidos, engañados o invadidos en su privacidad, por él o su investigación.

He ahí una consecuencia ética. Por otra parte, los mensajes enviados a un grupo de noticias y los eventos en un dominio multiusuario también tienen que los participantes pueden un estatus que genera controversias en un sentido concreto: ¿son estos mensajes declaraciones públicas y, por ende, de libre uso del investigador, o son propiedad de sus autores y su uso sin previa autorización resulte improcedente? (King, 1996; Waskul y Douglas, 1996).

En contextos reales es raro que el investigador revele la identidad de algún ciberinformante por temor a causarle algún perjuicio público. Extrapolando este principio al contexto virtual, los investigadores cambian los nombres de los usuarios, con el objeto de evitar consecuencias inesperadas. Aclarado el punto, se presentan a continuación los bloques interpretativos.

CAPÍTULO IV

REPERTORIOS INTERPRETATIVOS

Es vital resaltar, que si bien la información obtenida que hasta ahora pudimos obtener una amplia variedad de categorías, aquí solo hacemos referencia a aquellas partes del discurso vinculadas con los objetivos de nuestra investigación. De esta manera, exponemos un total de **11** categorías o repertorios interpretativos que organizamos en tres elementos. Cada una de estas secciones comprende y se define por las interpretaciones correspondientes a las unidades de información seleccionadas para ilustrar cómo opera el discurso en la construcción de las interrelaciones personales en Facebook, en cuanto a cómo surgen, se desarrollan y se mantienen en el tiempo.

¿Cómo surgen las interrelaciones personales en la red social Facebook?

En este espacio, hacemos referencia a las estrategias discursivas que recrean el sentido de lo que antecede al establecimiento de una interrelación personal en el escenario virtual a través de la Red Social Facebook.

1. La Amistad

Los siguientes enunciados coinciden en el surgimiento y construcción de relaciones sociales en Facebook, como sitio de encuentro y relación, en espacio que posibilita buscar, encontrar y conocer, a otras personas, y además de establecer nuevos vínculos. Quien entra en este escenario virtual

tiene la certeza de encontrar allí a otras personas, a quienes no sólo ha conocido, puede llegar a conocer, sino con quienes también es factible formar vínculos más estrechos o íntimos.

En este sentido, Facebook se construye sobre un escenario virtual compartido, que facilita, no sólo la reunión de las personas sino su disposición a la relación, también podría decirse, que es un espacio que pertenece al orden de lo público. Una de las cosas que aparecen en el discurso es el interés de mantener la relación. En los siguientes fragmentos la llegada del Facebook como espacio de encuentro no se da de manera fortuita, más bien se llega a tal espacio por causa propia. Es decir, la llegada se construye desde la esfera de la subjetividad, y se define como una predisposición a la relación.

CINF 3: Busco Amistad y Contactos Profesionales

CINF6: Busco... amistad. Intereses: Hombres.

CINF8: Busco... amistad. Conocer gente...

CINF15: estar en facebook me permite buscar antiguos amigos, con quienes estudié en la secundaria.

CINF17: lo mío es conocer gente e intercambiar fotos... umm

CINF24: las ganas de conocer gente nueva y por qué no, establecer relaciones nuevas...

De lo anterior, se desprende que quienes establecen relaciones

personales en el Facebook, se construyen en una entidad motivada a algo, de cualidad estrictamente relacional: conocer personas. El otro, implicado en la relación, es una entidad plural, formada por muchos: la gente. Son personas con las cuales no se ha tenido un contacto previo, en cambio, pertenecen a la instancia, por decirlo de alguna forma, de “la primera vez”. Esta condición de “novedad” requiere, a su vez, saber de ellos, conocerlos. Y conocer al otro es posible a través del diálogo.

CINF5: Si me gusta conocer gente y se puede mantener o cualquier relación con personas en todo el mundo además de que tengo la oportunidad de conocerlos en persona.

En la cita anterior, el interés por la relación no sólo se queda allí, sino que toma forma: la amistad. En este caso, se construye la dinámica que dará paso a la interacción: la de un vínculo afectivo e íntimo como suele ser aquél que se establece con un amigo. Además la posibilidad de la relación da cabida al encuentro en persona. Aquí el encuentro no sucede en el escenario de Facebook, sino fuera de él, e interviene como signo de trascendencia de la relación o, dicho de otro modo, hasta el margen donde puede extenderse un vínculo desarrollado en este escenario virtual.

Para esto, el protagonista recurre a su existencia personal y serial, pues ha tenido la oportunidad de conocer “en persona” a varias personas con los cuales ha establecido un tipo de relación en Facebook. Desde este punto, si bien el interés por conocer a otros admite la dinámica relacional de la amistad, ello no excluye la predisposición a establecer otros tipos de vínculos. Esto se revela con el uso de un dispositivo de indeterminación aplicado a la relación. También la construcción del otro generalizado se refuerza con su procedencia (de todo el mundo). En este ámbito, la

posibilidad de una relación con los demás se da sin miramientos de lugar o distancia. El otro pertenece al orden de lo universal.

Pero el interés en las relaciones interpersonales sin importar la procedencia admite unas cuantas excepciones. En el fragmento que sigue, la distancia y la ubicación geográfica, cobran interés: Facebook como espacio de encuentro, relación global y multicultural favorece también la cercanía entre pares, entre aquellos que comparten el sentido de la pertenencia a una localidad, un país.

Para Maffesoli (2000), es una paradoja, pues la circulación, real o imaginaria, nunca ha sido más importante que en este momento en que la tecnoestructura cree haber fijado todo, gobernado todo, previsto todo. Escribió “jugarreta de lo imaginario”, ya que lo imaginario se vale del desarrollo tecnológico para cruzar las fronteras, transgredir la moral establecida, recorrer el vasto mundo con el fin de experimentar sus múltiples potencialidades. El minitel y el avión, la internet y las diferentes redes electrónicas, la televisión y la carretera de la información, todo esto, para bien o para mal, permite vivir en tiempo real sobre todo colectivamente, experiencias culturales, científicas, sexuales, religiosas, que son, precisamente, la característica de la aventura existencial.

Las potencialidades del ciberespacio están lejos de haber sido agotadas y, sin embargo, testimonian el enriquecimiento cultural que siempre va ligado a la movilidad, a la circulación, aún si éstas fueran únicamente mentales, ensueños o hasta fantasmas provocados por todo aquello. El hombre de la tecnópolis, al pertenecer esencialmente a un lugar, no existe más que en las relaciones del otro.

En este sentido, la distancia geográfica que separa se convierte en motivo de relación y, a su vez, queda suprimida en el escenario de la Red a través del Facebook. En este segmento el interés de la relación se sigue de la pertenencia al lugar, que a su vez, se construye en relación, pues interviene no sólo en su dinámica sino en las características de aquél con el cual se tiene la intención de conocer. En este caso, encontrar nuevas amistades ayuda a la persona a mantenerse relacionada con su país, lo cual implica compartir con el otro la misma nacionalidad. Además, el que sea una relación que actualiza al sujeto sobre el lugar afín, da indicios del tipo de diálogo que se puede desarrollar.

CINF20: en mi caso fue una necesidad de encontrar nuevas amistades y de mantenerme relacionada y actualizada con respecto a mi país, ya que me encuentro viviendo en Estados Unidos desde hace más de diez años.

La naturaleza relacional del ser, toma también otra variante. En los fragmentos que siguen, se denota el espacio de encuentro no sólo permite conocer a otras personas y establecer nuevos vínculos, sino también se construye como ambiente de distracción. En este caso, divertirse acontece en el diálogo con el otro, acción que es posible por la naturaleza del escenario que es virtual. En Facebook en tanto espacio compartido y público. En el fondo, la conversación se construye como el fin último de la relación, a la cual precede el uso de la estrategia de temporalidad para su ejercicio. La conversación con el otro se constituye en pasatiempo y, como tal, tiene lugar en aquellos momentos destinados a la distracción y el descanso.

CINF11: a veces establecer una relación por esta vía es más simple, debido a que Facebook ha llegado a ser un punto de encuentro entre varias personas, muchas de ellas con ganas de conocer gente. En mi caso, hago

*uso excesivo de la Internet y en Facebook sobre todo, me ayuda a establecer una relación por esta vía, me mantengo en contacto con mis amigos, colegas, y otras veces me permite distraerme en mis ratos libres, jugando por ejemplo con **Farmville**.*

El ciberinformante (CINF11) recurre a la naturaleza del Facebook para explicar por qué surgen las relaciones en este tejido de la Red. La red social Facebook, en tanto espacio de encuentro, se convierte en un medio cómodo y sencillo para establecer relaciones. La simplicidad que implica el desarrollo de una relación por este medio se construye a partir del interés compartido por quienes se reúnen en este espacio: un interés relacional o, dicho de otro modo, quienes establecen relaciones en Facebook, son personas que quieren desarrollar relaciones interpersonales en ese escenario virtual. Si bien esto favorece la dinámica relacional, se entrevé que ello no constituye la norma, sino que es algo que ocurre esporádicamente. Que la razón anterior, no sea lo habitual queda reforzado con la narración de la experiencia particular. En este caso, el relato personal construye la justificación a partir de la cual establecer relaciones en este medio es “normal” porque su propio rol se lo exige. A lo anterior, se le agrega otro valor que descansa en el tipo de relaciones que se pueden llegar a establecer en este escenario virtual: aquellas ligadas al rol tienen cierto orden de permanencia, fuera de éstas el resto de las relaciones pasan al plano de distracción, al ocio y el disfrute personal. Dicho de otro modo, la cualidad relacional que define a las personas está condicionada al rol y a la naturaleza del otro: aquellos con quienes se comparte un rol, Facebook es la vía efectiva para mantener el vínculo. Los otros (que no cumplen con tal condición) y la posible relación que podría emerger son contruidos de un modo pasivo, pues sirven como pasatiempo.

2. Más que Amigos... Amores públicos, secretos y privados

Hay un manual nuevo para el amor; las cartas muy lejos y con certeza pocos son quienes dejan fluir sus sentimientos en tinta y papel. También hay largas declaraciones de amor por teléfono son periódico de ayer, incluso estar pegado al computador realizando la acción “enviar-recibir” cada dos minutos quedó en el pasado. Ahora sólo basta con ingresar al portal web de Facebook para mirar todas las actualizaciones y conocer si la “media naranja” escribió en nuestro muro, dejó un tweet o nos obsequió un osito de peluche virtual.

CINF 23: internet ha cambiado la forma en que estamos viviendo las cosas y cómo nos interrelacionamos. Las redes sociales, que comenzaron primero con las salas de chat eran espacios donde la gente se ponía un seudónimo y ese anonimato le permitía ser otra persona. Luego estas salas de chat que tenían muchas páginas web, migraron a los llamados messengers (Hotmail, Gmail, Yahoo, entre otros) y después evolucionaron a las redes sociales que conocemos hoy día, siendo la más popular Facebook.

De acuerdo a lo anterior, reconocemos que en estas plataformas el usuario hace público el afecto, la vida individual se desnuda y la mayoría de las acciones son compartidas con los usuarios de su lista; quedando al descubierto todos los comentarios, pensamientos y acciones hacia la persona amada.

CINF 35: Yo creo que con estas redes sociales se ha perdido el anonimato que era lo que mantenía a las personas, quizás, más agresivas a la hora de conquistar porque se escudaban bajo una figura, como es el caso

de los románticos. Para muchos resulta más fácil comunicar sus sentimientos mediante la vía virtual que expresarlos cara a cara. El monitor será siempre una gran celestina que permitirá vencer el miedo que se tiene a la hora de confesarle sentimientos a un enamorado o enamorada.

Muchos creen que algunas historias de amor son puros cuentos de hadas, pero hay a quienes la vida ha bendecido con situaciones amorosas sacadas de telenovelas. A continuación quiero compartir sus historias de enamoramiento por considerar que merecen ser conocidas porque contadas por ellos nadie las creería.

CINF 41: (Yamilé, Contador Público y Rafael, Administrador). Nos conocimos hace 5 años en una fiesta en la que fue invitada por medio de una de mis mejores amigas del colegio. Él era el novio de una sus compañeras de trabajo. Y hasta allí llegó nuestro primer encuentro. Sin embargo, 5 años después, cuando comencé a bailar salsa casino, todo giraba alrededor de mi nuevo pasatiempo y un buen día entré en una sala de chat caraqueña de Salsa Casino y allí conocí a Rafael. Al principio ninguno de los dos nos reconocimos en fotos, pues ambos lucíamos bastante diferentes. Luego conversando más a fondo, encontramos que teníamos a una amiga en común “Lucía”, y que nos habíamos visto en aquella fiesta. Nuestro encuentro fue en un Festival de Salsa, bailamos toda la noche y nos prometimos el uno al otro que no dejaríamos que el destino nos separara, ya yo había terminado mi relación anterior y era tiempo de darle paso al verdadero amor de mi vida.

En la actualidad, son una pareja feliz, dicen, con un año de casados.

CINFO 45: (Gina, Diseñador Gráfico y David Travel managment). Tita,

jamás pensó que luego de ser una cosmopolita amante de la urbe, su cultura, sus calles y sus gente llegase a encontrar el amor en un sitio soleado y vacacional como la Isla de Margarita. Por alguna razón sentía que su vida se estaba volviendo monótona: los domingos al cine, los martes a clases de fotografía y los viernes a tomar vino con las amigas. Un cambio verdaderamente revolucionó su vida. En una temporada vacacional, por eso de “quien quita”, ingresó su currículum en una constructora en la que estaban solicitando un diseñador gráfico. “Un viernes, ya en Caracas, sonó el teléfono: era desde Nueva Esparta, me estaban llamando para ir a hacer una entrevista de trabajo. No lo pensé dos veces y me fui el lunes, eso era para mí, enseguida me dieron el trabajo y acepté. Tenía todo en mi ciudad pero a la vez me faltaba algo: el amor, contó ella. Yo la vi sentada en la playa tomándose una piña colada, cuenta en buen castellano David, un inglés que en aquél momento se encontraba de turista en la isla.

Me encantó y no dudé en sentarme a su lado, nuestro primer encuentro fue muy breve porque a los dos días me devolvía a Inglaterra. Sin embargo, no perdí el contacto con mi consentida, pues me convertí en un fanático del facebook, el lugar que sirvió de cómplice para nuestro affair, comentó él. Yo diría que lo conocí por Internet, pues fue detrás de un computador donde aprendí su modo de ver la vida, a través de sus múltiples correos electrónicos, nuestras extensas conversaciones por chat, sus pensamientos, etc, recuerda Gina.

Ahora estos afortunados disfrutaban de su primer aniversario. Él dejó la vestimenta de gentleman por un par de sandalias, camisetas y franelas; finalmente se despidió del intenso frío invernal para entrar en una vaporosa calidez y dijo adiós a montañas y castillos para vivir junto al mar, con la arena y el verdadero amor de su vida.

Esos portales han permitido además, que individuos solitarios apuesten con más frecuencia cada vez a iniciar romances bajo una plataforma que les permite hacer uso de una valentía que no tienen cuando de una comunicación *face to face* se trata.

3. La Soledad

Los fragmentos que se muestran a continuación son otro ejemplo de la naturaleza relacional del ser. Sin embargo, aquí el interés por la relación también se acompaña de otro motivo: la soledad.

CINF12: me inscribí en el facebook para conseguir amigos, a veces me siento sola...

CINF28: he notado que muchas personas buscamos este tipo de relaciones porque nos sentimos muy solas...

CINF30: creo que las personas que se meten en facebook, escapamos de la soledad, buscan otras cosas por la vía virtual

En este contexto, la condición de soledad se construye tanto como una vivencia de la propia individualidad como un estado que se manifiesta fácticamente en los otros. Incluso, podría hablarse de ella como una condición generalizada presente en todas las personas que buscan relacionarse en Facebook. Ese estado generalizado se logra mediante la narración de un relato en primera persona del plural (buscamos, escapamos, nos sentimos...). Al presente, la soledad no constituye simplemente un estado psíquico sino que también es un hecho; la ausencia de compañía,

estrategia de factibilidad que sirve para explicar la búsqueda de relaciones nuevas o antiguas.

En el párrafo siguiente, advertimos cómo se constituye la explicación (en forma de atribución externa) a partir de la cual no tener amigos y, por lo tanto, sentirse solos, se remedia con una relación en Facebook. Para ello, el protagonista se vale de su propia experiencia. En un primer momento, el hallarse en otro contexto sirve para aclarar lo que sigue: la dificultad de hacer amigos. Esta dificultad se refuerza con los otros involucrados en una relación.

El otro, en general (la gente) se construye como una entidad inusual, cuya misma condición de rareza se convierte en razón de dificultad y afecta al primero. Es importante destacar, para la explicación se hace uso de la temporalidad, es decir, fue a partir de una experiencia pasada que Facebook se convirtió en espacio para establecer relaciones y así escapar de la soledad. Además, haber hallado a alguien en Facebook es razón para llenar sus expectativas, pues quien se siente solo deja de estarlo, como es evidente en compañía de otro.

CINF13: es una forma de hacer amigos, al llegar a Barcelona para estudiar, se me hizo difícil hacer amigos, la gente a veces se mostraba fría, extraña, distante... me sentí muy solo. Un día entré a curiosear el Facebook y concluí que una relación por internet llenaba mis expectativas, y no me sentí más solo.

En este párrafo, también la condición de soledad se construye como el no tener a alguien cerca en momentos de abatimiento. En ese fragmento, este estado del ser sirve de impulso para ingresar a Facebook. Se nota que

la Red se construye, no sólo como espacio de relación, sino como vía de escape, relax y con cierto efecto “terapéutico, haciendo posible la liberación de tensiones y de los problemas acumulados del día a día, aún siendo personales, y mediante la interacción con personas de las que no se tiene un conocimiento previo o cierto grado de familiaridad. El efecto terapéutico inmediato que resulta del ingreso al espacio es el restablecimiento del estado anímico, a lo cual le sigue la relación con el otro.

CINF 24: facebook es un lugar donde descargo mis problemas, creo que la mayoría de personas hace eso, me relajo y conozco gente, hago nuevos contactos, encuentro viejos amigos...

Se nota en lo anterior, que se construye al otro como una entidad plural e impersonal: la gente. En este sentido, el otro en la relación es una entidad indiferenciada, su identidad no es importante. Lo anterior vale para el momento que antecede al establecimiento de una relación, donde lo importante es conocer al otro (los demás), y no con quien se desarrolla una relación, al menos en este caso.

4. La Inseguridad en la seducción

Otra razón narrada por los ciberinformantes en el establecimiento de relaciones interpersonales en internet se construye como una especie de incompetencia personal. Quien establece relaciones en este espacio es una entidad insegura y temerosa de sus propias acciones. Esta condición del ser funge de obstáculo al inicio de una nueva relación. Sin embargo, en Internet tal impedimento se suprime o sus efectos se ven reducidos, de allí que las personas con dicha condición hallan en Internet la posibilidad de establecer

nuevas relaciones.

Hay quienes evitan embarcarse en una relación vía Facebook, entre otros aspectos porque temen correr el peligro de enamorarse de una persona que esconda su verdadera identidad o muestre una imagen distorsionada de sí mismo ocultando datos como edad, peso, estatura y profesión, y también “colgando” fotografías alteradas en programas como photoshop.

CINF 35: esta posibilidad es poco viable porque considera que en este tipo de herramientas se puede mentir sólo al principio, porque a través de estos portales se hace público el pasado, y la vida del individuo allí queda expuesta. Siempre habrá alguno de tus contactos que te conoce del pasado (infancia, colegio, universidad), hay fotos antiguas en las te pueden etiquetar y otras herramientas que disminuyen las posibilidades de ocultar información personal.

Podría decirse del extracto anterior, que establecer relaciones se construye como una tarea laboriosa y molesta. Esta idea se revela mediante el relato de la experiencia ajena, de personas que han pasado por esa vivencia. Un tema bastante debatido en la actualidad es sí Internet y sus plataformas reemplazarán la comunicación directa y peor aún, si éste hará desaparecer el romance o la conquista entre los seres humanos, llevándose por delante el galanteo, las flores, las salidas al cine, comer helados, los halagos.

En el fragmento siguiente, el ciberinformante comienza aclarando una posición sobre el tema (nada reemplazará) y (yo creo). Para este hablante, la experiencia que unos cuantos le comentan (los diversos métodos de conquista, reemplazo de una técnica por otra) se convierte en la razón

fundamental del establecimiento de las relaciones en Internet. Para tal razón, utiliza el término “inseguridad”, que define mediante una serie de estrategias discursivas. Primero, recurre a una estrategia de factibilidad para luego exponer la explicación: las relaciones, no sólo a través del internet, sino mediante cualquier tipo de artefacto electrónico han ido en crecimiento y evolución.

CINF 36: Nada reemplazará el romance entre un hombre y una mujer; puede que existan diversos métodos de conquista que irán evolucionando con el tiempo y adaptándose a las nuevas tecnologías, yo creo que no desaparecerá jamás. Antes era el papel, luego el teléfono, después los correos electrónicos, con el pasar del tiempo las salas de chat y ahora las redes sociales como Facebook, lo que significa que se reemplazará una técnica por otra. Es más como defensor de la escritura, ésta seguirá siendo, cualquiera que sea la vía, la mejor forma de comunicación entre los hombres.

Podría decirse que el desconocimiento en la Red, es paradójicamente, análogo a la confianza en las relaciones cara a cara: con frecuencia la asertividad resulta mayor con quienes tenemos vínculos más estrechos, familiares, íntimos; mientras que la parquedad tiene lugar en ámbitos y rituales en los cuales los nexos entre sus cibernautas tienen funciones puntuales y/o se rigen por la distancia, manteniéndose el desconocimiento del otro o retardándose la cercanía.

5. Búsqueda deliberada o Intencional

En esta categoría se construye el surgimiento de una relación

interpersonal en Internet como una situación a la cual le precede un proceso de cualidad intencional. El atractivo de las redes sociales está justamente en estos números: viven para y por las relaciones entre personas.

CINF 39: Intereses: Investigaciones, Cine, Pintura.

CINF 3: Intereses: Asistir a eventos científicos, compartir con los pares académicos, viajar por placer, ir al cine, al teatro, bailar ir, cantar...

Cuanto más amigos y conocidos son miembros de una red, más valor tiene, precisamente porque su función principal es vincular personas. Al principio, la conexión es por conocimiento directo, pero las redes sociales permiten otra cosa: encontrar gente con intereses comunes, sumarse a ese grupo y compartir información, generar encuentros, entre otros. Es decir, hacen énfasis en la Información y los intereses que buscan.

CINF 4: Me uno a la gente que admira y ama a esta señora maravillosa.

Aquí, lo específico participa de diferentes modalidades: similitud de caracteres, preferencias por un determinado tipo de persona, información sobre un tema en particular. Aunque en el fondo se deja entrever el nexo por afinidad. En la cita anterior, el ciberinformante deja clara su posición ante el desarrollo de una relación en Red. Su postura es la de un explorador que hace las diligencias para encontrar algo de naturaleza relacional: un vínculo amoroso. Son acciones emotivas y fuertemente movilizadas hacia una meta, que van mucho más allá de una necesidad repentina, flexible, efímera. El otro implicado en esa búsqueda se construye como un ser similar, que debe ser afín a sí mismo. En este caso, en el sentido de la afinidad viene dado por

preferencias, que opera como el requisito sustancial de la relación.

6. Multiculturalidad

En este mismo sentido, como enuncia Hidalgo (2010), pero tal vez con similitudes más visibles y mayor proyección de unidad están las propiedades lingüísticas, debido a que según Casas (2006), a pesar de la existencia de varias culturas en nuestro territorio y de la multiplicidad de lenguas indígenas, el español, instituido como idioma oficial, conforma una entidad común que nos provee una estructura de pensamiento y una visión de mundo de características compartidas.

CINF 4: Resident evil

Por ejemplo, en los entornos informáticos de socialización, el lenguaje escrito ya no es más una variedad formal, cuidada, sujeta a las convenciones retóricas tradicionales. Las reglas sintácticas, los cánones y el nuevo léxico, ya no los dicta la Real Academia Española (RAE), sino el uso de la lengua por parte de los hablantes y las exigencias mismas que van surgiendo. Como consecuencia, se observa un discurso determinado por la reducción de las diferencias entre la lengua escrita y la lengua hablada y por su cercanía a la oralidad.

En opinión de Hidalgo (2010), puede reconocerse la inserción de formas novedosas al registro escritoral, la introducción de caracteres, el uso discrecional de mayúsculas y la repetición de letras y de símbolos por parte de nativo-hablantes del español americano provenientes de distintos países del continente:

- **Repetición del signo de interrogación ?** al final de la palabra interrogativa “que” y empleo de caracteres equivalentes a “sonrisa” para enfatizar la el sentimiento de sorpresa
Qué??? :) (venezolano)
Quién te dijo q opinaras ah???
- **Uso novedoso de caracteres para expresar “sonrisa” y repetición** de la misma expresión: *Me gusta, me gusta, me gusta..... ;) ;) ;)*
 (mexicano)
Imprezao ... Digitallizaooo (Brasileño)
- **Uso de las mayúsculas para enfatizar y abreviación** de la palabra celular con el fin de economizar espacio y hacer más rápida la comunicación:
URGENTE Cualquier novedad mándame tu numero de cel
 (panameño)
- **Inserción de las mayúsculas a mitad de la oración para dar mayor fuerza** a una palabra en específico y uso de los puntos suspensivos dentro de la frase para indicar una pausa:
Cuidado después de cuatro o cinco TEQUILAS Anita... te tragas el Gusano de la Botella.... (venezolano)
- **Empleo de interjecciones y la repetición del signo de admiración al final de la frase para imprimir emoción: *UPS!!!*** *A una semana del gran día!!!!!!!!!!!!!!* (colombiano)

En fragmentos anteriores, la búsqueda tiene un carácter sustancialmente relacional multicultural. Su objetivo es establecer un tipo de vínculo con el otro en cualquier otro lugar de Venezuela o en el continente, dialogar.

7. El Contexto

En la construcción de la relación, el contexto es muy importante, Internet aparece como un espacio de encuentro y relación. Pero no es sólo un gran espacio de encuentro, sino que participa de múltiples formas cada una de las cuales encierra un sentido específico, de índole temática y definida por un interés. Los siguientes enunciados se detienen en eso, en construir los lugares de encuentro en Internet como las razones de base que posibilitan lo relacional. Vemos entonces que, en Internet por razones de base que posibilitan lo relacional. Notamos, que los que circulan en la red son personas “motivadas” a algo, que persiguen un fin particular dictado por su propia individualidad.

El objetivo de establecer una relación pueden adoptar múltiples formas: amistad, romance, sexo, distracción, molestar, político, entre otros. A pesar de, la forma como se plantea el interés por la relación constituye, a su vez, dos tipos de sujetos: aquellos cuya búsqueda se implica el alcance de algo preciso en prospectivo, y otros situados más en el presente y lo que hay, pues para estos lo importante es satisfacer las necesidades del momento en la medida de lo disponible, en este caso interactuar activamente con o en contra del otro.

CINF15: Yo creo que la gente puede utilizar las cosas para bien o para mal, el uso que le demos, depende de nosotros...

Nadie puede negar el alcance o importancia que tiene una red como esta, que te mantiene conectado con al mundo, la información, las tendencias de la gente...

FB para mí, es un termómetro que dice muchas cosas... yo lo utilizo muchísimo, me encanta.

8. Escritura ¿Equivocaciones, incorrecciones?

Otra propiedad relevante de esta variedad es su carácter netamente coloquial, pues para sus usuarios impera la función comunicativa por encima de la expresión y la corrección sintácticas. Es una escritura del momento, del instante, no reflexiva. El nivel estilístico dominante es el informal.

El teclado sustituye a la voz y no hay un plan controlado del texto (Covadonga López, 2006). Dada la rapidez en la elaboración de los mensajes, el destinatario o el lector, reconstruye el significado por medio de inferencias y presuposiciones sobre un tema compartido entre él y quien lo ha elaborado, es decir, que es el contexto común lo que le permite su comprensión y no la presencia de referentes anafóricos que generalmente cubren la información elidida o substituida.

Para Hidalgo (2010), la sintaxis es sencilla, poco estructurada y de carácter dialogal, el vocabulario es específico y la información es cotidiana,

espontánea y efímera. Si observamos el ejemplo siguiente, extraído de la misma red social, se verifican las características anteriores:

CINF9: Ay, que patético ese, graciaaz o o

CINF: Qué azzzco

CINF 11: eso fue hace tiempo.. x d...

*CINF9: si, la fecha no t_t. la recuerdo, así escribíamos.. que gays x d
Carlos es Gay...\$ xDD*

Tomando como ejemplo el caso anterior, quizá una de las primeras sorpresas que podría llevarse un recién llegado cibernauta, es la cantidad casi abochornante de faltas de ortografía que puede llegar a albergar. Algún usuario opina que se trata, sencillamente de una prueba de la incultura de los jóvenes o de la estupidez congénita de las masas, incapacidad de deletrear y escribir correctamente. Ocurre, no obstante, que en la mayoría de los casos, estos errores los produce gente que conoce y utiliza regularmente esas convenciones normativas. Se observa en los anteriores ejemplos, que las reglas del código escrito son transgredibles. Quizá podríamos afirmar incluso que, en cuanto a las posibilidades y recursos comunicativos, la única regla es que no hay reglas. Al menos normativamente hablando.

A pesar de esto, es evidente que una parte de los errores ortográficos, gramaticales, sintácticos, y en general formales, son involuntarios. La mayoría de estos errores, sin embargo, es consciente e, incluso, deliberado. Podríamos distinguir, inicialmente, tres tipos de incorrecciones formales conscientes o deliberadas: a) están las distorsiones más o menos involuntarias provocadas por la falta de atención y corrección en el tecleo y por la necesidad de intervenir con rapidez en las conversaciones.

b) Encontramos distorsiones voluntarias voluntarias que pretenden dar énfasis, tono, cadencias, volumen, entre otros. Para ello, los usuarios recurren a alargar las vocales, usar mayúsculas, repetir sus intervenciones, a utilizar un número variable de símbolos de exclamación al final de la intervención, etc.

c) Están las distorsiones que podemos etiquetar como incorrecciones vehementes. Los usuarios normalmente, con el tiempo, tienden no sólo a descuidar su nivel de corrección gramatical general y a utilizar los recursos mencionados en segundo lugar, sino que una parte de ellos comenten multitud de faltas de modo deliberado y exagerado. Con ello pretenden individualizar su forma de expresión y hacer del entorno algo mucho más coloquial. Así, se entra en un juego metalingüístico de alto contenido humorístico.

9. Comunicación extralingüística

En los canales de comunicación de los chats, la comunicación extralingüística, tal como la hemos entendido siempre en su modalidad *offline* no existe. Esta ausencia podría ser considerada una dificultad insalvable, que debería mediatizar considerablemente la capacidad de transmisión de contenidos, opiniones y estados anímicos.

No son pocos los que piensan que sin la comunicación extra y lingüística, la comunicación oral está abocada al fracaso. De hecho, hay quien opina que los chats están condenados a constantes malentendidos, confusiones y aclaraciones reparatorias precisamente, por la ausencia de este tipo de información extralingüística.

CINF1: Hola, como estas).

CINFT: No muy (.

No obstante, bajo nuestro punto de vista, los usuarios de los chats han salvado este escollo con una mezcla de conformismo y creatividad. Un conformismo bien entendido, pues se refiere a que, dadas las posibilidades del medio, resulta imposible transmitir a través de él información más allá de los caracteres del teclado de ordenador. Y bien entendido debido a que no se trata de un conformismo negativo: los usuarios se amoldan a estas restricciones y se comunican a pesar de ellas.

Quizá deberíamos atrevernos a decir que se comunican gracias a ellas, o por lo menos, que se comunican de la manera en que lo hacen, ahora sí, gracias a ellas. Una creatividad, otro lado, que se refiere a la capacidad de los usuarios para inventar fórmulas de transmitir una buena parte de esa información no verbal/textual de forma eficaz. Lo suficientemente eficaz para hacer que la comunicación sea posible y que, en realidad, no se den tantos malos entendidos ni confusiones como algunos han podido observar. La forma en que esta creatividad de la que estamos hablando se manifiesta es a través del teclado.

En el teclado están presentes todos los signos (arbitrarios todos ellos, cabe recordarlo), que un usuario tiene a su disposición. A través del teclado se accede al llamado código ASCII, el juego estándar de signos presentes en un teclado, incluyendo mayúsculas, minúsculas, signos de puntuación y demás signos a los que estamos más o menos habituados. A través del teclado, además, se puede recurrir a algunos comandos bastantes sencillos que permiten algunas modificaciones más de la materia prima de la interacción, en forma de letras cursivas, en negrita, o como caso más elaborados.

10. Emoticones o Smilies

Son representaciones gráficas o textos icónicos (Yus, 2001:128) de uso convencional, cotidiano y sorprendentemente frecuentes. Estas representaciones gráficas tienen como única materia prima los signos de que dispone un teclado de ordenador, el llamado código ASCII. A primer golpe de vista, puede ser necesario un poco de imaginación para discernir su significado. Todos ellos deben ser leídos en horizontal, aunque también se encuentran, con menos frecuencia, algunos que se inspiran en una posición vertical. Es decir, para captar su significado, el usuario debe imaginárselos girados. Representan caras, gestos y estados de ánimo.

:) Sonrisa

;) Sonrisa y guiño

☹ Triste

:'(Triste con lágrima

El primero de los cuatro anteriores, es una cara sonriente, posiblemente el más conocido de todos los emoticonos y, quizá, el primero de todos ellos. Los dos puntos son de nuevo los ojos y el paréntesis cerrado, una sonrisa. Puede conllevar tantos significados como una sonrisa en una interacción cara a cara. El segundo es una cara sonriente que guiña un ojo, habitualmente, para denotar complicidad, ironía, burla o un guiño pícaro, entre otros significados. El ojo guiñado se representa por la coma del punto y coma. La tercera es una cara triste o enfadada, también con tantas interpretaciones como el contexto sugiera. El matiz proviene del paréntesis abierto, que dibuja una boca torcida en gesto de desagrado. El último de los

cuatro ejemplos propuestos es una cara triste que deja caer una lágrima de pena. En este caso, el apóstrofe bajo uno de los ojos representa esa lágrima.

Como ocurre en los gestos faciales reales, todos ellos pueden contener múltiples significados y su interpretación depende del contexto. Es un tipo de información de alta dependencia indexical. Sin embargo, y a diferencia de los gestos reales, todos los emoticonos son ostensivos o vehementes.

Veamos a continuación un muestrario un poco más amplio, aunque de ningún modo completo y ni siquiera representativo:

XD Carcajada
:P Sacar la lengua
:-D Otra carcajada/sonrisa/risa
☺ Otra Sonrisa
:] Otra sonrisa
:o Sorpresa
:* Un beso
:-/ Excepción

Torres (2001), ha intentado poner un poco de orden en este marasmo siempre abierto e inacabado de emoticonos ofreciendo una tipificación que los clasifica a partir de su funcionalidad pragmática, distinguiéndolos del siguiente modo:

- a) Emoticonos que expresan la emoción del emisor
- b) Emoticonos de interpretación del mensaje
- c) Emoticonos de complicidad
- d) Emoticonos preservadores de la imagen (del emisor)

e) Emoticonos amenazadores de la imagen (del receptor)

En realidad, el catálogo de emoticonos y las clasificaciones podría resultar inacabable. No siempre ocurre que los emoticonos sean correctamente entendidos por toda la audiencia. Generalmente, una mayoría de ésta sí los interpreta correctamente. Pero otras veces, alguien no entiende y pregunta. El código de los comentarios y chats no es extremadamente difícil, por lo que, una vez aclarada la duda, el personaje que ha preguntado empezará a usar, si lo cree conveniente, el nuevo símbolo aprendido.

11. Deformación de la Escritura

Esto quiere decir, que la deformación del código normativo escrito, se produce, ostensiblemente, no se debe a algo accidental, ni tampoco depende de las prisas por teclear rápido. Al contrario, se trata de un proceso consciente y creciente por parte de los usuarios que pasan a utilizar un registro repleto de aparentes incorrecciones, con una finalidad, bajo nuestro punto de vista, básicamente expresiva.

CINF 20: vamos a la Ksa, tu vas...

CINF 21: Te kiero mucho

CINF 9: Kde llenajiji

Las motivaciones que nos dan los ciberinformantes para explicar y explicarse el porqué de todo este fenómeno tocan varios aspectos. Quizá la más frecuente de las razones, en boca de los usuarios, sea la de conseguir comunicarse del modo más rápido posible. Así, recurren a abreviaturas improvisadas, sustituciones de las grafías consonánticas complejas (ch, qu, ll)

por simples (x, k, y), eliminación de consonantes o incluso sílabas enteras (toma por tomado, cansa por cansada, na por nada), supresión de gran cantidad de tildes, mayúsculas y signos de puntuación, entre otros.

Una segunda explicación también bastante frecuente es la de conseguir “escribir como hablo”. En este objetivo, de hecho, confluyen tanto *deformaciones deliberadas* como otras menos deliberadas, en las que la forma de producción del discurso (rápido, sin posibilidad de revisión, vivaz), tiene mucho que ver. Entre las segundas, se contarían todo tipo de errores de tipo estructural o sintáctico. Entre los primeros, se busca una oralización de la expresión, que lo acerque, en la medida de lo posible, a la lengua hablada. Con este propósito, vemos que las intenciones expresivas del usuario a la hora de buscar esa oralización pasan, entre otros, por: a) búsqueda de coloquialismo, b) la deformación de las palabras buscando una mayor proximidad a su forma fonética, y c) una mezcla de ambas, donde la forma fonética que se pretende emular es la perteneciente a un registro coloquial.

El coloquialismo ha sido frecuentemente utilizado, en literatura, para representar un acercamiento a la dimensión hablada de la lengua y marcar, así, una distancia clara con el registro escrito, siempre demasiado formal como para parecerse al habla. Azevedo (1996:136) describe perfectamente las formas a través de las cuales la literatura ha intentado acercarse al habla, casi siempre deficientemente, como fórmula marcadora de personajes, situaciones o entornos que se alejan, deliberadamente, de lo no marcado o estándar, que sería el registro escrito normativo habitual.

Apunta Azevedo que el coloquialismo y la deformación deliberada del código normativo actúan como marcas personalizadas. En tanto que, como

afirma el autor, el registro escrito se origina como “un ensayo de representación del habla”, en el que se pone en marcha “un código formal donde se evitan las idiosincrasias personales y regionales con el fin de conseguir el máximo de comprensión (Azevedo, 1996:116).

Una tercera explicación que no suele ser expuesta por parte de los usuarios, pero que consideramos importante o más que las anteriores: ante el vacío de rasgos extralingüísticos que puedan actuar como identificadores del usuario, recurrir a una alteración del código normativo puede servir para conseguirlo.

Estas alteraciones, además, tienen un carácter marcadamente lúdico, que se presenta predominante en los comentarios y chats, en el que las normas de ortografía y gramática son un reto a desafiar, y donde el mero hecho y la forma de desafiarlas constituye una prueba de originalidad, personalidad, identificación y, en última instancia, ingenio.

A través de todos estos recursos, se pretende y consigue, agilizar y acelerar el intercambio comunicativo; hacerlo más vivaz y flexible, acercándolo al habla y diversas jergas o variantes coloquiales; y personalizarlo, individualizarlo, aumentar su potencial expresivo.

REFLEXIONES DERIVADAS

Realizado el intenso proceso de investigación tanto documental como de campo, aplicando la metodología de Etnografía Virtual y análisis cualitativo presentado en esta investigación, es importante resaltar que este trabajo trata de un acercamiento hacia el fenómeno de red social Facebook. Para la investigación en Ciencias Sociales en el tema referente a la Internet, Sociedad de la Información y Cibercultura, habrá bastante en lo futuro para abordar con un diseño emergente teórico y metodológico para construir un objeto de Estudio pertinente a lo que las Comunidades Virtuales están haciendo uso de esta red social.

- Facebook es un sitio de red social que a través de sus aplicaciones permite la expresión de la afectividad, la construcción de la identidad y la imagen, el establecimiento de contactos, el intercambio de información, la organización civil, entre otras funciones. Los códigos textuales, visuales y auditivos construyen un lenguaje significativo para la vida afectiva y relacional de los usuarios, y que en conjunto, explican su popularidad.
- La construcción de la matriz teórica, se hizo en base a categorías, conceptos que se elaboraron a partir de la inducción y experiencias subsiguientes. Por lo que puntualizaremos en las categorías que se encontraron en la exploración investigativa:
- Primera Categoría: Tipo de Usuario: encontramos que el uso de una determinada interfaz va a depender del tipo de usuario, sus características sociodemográficas como la edad, que va a ser crucial en la definición del estilo de vida: actividades, disposición de tiempo libre, construcción o consolidación de contactos; el nivel

socioeconómico, la ocupación; y otros rasgos como encontrarse o no en el país de origen, entre otros.

- Segunda categoría: Propósito de la Interacción: El tipo de usuario se relaciona estrechamente con otra categoría que podríamos considerar como los propósitos de la interacción: conocer gente nueva, mantener lazos con gente conocida, buscar personas de nuestra historia pasada, construir una imagen, compartir información, obtener información, discutir, organizarse.
- Tercera categoría. Posibilidades de la Plataforma: podríamos mencionar las características en términos de complejidad de uso, estructura, diseño, oferta de aplicaciones, manejo de la privacidad. Podemos plantear que en conjunto estos elementos van a determinar la preferencia por una plataforma u otra.
- Cuarta categoría: Códigos: En el caso de nuestro estudio, intentamos identificar cómo los usuarios de Facebook hacen uso del lenguaje propio de este sitio para expresarse y los significados que construyen a partir de las herramientas comunicativas que el sitio les ofrece.
- Quinta categoría. Aplicaciones: El uso de facebook abarca un sin número de aplicaciones sociales. No podemos reducir este uso al hecho de compartir información con amigos, crear lazos sociales o compartir fotos, música y vídeos.
- La importancia que adquieren el conocimiento personal y las relaciones afectivas. Contrariamente a las comunidades virtuales clásicas que unen a personas desconocidas que habitan espacios geográficos distantes en torno a un interés común, las nuevas comunidades virtuales realizan el movimiento contrario: virtualizan, aplanan y desarraigan las relaciones afectivas que se dan en el espacio compartido de la casa, la oficina o la facultad.

- Sexta categoría. Ontología virtual. Facebook crea realidades virtuales alternas que afectan a la realidad existente fuera del ciberespacio, también es cierto que el Facebook a la vez que resemantiza la realidad dentro y fuera de él, reproduce las condiciones y estructuras sociales de la realidad externa a través de los códigos culturales aplicados en el uso de la plataforma y la construcción de los mensajes.
- Séptima categoría: Historia Emocional. El seguimiento de la historia emocional es una manera de estar al tanto de lo que ocurre con los demás, sobre todo si es algo que nos atañe particularmente. Sólo nosotros: el problema de la privacidad.
- Uno de los mayores beneficios que reportan los ciberinformantes de Facebook, es el hecho de que permite mantener la privacidad y las relaciones limitadas a un círculo social controlado. Podemos escoger a quién aceptamos y quién puede ver nuestra información personal.
- Sin embargo, el tema de la privacidad es relativo. Por una parte, es necesaria una acción deliberada (seleccionar las opciones de privacidad en las distintas opciones) para que nuestra información personal no se haga pública en el ciberespacio para cualquier tipo de persona; y por otra parte, la publicidad se incorpora de manera ineludible por el intercambio o venta de las bases de datos entre las empresas que ofrecen bienes y servicios y que ellos obtienen a través de las aplicaciones. Algo que no todos los usuarios conocen.
- La participación en las redes sociales en línea son un fenómeno creciente y socialmente relevante, denotando que con el uso frecuente y creciente del Facebook, se da paso a una nueva forma de definir la vida personal, de las relaciones y los afectos, denominada Cibersocialidad.

- Es importante desarrollar estudios que analicen los usos y el sentido de estas redes sociales en nuestro contexto. En este trabajo hemos querido abordar la plataforma Facebook como un ejemplo de red social eficaz y útil en el establecimiento de comunidades virtuales y reales. Planteamos que la preferencia por un sitio va a estar dado por las características de los usuarios, de la plataforma y los propósitos de la interacción.
- De lo anterior, se desprende las diferentes categorías que se obtuvieron de este estudio. Pero quedan otras vertientes, aristas, que se realizarán en investigaciones futuras. Como por ejemplo los siguientes tópicos: la historia emocional y la privacidad.
- Uno de los aportes que significó esta tesis, es la creación de la línea de investigación Tic y Cibersocialidad, para continuar las investigaciones.

REFERENCIAS

- Aguirre (1982), G. *Anales de Antropología*. México. UNAM.
- Bauman, Z. (2004). *La Sociedad Sitiada*. Argentina. Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2002). *Modernidad Líquida*. Argentina. Fondo de Cultura Económica.
- Berger P.L. y Luckmann Th. (1996). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Bateson G, (1993). *Pasos hacia una ecología de la mente: colección de ensayos en antropología, psiquiatría, evolución y epistemología*. Ballantine Books.
- Blumer, H. (1969). *El Interaccionismo Simbólico. Perspectiva y Método*. Barcelona. Hora.
- Casalegno, F, (2000), *Living Memory. Une approche écologique de la mémoire en réseau en Sociétés*, nº 68, pp. 45-56.
- Castells, M. (2000). *Globalización, estado y sociedad: el nuevo contexto histórico de los derechos humanos*. Madrid. Isegoría.
- _____ (2001). *La Galaxia Internet*. Reflexiones sobre Internet, empresa y Sociedad. Barcelona, España, Plazas & Jones.
- _____ (1999). *La era de la Información: economía, sociedad y cultura*. Vol.32. Madrid. Alianza.
- _____ (1999). *La era de la Información: economía, sociedad y cultura*. Vol. 2. Madrid. Alianza.
- _____ (1996). *La era de la Información: economía, sociedad y cultura*. Vol. 1. Madrid. Alianza

Castells, M, Giddens, A. y Touraine, A. (2001). *Teorías para una nueva sociedad*. Madrid. Cuadernos de la Fundación M. Botín.

Castillo, R. *La virtualidad: el nuevo espacio-tiempo de encuentro entre las ciencias humanas y la tecnología*. Tesis doctoral. Universidad Nacional de Colombia – Sede Manizales. Manizales, Caldas, Colombia

Contreras, P. (2004). *Me llamo Kohfam. Identidad del Hacker: Una aproximación antropológica*. Cibercultura. Barcelona, España. Gedisa.

Corcuff, Ph. (1995). *Las nuevas Sociologías*, Madrid, Alianza.

De Certeau M. (1988). *The Practice of Everyday life*, Berkeley: University of California Press (Original, 1984).

Delgado de Smith, Yamile (2005). *La Investigación Social en Proceso: Ejercicios y Respuestas*. Venezuela. Universidad de Carabobo.

Delgado, Juan Manuel y Gutiérrez, Juan (1999). *Métodos y Técnicas Cualitativas de Investigación en Ciencias Sociales*. Madrid. Síntesis.

Dell'Aquila, P. (1999). *Tribu telematiche*, Rimini: Guaraldi.

Durkheim, E., (1982), *Las formas elementales de la vida religiosa*, Madrid. Akal.

_____ (1993), *La división del trabajo social*, Planeta-Agostini. Barcelona.

Eco, H. (1979). *Lector en la fábula*. Barcelona. Lumen.

_____ (1976). *Tratado de Semiótica General*. Barcelona. Lumen.

Escolari, C. (2004). *Hacer Click. Hacia una sociosemiótica de las Interacciones Digitales*. Cibercultura. Barcelona. Gedisa.

Foucault, M. (1988). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*, Buenos Aires, Planeta.

Flores y Mariña (1999). *Crítica de la Globalidad. Dominación y liberación en nuestro tiempo*. México. Fondo de Cultura Económica.

Flecha, Gómez y Puigver (2001). *Teoría Sociológica Contemporánea*. Barcelona, Paidós.

García Canclini, N. (1997). *Ideología, Cultura y Poder*. Buenos Aires. CBC.

_____ (2004). *Diferentes, Desiguales y Desconectados*. Primera Edición, Barcelona. Gedisa.

Geertz, C. (2000). *La Interpretación de las Culturas*. Barcelona, España. Gedisa.

Gergen K. J. (2000). *An Invitation to social construction*. London, England: SAGE.

_____ (1996). *Realidades y Relaciones*. Barcelona, España. Paidós.

_____ (1995). *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*, Barcelona. Paidós.

Gibson, W. (1984). *Neuromante*. Barcelona, Minotauro.

Giddens, A., (1999). *Consecuencias de la Modernidad*. Madrid. Alianza.

_____ (1997), *Modernidad e identidad del yo*, Barcelona, Península.

_____ (1967). *Las Nuevas reglas del método Sociológico*. Crítica positiva de las sociologías interpretativas. Buenos Aires. Amorrortu.

Hall, S. (1997). *Doing cultural studies: the story of the Sony Walkman*. London: Open University.

Hesser, H. *Escritos sobre Literatura I*. Alianza. Madrid.

Heidegger, M. (1997), *El Ser y el Tiempo*. México. Fondo de Cultura Económica.

Horton y Chester (1988). *Sociología*. México. McGraw Hill.

Ibañez, J. (1990). *Nuevos avances en la investigación social. La Investigación social de Segundo Orden*. Barcelona. Anthropos.

Ignacio, G. (2007). "Estudios Culturales" en Grupo Emergente de Investigación de la Universidad Mesoamericana. México, disponible en: <http://www.geiuma-oax.net> (Accesado el día 28 de Enero del 2009).

Internet World Stats (2008). World Internet Users and Population Stats. Recuperado el 10 de agosto de 2008 de <Http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Hidalgo, H. (2010). *Español de América y unidad cultural en los espacios virtuales ¿Consolidación de los rasgos dialectales o dialecto globalizado*. Revista Estudios Culturales. Volumen 3. No. 5. Julio-Diciembre 2010. Venezuela. Universidad de Carabobo.

Hine, C. (2004). *Etnografía Virtual*. Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad. Barcelona. UOC.

Islas, O. (2005). *Internet, columna vertebral de la sociedad de la información*. Monterrey: Porrúa-Tecnológico de Monterrey.

Joyanes, T (1997), *Cibercultura*. Madrid. Technos.

Kant, I. (1997) Crítica de la razón pura. Trad. de Pedro Ribas. Madrid, Alfaguara–Santillana.

Kuhn, TS (1983). *La Estructura de las Revoluciones Científicas*. México. Fondo de Cultura Económica. Breviarios.

Quéau, P. (1997). *Lo Virtual, Virtudes y Vértigos*. Barcelona, Paidós.

Lanz, R. (2004). *Posmodernidades. La obra de Michel Maffesoli Revisitada*. Monte Ávila. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales, FACES-UCV. Caracas.

Lévy, P. *¿Qué es lo virtual?* Paidós. Barcelona

Liotard J. F. (1986) *La condición Postmoderna*. Madrid: Cátedra.

Maffesoli M. (2001). *El Instante Eterno. El retorno de lo trágico en las Sociedades Posmodernas*. Barcelona, Paidós.

_____ (1997) *Du Nomadisme Vogabondages initiatiques*. Paris, Le Livre de Poche.

_____ (1996) *Elogio de la razón sensible. Una visión intuitiva del mundo contemporáneo*. Barcelona – Buenos Aires – México. Paidós

_____ (1990). *El tiempo de las Tribus*. Barcelona, Icaria.

Marc E. y Picard (1992). *La Interacción Social*. Cultura, Instituciones y comunicación. Barcelona, España. Paidós.

Mattelar, A. (2002). *Historia de la Sociedad de la Información*. Paidós. Barcelona.

Mauss, M. (1928). *Salutations par le Rire et les Larmes*, en *Journal de Psychologie*.

_____ (1971). *Sociología y Antropología*. Madrid. Tecnos.

Mayans J. (2002). *Género Chat O Cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona, España. Gedisa.

Mc. Luhan, Marschal (1998). *La Galaxia Gutenberg: génesis del homo typographicus*. Gedisa. Barcelona.

Mc. Luhan, Marschal y Power B.R. (1965). *La Aldea Global*. Gedisa. México.

Negroponte, N. (1996). *Being Digital*, Nueva York, Knopf,

Norton, P. (1999). *Introducción a la Computación*. México. Mc. Graw Hill.

Pazos, M., Pérez Garcías, A. y Salinas, J. (2001). *Comunidades virtuales: de las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje. Comunicación. Edutec'01. V Congreso Internacional de Tecnología, Educación y Desarrollo sostenible*. Del 17-19 de septiembre, Murcia.

Peirce, Ch. (1974). *La ciencia de la Semiótica*. Buenos Aires. Nueva Visión.

Pellegrini, O. (2004) *El Oscuro objeto de la Sociología*, Caracas-Venezuela. Ediciones de la Universidad Central de Venezuela, Facultad de Ciencias Económicas y Sociales-UCV.

Piscitelli, A. (2005). *Internet, la Imprenta del Siglo XXI*. Cibercultura. Barcelona, Gedisa.

Puerta, J. (2005). *Las Dimensiones de la Massmediación Política*. Venezuela. Ediciones de la Universidad de Carabobo.

Rheingold, H. (2004). *Multitudes Inteligentes. La próxima revolución social. (Smart Mobs)*. Cibercultura. Barcelona, Gedisa.

Rodríguez E. y Sánchez R. (2004). *Entre el Capitalismo cognitivo y el Commonfar*. Prólogo. Madrid. Creative Commons.

Saussure, F. (2006). *Curso de Lingüística General* (3ª edición), traducción de Mauro Armiño, Madrid. Ed. Akal.

Shannon, C. y Weaver, W. (1947). *Teoría Matemática de la Comunicación*. Madrid, Forja.

Smith, A. (2001). *La riqueza de las Naciones*. Madrid. Alianza.

Suler, J. (1997). The final showdown between in-person and cyberspace relationships. *Psychology of Cyberspace*, 1. Recuperado el 22 de septiembre de 2008, de <http://www.rider.edu/user/suler/psycyber/showdown.html>.

Tylor., E. (1975). *La ciencia de la cultura*. En Kahn. J.D. Comp., España, Anagrama Edición,

Toffler, A. (1992). *La Tercera Ola*. Barcelona. Plaza y Janés.

_____ (1980). *El Shock del Futuro*. Barcelona. Plaza y Janés.

Touraine, A. (1971). *La Sociedad Posindustrial*. Barcelona. Ariel.

Turkle, S. (1997) *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós.

Vattimo, G. (2002). *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*. Barcelona. Gedisa.

Virilio, P. (1995). *Alerte dans le cyberspace*. Le monde Diplomatique. Agosto de 1995.

Weber, M (1997). *Economía y sociedad*. Fondo de cultura económica (FCE). Colombia.

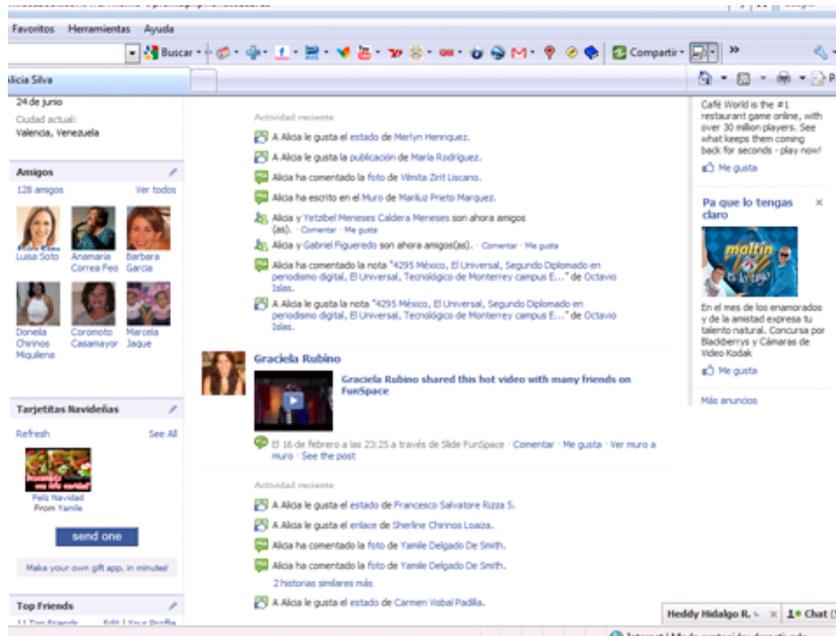
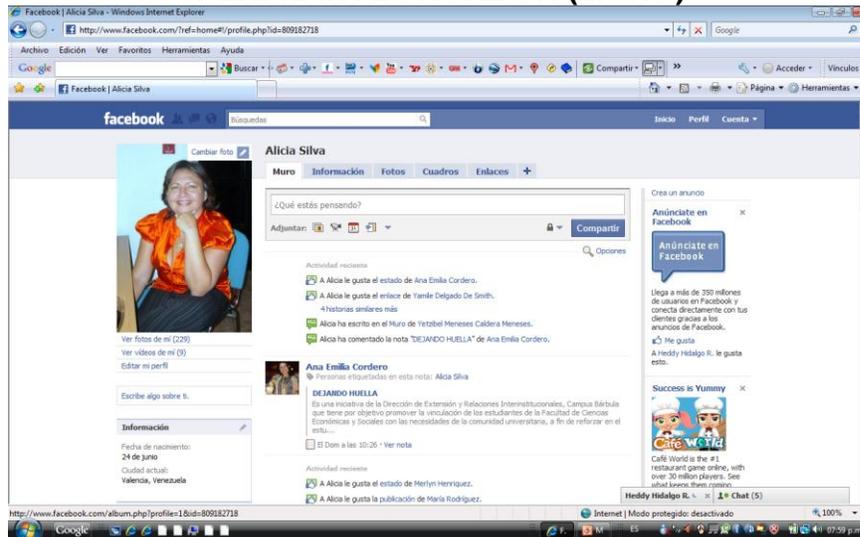
Weiber, E.B. (2000). Gender differences in internet use patterns and internet application preferences ; a two-sample comparison. *Cyber Psychology and Behavior*, 3(2), 167-178.

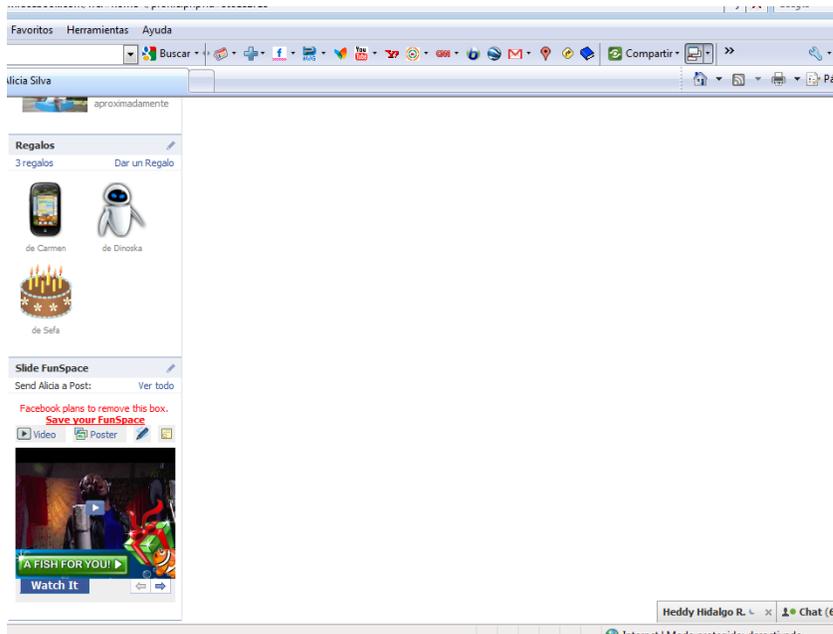
Wolton, D. (2006). *Salvemos la Comunicación. Aldea Global y Cultura*. Una defensa de los ideales democráticos y la cohabitación mundial. Barcelona. Gedisa.

_____ (2002). *Internet ¿Y Después que?* Barcelona. Gedisa.

Wucius W., (1985). *Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional*. [Fecha de consulta: Septiembre de 2009]
<http://www.scribd.com/doc/16100232/Fundamentos-del-Disenio-Wucius-Wong>

CORPUS PERFIL INVESTIGADOR (MURO)





PERFIL INVESTIGADOR (INFORMACIÓN)

Alicia Silva

Muro Información Fotos Cuadros Enlaces +

Información básica

Sexo: Mujer
 Fecha de nacimiento: 24 de junio
 Ciudad de origen: Coro, Venezuela

Información de contacto

Dirección de correo electrónico: silva_ai@yahoo.com
 Ciudad actual: Valencia, Venezuela

Formación y empleo

Posgrado: Universidad Simón Rodríguez '96
 Universidad de Carabobo (UC)

Empresa: Universidad de Carabobo
 Puesto: Docente-Investigador
 Período de tiempo: noviembre - actualidad

Grupos

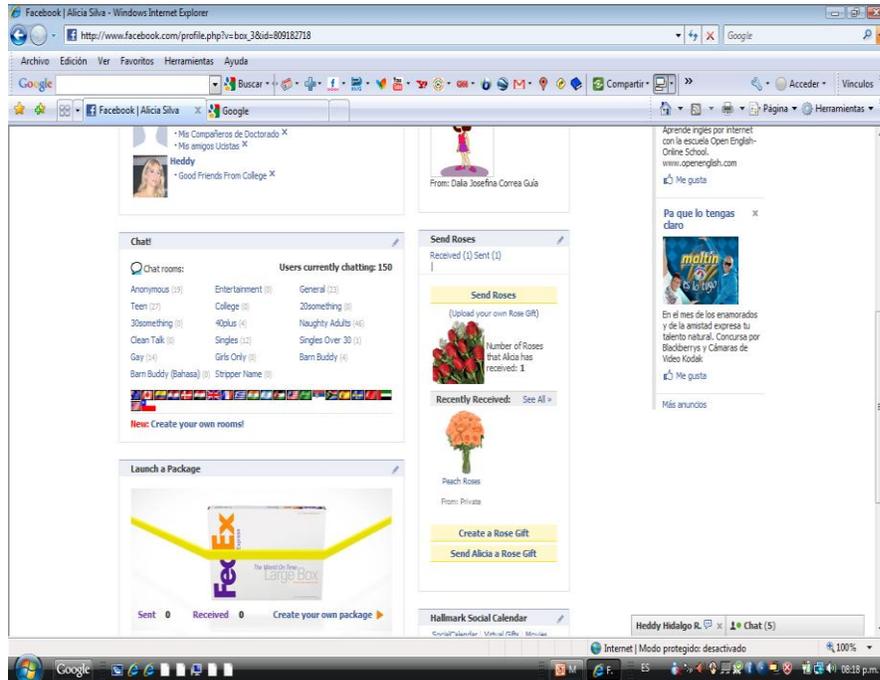
Miembro de: Mario Benedetti: Premio Nobel de Literatura 2010, ARQUITECTO DE SUEÑOS, CIJA (Congreso Iberoamericano de Jóvenes Administradores), Club de Los Miserables, Estudios Culturales, Entre Fiestas, Luisa Soto, Decana... ¡ La Opción para el Cambio! , Razon y Palabra, Fundacion Gabinete del Dibujo, Relaciones Industriales Promoción 56

Información

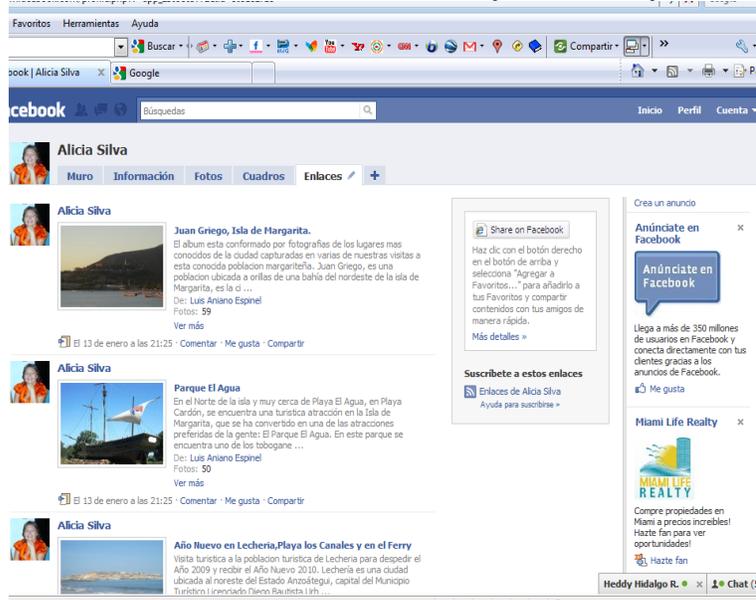
Fecha de nacimiento: 24 de junio
 Ciudad actual: Valencia, Venezuela

Páginas

PERFIL INVESTIGADOR (FOTOS)



PERFIL INVESTIGADOR (ENLACES)



PERFIL INVESTIGADOR (SOLICITUDES)

Facebook | Confirmar solicitudes - Windows Internet Explorer

http://www.facebook.com/profile.php?v=app_2309869772&id=898182716#f/reqs.php

Facebook | Confirmar solicitudes

Tienes 2 sugerencias de amigos.

Wilma Gomez — 4 amigos en común
Agregar a mis amigos Ignorar Enviar mensaje
Este amigo ha sido sugerido por Hedy Hidalgo R.

Rosario Del Campo — 11 amigos en común
Agregar a mis amigos Ignorar Enviar mensaje
Este amigo ha sido sugerido por Hedy Hidalgo R.

Tienes una solicitud de amistad.

Frank Silva — 3 amigos en común — a través de Buscador de amigos
Añadir a la lista... Confirmar Ignorar Enviar mensaje

Tienes 2 solicitudes de lugar ideal para ten.

Betsy Ari Franco Castillo ha enviado una solicitud a través de LUGAR IDEAL PARA TENER SEJO? (Responde unas cuantas preguntas y descúbrelo! Es tan preciso, que DA MIEDO.)

Solicitudes Ignorar todo

- 1 solicitud de amistad
- 2 sugerencias de amigos
- 2 solicitudes para lugar ideal para ten
- otras 6 solicitudes

Sugerencias Ver todas

- IMOM** Marcía Jaque es fan. X
- MI tienda de Scrapbook** Loyda Perseo es fan. X
- MI Puerto Cabello.** Nayka Diaz es fan. X

Internet | Modo protegido: desactivado

08:24 p.m.

COMENTARIOS

CINF1: Excelente fotografia con tus hijos Cora , visualice tu album y es muy interesante tanto por las fotografias de La Habana con su estilo colonial y sus historicos monumentos , como de tus planteamientos plasmados en kas fotografias, estos son legitimos e interesantes, efectivamente La Plaza de la Revolucion famosa a nivel mundial ha sido escenario ... Ver más

CINF10: que maravilla de comentario de verdad no saben lo q se pierden los detractores de facebook

CINF11: much

CINF11: Veronica, yo creo que la gente puede utilizar siempre las cosas para bien o para mal, el uso que le demos depende de nosotros... Nadie puede negar el alcance e importancia que tiene una red social como esta, que te mantiene conectado al mundo, la información, las tendencias de la gente... FB para mi es un termómetro que mide muchas cosas... Yo lo utilizo muchísimo, me encanta !

Lo importante es que tu eliges que información recibes y que información ignoras... Cuales son tus amigos, cuanto tiempo le dedicas, etc

Tal vez en el caso de los niños o los jóvenes es importante tener mas control por parte de los representantes...

Balanceando lo positivo y negativo es mucho más lo positivo y los detractores de FB,

como tú dices, no saben lo que se pierden !!!

ALGUNAS RESPUESTAS DE LOS CIBERINFORMANTES

Alicia Silva El 13 de septiembre a las 12:52

Amiga, puedes decirme ¿cómo te enteraste de Facebook?

CINF1- El 14 de septiembre a las 13:05PM

me meti porque mi coma me dijo que era distinto de los demas sitios que podia tner privacidad

acuerdate que en netlog me enviaron 25 mensajes de 25 tipos distintos entre 17 y 59 años

CINF10- El 13 de septiembre a las 13:16

bueno, le di al link que me mando una amiga y me inscribi digo que asi hace todo el mundo

CINF2-El 13 de septiembre a las 15:59

A traves de una amiga que hace unos tres años atras me envio la invitacion para unirme a facebook , una red social similar a las que yo pertenecia como Sonico , Hi5 , MySpace en los que se comparten e intercambian fotografias , videos , notas , enlaces y que tenia incorporado a gran cantidad de amigos , familiares ; no me uni a facebook inmediatamente sino despues que gran cantidad de amigos fueron desertando de estas redes que mencione anteriormente porque me decian que facebook era mejor , posteriormente siguiendo consejo me uni a facebook y comence para poder

estudiarlo mas de cerca y ver su utilidad para llenar momentos de ocio pues hoy en dia veo muy poca television y me distraigo mas en internet , comprobe personalmente que ciertamente era mejor que las otras a las que pertenecia porque tenia mayor cantidad y mejores aplicaciones pero sobre todo lo que mas me agrado de esta red fue encontrar gran cantidad de grupos sociales a los que me me podia unir con otras personas que no conocia pero que mantenian inclinaciones culturales similares a las mias y con los que comence a desarrollar amistad a traves de ellos compartiendo gustos e ideas , en resumen facebook me capturo por su utilidad como elemento de construccion de redes , recreacion y creatividad complementando un aspecto socio-cultural en mi vida , lo que me llevo posteriormente a cancelar mis cuentas en Sonico y Hi5 , solo mantuve MySpace porque tiene la aplicacion musical cosa que no tiene facebook aun , mi respuesta aunque es extendida en aspectos mas alla de la pregunta espero que te sea de utilidad.

CINF4- El 13 de septiembre a las 15:39

madre pormissobrinas que andaen esa onda, y despues yho empece a dale y entrepitear y cai ,me registre y lo agarre a maroma como decimos por aqui...tu sabes....lo que llaman hay que ser faramallero....hasta que te hagan pasarun mal rato y se acabe la diversion....

CINF 5. El 13 de septiembre a las 19:26

hola mi comadre... me enteré porque me invitaron por correo pero realmente me inscribí porque todo el mundo hablaba del facebook

Enviado por Facebook móvil

CINF5- El 13 de septiembre a las 16:15

Por referencia de una amiga. Espero estés bien, recibe mi cariño.
Saludos a Luigi y besos al leoncito.

CINF8- El 14 de septiembre a las 20:41

Me enviò una invitaciòn una amiga de la universidad... Jejejeje

CINF3. El 15 de septiembre a las 6:10

Hola amiga, me invitó una amiga

Alicia Silva El 28 de septiembre a las 10:03

Luego de inscribirte en Facebook ¿Hubo un interés para establecer relaciones a través de esta red social? Habla un poco de eso. Gracias.

CINF1- El 01 de octubre a las 18:14

La comunicacion es una necesidad del ser humano y como tal la desarrollas en tu vida diaria en tu hogar, trabajo etc, pero tambien la encuentras en el mundo virtual de internet ya bien sea a traves de los messenger y correos tradicionales o una red social tipo facebook y en la que interactuas a traves de mensajes y aplicaciones desarrolladas para ese fin con otros internautas que al igual que tu tienen necesidad de expresarse en estos medios de comunicacion que llenan un vacio en una parte del yo

interior, que todos tenemos, para unos es una fuente de trabajo y para otros como yo una fuente de distracción o diversión dependiendo de tu estado emocional y como lleves la comunicación en el momento en que la efectúes, como señale tus emociones transitorias tienen una influencia en las relaciones virtuales, de allí que desarrolles la necesidad de buscar el mundo virtual a través de redes sociales que te traen beneficios sico-sociales y facebook u otras te permiten generar nuevos vínculos de amistad que pudieran llegar a tener una relación afectiva según como enfoques tu participación, por ello las relaciones que desarrollas en facebook dependen lo que tu deseas llevar a cabo, ya que la subjetividad y percepción son la base de estas pero también es de señalar que tu propia imagen y reputación está en juego por lo que es decisión de cada quien desarrollarla de la forma que más crea conveniente, en el caso mío lo hago enfocado en una parte a los contactos familiares y en el otro caso a los vínculos de amistad con conocidos que ya tenía o con nuevos amigos que voy encontrando en los foros o grupos en los que mayormente participo compartiendo intereses y conocimientos comunes, por ello facebook produce en conjunto beneficios al que participa por las relaciones que construyes al ser dinámica y democrática pues la relación entre sus miembros se basa en el mutuo respeto, tanto en papel de observador como en tus propias ideas que pones en práctica a través de las modernas aplicaciones que tienes a la mano aunque el exceso de estas en algún momento consideres sean inapropiadas o exageradas; ya que puedes construir una red a tu medida y en la que interactúas en foros o grupos, pues a pesar de que los grupos a los que estoy afiliado son desiguales en sus objetivos estos me producen una fuente continua de novedad e interés que me satisfacen intelectualmente y por ende emocionalmente, por todo esto considero actualmente al igual que muchos que facebook es una red social que satisface uno de los aspectos que tengo en mis necesidades de carácter comunicativa

CINF3- El 01 de octubre a las 7:21

Desde el mismo momento que me inscribí en facebook di por hecho que es con el propósito de establecer relaciones de intercambio con amigos.

El intercambio con los amigos ha sido grato, nos comunicamos para saber qué estamos haciendo, intercambiar opiniones de los momentos que hemos vivido. Es natural compartir fotografías, sitio de internet (enlaces), y noticias de interés. No sustituye el intercambio personalmente pero si lo complementa. En especial, con personas que geográficamente están lejos. Saludos, y éxitos en el trabajo de campo

CINF9- El 29 de septiembre a las 1:45

Yo supe de Facebook por mi hija. Mi interés en afiliarme principalmente es por estar relacionada con mi familia y amistades. Hoy día hay que estar al día con la tecnología y los avances. Saludos,

CINF5 El 28 de septiembre a las 20:13

Hola amiga, no tengo mucho tiempo para contestar, pero puedo decirte que una vez registrada en facebook comencé a "buscar" a mis amigos del bachillerato y de la universidad, encontré a varios, y por intermedio de ellos a otros tantos más. Ha sido algo muy bonito, de hecho he visto fotos mías en las páginas de los amigos que nunca hubiera sospechado que existían. Hay unas donde estoy recién casada con mi hija de año y medio que son lindas, las tiene una amiga que vivió en Vzla un tiempo pero

FACEBOOK NOTICIAS

Facebook se acerca a los 700 millones de usuarios

Escrito por [Robben](#) el 31 de mayo de 2011

Según Socialbakers una web que analiza las estadísticas de Facebook, la red social estaría a punto de llegar a los 700 millones en todo el mundo, y este aumento es gracias a que Facebook está llegando a países emergentes donde antes apenas tenía presencia como Brasil, Indonesia o India.

Pero no solo estos países, también hay que deber este aumento de usuarios a otros países como Mexico, Argentina o Colombia que encabezan el ranking de crecimiento de Facebook en mayo.

En mayo, Brasil alcanzó 1.949.700 [nuevos](#) usuarios, seguido de Indonesia con 1.509.600 usuarios y de Filipinas con 1.332.580 nuevos usuarios. México y Argentina ocupan el puesto número 4 y 5 con 1.119.520 y 1.067.960 nuevos usuarios, respectivamente.

Top Growing Countries in May 2011 on Facebook

#	Country	Facebook users	Growth [abs]	Growth [%]
1.	Brazil	19 091 140	1 949 700	11,37
2.	Indonesia	37 867 700	1 509 600	4,15
3.	Philippines	24 501 880	1 332 580	5,75
4.	Mexico	24 770 160	1 119 520	4,73
5.	Argentina	15 111 480	1 067 960	7,60
6.	India	25 771 360	918 140	3,69
7.	Colombia	14 262 440	909 940	6,81
8.	Egypt	7 934 080	795 280	11,14
9.	Turkey	28 937 140	727 220	2,58
10.	United Kingdom	30 556 020	661 200	2,21
11.	Malaysia	10 884 680	576 660	5,59
12.	Germany	18 686 280	487 560	2,68
13.	Italy	19 631 700	460 520	2,40
14.	Venezuela	8 913 120	455 500	5,39
15.	Peru	5 912 200	438 320	8,01
16.	Belgium	4 509 040	402 140	9,79
17.	Chile	8 400 060	397 260	4,96
18.	Thailand	9 516 120	389 180	4,26
19.	Spain	14 140 240	339 840	2,46
20.	Japan	3 397 240	283 660	9,11

Source: Data manually collected on Socialbakers.com
Date: May 30th, 2011

 **socialbakers**
Heart of Facebook Statistics

Plataforma social para periodistas

Escrito por Roberto el 30 de mayo de 2011



Periodistaporemundo es una nueva red social que como su nombre lo dice está orientada a todos los profesionales ligados al ámbito de la comunicación por medio de la cual podrán tener acceso a una serie de herramientas y funciones en las cuales se unen los intereses de estos profesionales bajo una plataforma especialmente desarrollada para este nicho.

Contando con una serie de funciones como un canal de comunicación especialmente desarrollado para poner en contacto a los usuarios todos los interesados podrán participar activamente en los diferentes temas de conversación contando incluso con un sistema para poder encontrar ofertas de trabajo interesantes a nivel global, en total son 5554 los periodistas que se encuentran registrados hasta ahora.

Una plataforma con un nicho de mercado bastante interesante considerando que en el mundo entero son más de 600,000 los profesionales de este campo que puede que estén interesados en participar de una plataforma para comunicarse con sus colegas a nivel internacional.



Facebook | Busca a tus amigos en Facebook - Windows Internet Explorer

http://www.facebook.com/editaccount.php?notifications#/language.php?context=56020232727

Facebook | Busca a tus amigos en Facebook

Inicio Perfil Amigos Bandeja de entrada Alicia Silva Configuración Salir Búsquedas

Facebook está disponible en 65 idiomas

¿Sabías que Facebook está disponible en otros idiomas? Actualmente estás utilizando Facebook en Español. Haz clic en uno de los idiomas siguientes para cambiar tu configuración de idioma:

Afrikaans	Euskara beta	Norsk (nynorsk) beta	Ελληνικά
Bahasa Indonesia	Filipino	Polski	Български
Bahasa Melayu	Français (Canada)	Português (Brasil)	Македонски beta
Bosanski beta	Français (France)	Português (Portugal)	Српски
Català	Gaeilge beta	Română	Українська beta
Čeština	Galego beta	Русский	עברית
Cymraeg	한국어	Shqip beta	العربية
Dansk	Hrvatski	Slovenčina	فارسی beta
Deutsch	Íslenska beta	Slovensčina	हिन्दी
Eesti beta	Italiano	Suomi	বাংলা
English (Pirate) beta	Kiswahili beta	Svenska	ਪੰਜਾਬੀ
English (UK)	Latviešu beta	தமிழ்	தமிழ்
English (Upside Down)	Lietuvių	Tiếng Việt	தெலுగు
English (US)	Magyar	Türkçe	മലയാളം
Español	Nederlands	中文(简体)	
Español (España)	日本語	中文(台灣)	
Esperanto beta	Norsk (bokmål)	中文(香港)	

Encuentra a tus amigos, estén donde estén

Aplicaciones Chat (sin conexión)

Internet | Modo protegido: desactivado 10:16 a.m.

Connect | Facebook - Windows Internet Explorer

http://www.facebook.com/advertising/connect

Publicidad Páginas Compartir Connect

Facebook Connect

Más tráfico y más usuarios en un sitio web todavía más social.

Comenzar

Descripción Cómo funciona Ejemplos

Joey Knapp
The Fountain
3 out of 5 Stars
A man travels through time in an epic sci-fi story and to understand the mysteries of three parallel stories spanning a million years.
Sun 4:46pm Comment Like Add to Your Queue

Already a member?
Login
Or login using Facebook
Connect

Friends

James Cochler
San Francisco, California
18 reviews

Ben Barry
San Francisco, California
8 reviews

Más tráfico para tu sitio web

- Muestra tu contenido a los más de 300.000.000 de usuarios de Facebook.
- Al permitir que los usuarios de Facebook compartan tu contenido, aumentas el tráfico a tu sitio web gracias a las visitas de sus amigos.

Aumenta el número de usuarios reales

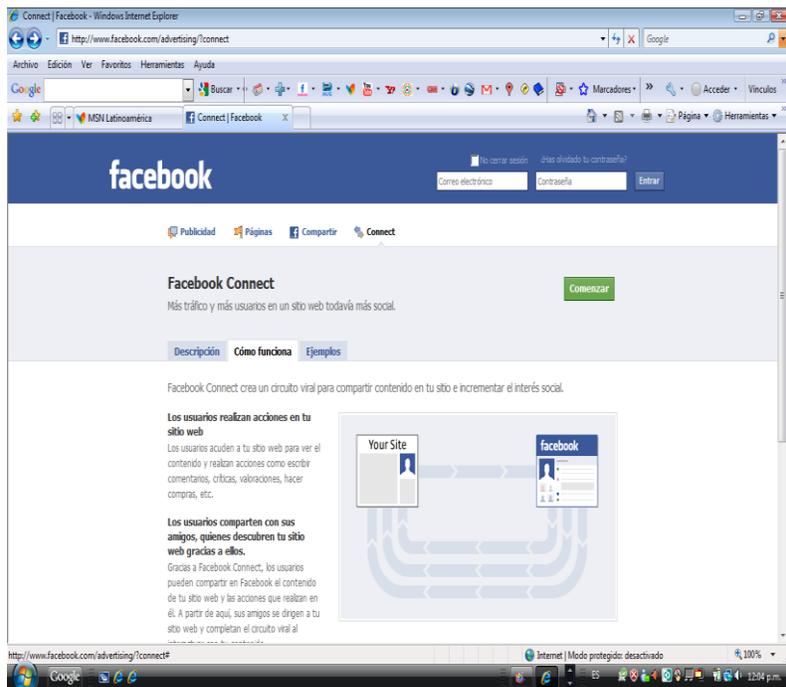
- Los usuarios pueden registrarse en tu sitio web en tan sólo dos clics.
- Accede a datos como el nombre, el perfil, la foto del perfil, la situación geográfica, el sexo o la edad.

Incrementa la actividad de tu sitio web

- El contexto social (como la información sobre las actividades de amigos) ayuda a aumentar el interés de los usuarios.
- Los usuarios que utilizan Facebook Connect crean entre un 15% y un 60% más de contenido.

Hemos observado un incremento del **60%** con Facebook Connect, el número de **...**

Internet | Modo protegido: desactivado 12:03 p.m.



Publicidad | Facebook - Windows Internet Explorer
 http://www.facebook.com/advertising/?src=pf

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Google

MSN Latinoamérica Publicidad | Facebook

o inicia sesión para gestionar tus anuncios

Descripción Antes de empezar Cómo crear un anuncio paso a paso Casos reales

2. Targeting

Location:

Everywhere
 By State/Province
 By City

Age: -



Female	Male	Age
10	10	13-17
20	20	18-24
30	30	25-34
40	40	35-44
50	50	45+

Conecta con tu público

- Llega a 300.000.000 de usuarios activos de Facebook.
- Relaciona tus anuncios con acciones sociales para hacerlos más relevantes.
- Crea demanda para tu producto con anuncios relevantes.

Crea tu anuncio en Facebook

- Crea rápidamente anuncios con texto e imágenes.
- Anuncia tu propia página de internet, o bien contenido interno de Facebook como un evento o una página.
- Elige entre pagar por clics (CPC) o por impresión (CPM) en tu divisa.

Saca el máximo partido a tus anuncios

- Mantente informado sobre el rendimiento de la publicidad con datos en tiempo real.
- Averigua qué usuarios hacen clic en tu anuncio.
- Haz cambios para maximizar los resultados.

¿Necesitas ayuda para desarrollar la solución publicitaria ideal en Facebook? [Ponte en contacto con nuestro equipo de ventas](#)

Facebook © 2009 España Acerca de [Publicidad](#) [Desarrolladores](#) [Empleo](#) [Condiciones](#) [Blog](#) [Widgets](#) [Buscar amigos](#) [Privacidad](#) [Móvil](#) [Servicio de ayuda](#)

Internet | Modo protegido: desactivado | 100%

Publicidad | Facebook - Windows Internet Explorer
 http://www.facebook.com/advertising/?src=pf

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Google

MSN Latinoamérica Publicidad | Facebook

facebook

o iniciar sesión o ¿has olvidado tu contraseña?

Publicidad Páginas Compartir Connect

Publicidad de Facebook [Crea un anuncio](#)

Llega al público que quieres y conéctalo con tu empresa o inicia sesión para gestionar tus anuncios

Descripción Antes de empezar Cómo crear un anuncio paso a paso Casos reales

2. Targeting

Location:

Everywhere
 By State/Province
 By City

Age: -



Female	Male	Age
10	10	13-17
20	20	18-24
30	30	25-34
40	40	35-44
50	50	45+

Conecta con tu público

- Llega a 300.000.000 de usuarios activos de Facebook.
- Relaciona tus anuncios con acciones sociales para hacerlos más relevantes.
- Crea demanda para tu producto con anuncios relevantes.

Crea tu anuncio en Facebook

- Crea rápidamente anuncios con texto e imágenes.
- Anuncia tu propia página de internet, o bien contenido interno de Facebook como un evento o una página.
- Elige entre pagar por clics (CPC) o por impresión (CPM) en tu divisa.

Saca el máximo partido a tus anuncios

- Mantente informado sobre el rendimiento de la publicidad con datos en tiempo real.
- Averigua qué usuarios hacen clic en tu anuncio.

Lista Internet | Modo protegido: desactivado | 100%

Facebook - Windows Internet Explorer

http://www.facebook.com/advertising/?pages

Facebook

Publicidad Páginas Compartir Connect

Páginas de Facebook

Crear una presencia parecida a los perfiles de usuario para mejorar la comunicación con tus clientes y sus amigos.

[Crea una página](#)
o ingresa para administrar páginas existentes

Descripción Antes de empezar Cómo crear una página paso a paso Consigue más fans



The New York Times
What's on your mind?
The New York Times 3 fans
Like Page

Josh became a fan of The New York Times.
Communications • 363,195 fans
Comment - Like
Eric: 1:16pm March 3
I start every day with the New York Times
Write another comment...

Post Advertise
Eric is a fan of The New York Times.
Where the Conversation Begins

Creando una página en Facebook

Una página es un perfil público que te permite compartir tu negocio y tus productos con los usuarios de Facebook. Gracias a nuestra sencilla interfaz, no tardarás más de unos minutos en crear la tuya. Para obtener más información sobre las páginas de Facebook, descarga la guía

Inicia una conversación

Cuando tus fans interactúan con tu página, sus amigos reciben historias en la sección "Noticias" que les dirigen a tu página. Y a medida que estos amigos establecen un vínculo con tu página, se amplía el círculo de usuarios que reciben las historias de estas conexiones en la

Haz que te conozcan

Amplía tu público todavía más gracias a los Anuncios de Facebook. Puedes elegir la imagen y el texto del anuncio, así como el grupo demográfico al que dirigió. Además, si quieres también podemos incluir en el anuncio la información disponible sobre las interacciones de los

Internet | Modo protegido: desactivado

ES 11:31 a.m.