

CIBERESPACIO: NUEVOS TERRITORIOS E IDENTIDADES

Mtra. Elizabeth Rodríguez Montiel

Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey

Campus Estado de México

Directora del Centro de Medios

erodrig@itesm.mx

Abstract

En este nuevo siglo la cuestión del ciberespacio y la construcción de territorios e identidades en el contexto virtual de ha convertido para muchos investigadores en un problema de estudio. Desde hace mucho tiempo existen investigaciones sobre identidad y territorios. Hoy, sin embargo, estos temas todavía no se agotan, al contrario están resurgiendo a raíz de las transformaciones que las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación provocan en el sistema social.

Se advierte que esas “territorios e identidades nacientes” son más complejos y problemáticos de lo que se observa, de ahí la inquietud de que algún estudio del ciberespacio y de las relaciones que ahí emergen se acompañe de una reelaboración de algunas teorías interpretativas de diversos enfoques: interaccionismo simbólico, fenomenología, etnometodología y la teoría goffmaniana.

Los cambios que se están gestando dentro de este “nuevo territorio virtual” en cierta forma altera la naturaleza de la vida social cotidiana y afecta, también, a los aspectos más personales puesto que los cambios se entretajan directamente con la vida individual y por lo tanto con el yo. De ahí que el objetivo de este artículo sea buscar una reflexión sobre las identidades que están surgiendo.

En las dos últimas décadas hemos visto llegar Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación¹ a nuestras vidas que han traído cambios históricos sin precedentes. Hoy la información y la comunicación se están convirtiendo en el eje central de las estructuras económicas, políticas, sociales, culturales, educativas del mundo, por lo que se habla de una sociedad global y de procesos de globalización.

Estamos en una época en dónde el mundo interconectado, ha provocado el nacimiento de formas innovadoras de ver, de saber, de comunicarse, de divertirse, lo que conlleva automáticamente a experimentar también con maneras originales de actuación y de socialización. Sobre esto, Derrick De Kerckhove (1995:13) afirma que nos encontramos en

“ una nueva era cultural: la era del acceso instantáneo a cualquier parte del mundo, la era en la que tenemos la posibilidad de conquistar, por primera vez en la historia, la libertad de la comunicación y el libre flujo de la información; la era en la que todas las culturas podrán enlazarse por medio de la computadora para configurar una inteligencia colectiva que nos llevará a cambios fundamentales en nuestras respuestas culturales, políticas y sociales (...) Es el tránsito de la Edad de la Razón a la Edad de la Inteligencia...”

De tal forma se puede decir que las NTCI se están consolidando y desarrollando como un sistema mundial de producción y circulación de contenidos simbólicos². Se han creado las redes globales las cuales rompen las líneas divisorias de los territorios físicos. Con herramientas como Internet se ha formado un mundo globalizado, un nuevo territorio, una dimensión virtual.

Estos nuevos territorios, creados por las NTCI, responden a las necesidades actuales de la sociedad y su existencia garantiza una particular función social, incluso, se nos presenta un nuevo significado del ser humano y de cómo éste puede vivir en un mundo ciberespacial, siendo la pantalla la metáfora más evidente de este encuentro del todo paradójico. Las NTCI crearon nuevos procesos de interacción

¹ Desde ahora NTCI

²Véase THOMPSON, Jhon B. (1993) *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México

comunicativa³, están logrando amplificar y acumular el saber cultural a la vez que modifican los modelos tradicionales del saber, del conocimiento y de la convivencia.

Con Internet se está jugando con la noción de tiempo y del espacio. Ha surgido la vía que derribó las eternas distancias y los límites temporales, un intangible territorio virtual bautizado como ciberespacio⁴, una construcción global que contiene un sin fin de lugares-locales que se convierten en espacios vivenciales humanos, en donde se están construyendo identidades.

Tener un sitio en el ciberespacio es como tener un “espacio propio” que representa status, que otorga distinción y diferenciación, se forma una comunidad⁵ simbólica, muchos grupos e individuos, se apropian de un “pedazo de territorio” con el objetivo de buscar “un canal de comunicación” para convivir y compartir.

³ Una de las características fundamentales de la interacción comunicativa es que sirve de frontera entre los mass media y los media digitales, lo cual ha provocado la transformación de la figura del receptor pasivo en el tradicional proceso de comunicación, en un elemento indispensable del funcionamiento y construcción del ciberespacio y de sus símbolos la cual puede considerarse como una estructura de significados tejidos por el hombre y en el cual éste está inmerso una cibercultura.

⁴ La palabra ciberespacio fue acuñada por el escritor ciberpunk de ciencia ficción William Gibson en su novela *Neuromante*, para él, el ciberespacio es “*un mundo artificial infinito donde los humanos navegan en un espacio de información básica. A partir de su acuñación y en unión con la sensibilidad generada por los mundos sintéticos, el término ha pasado a ser la expresión común para designar el espacio inmaterial por donde deambula la información: imágenes, texto, audio. El ciberespacio es el terreno ficticio que se despliega atrás del monitor, en las redes, en la coordenada de los satélites, en las conexiones inalámbricas de los sistemas de comunicación*”. (SÁNCHEZ, 1997:39)

⁵ El término de comunidad en el sentido de entidades que se encuentran más o menos estructuradas, las cuales elaboran reglas y valores de convivencia y construyen metas e intereses comunes, no obstante en el territorio virtual la parte simbólica de la comunicación, aunque no es la única, es la que crea los vínculos de lo que ahí se construye.

Ha surgido una nueva forma de convivencia social con características transitorias, efímeras, en donde los individuos, por un lado se encuentran solitarios, pero por el otro están acompañados.

Se está creando una identidad común, compartida, ficticia en el mundo tangible, pero real en el territorio virtual, y el anonimato en estas comunidades ciberespaciales se está convirtiendo en el elemento indispensable para el juego de la simulación de identidades⁶ en donde el rostro verdadero se esfuma.

Para algunos el ciberespacio es un territorio cultural⁷ a veces independiente y al margen de partidos políticos o religiosos, una utopía anhelada para aquellos que buscan sentirse libres. Un lugar donde se puede denunciar, lamentar, gritar, quedarse callado, solo mirando, un territorio en donde se pueda circular libremente con las vivencias más locas que uno no puede ni siquiera imaginar. El ciberespacio es un lugar que a veces no puede comprenderse a sí mismo pero, que ahora ya está aquí y está abierto las 24 horas para cuando el *paseante* quiera acceder.

En el territorio virtual la mayoría de los *caminantes*⁸ tiene en su interior la creatividad y la imaginación para descubrir nuevas metáforas ocultas en los laberintos de la red, en donde constantemente se dibuja e inventa el mundo.

El ciberespacio es un lugar con un valor simbólico -expresivo y una carga emocional directamente y por sí misma ganada por años y que aún está en construcción-- que tiende a fragmentarse multifocalmente, por las diferentes maneras de pensar y de actuar.

Lo anterior nos lleva a plantear nuestras primeras reflexiones: ¿qué papel está jugando el individuo y qué busca en estos territorios virtuales que están surgiendo?, ¿cómo se reorganiza el tiempo y el espacio?, ¿qué

⁶ Es un término que construimos a partir de algunos autores: Benita Luckman, Erving Goffman,, Jean-Claude Kaufmann.

⁷Véase GIMENEZ, Gilberto (1996). *Territorio y Cultura en Estudios sobre las culturas contemporáneas*, Epoca II/Volumen II/ Número 4, Universidad de Colima, México.

⁸ Este término se toma como sinónimo de navegantes.

transformaciones se están dando en la vida social cotidiana y cómo estudiar estas formas nacientes de interacción?

De ahí que para realizar una investigación de estas nuevas comunidades en construcción del ciberespacio, es propone partir de lo que se entiende por cultura, término que tiene muchas definiciones, pero sirven como puntos de referencia para interpretaciones nuevas de sucesos particulares. Geertz señala que las teorías que interpretan las culturas no son predictivas.

En los últimos años se ha impuesto la concepción de cultura simbólica ya que asume que los fenómenos culturales son esencialmente fenómenos simbólicos y, por consiguiente, su estudio se relaciona con la interpretación de los símbolos o de acciones simbólicas. Clifford Geertz define que el concepto de cultura es esencialmente un concepto semiótico ya que considera, al igual que Max Weber, que el hombre es un animal inserto en tramas de significación que él mismo ha tejido, que la cultura es esa urdimbre⁹ y que el análisis de la cultura ha de ser, por lo tanto, no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de significaciones. Lo que se debe buscar, dice, es la explicación, interpretando expresiones sociales que son enigmáticas en su superficie. Pero semejante pronunciamiento, que contiene toda una doctrina en una cláusula, exige en sí mismo una explicación. (GEERTZ, 1996)

No obstante, considero que esta concepción de Geertz se puede ampliar, para el estudio de las culturas que se crean en el ciberespacio, con la definición de John Thompson que, sin cambiar el significado de cultura, amplía la versión de Geertz, quedando así: *“El análisis cultural se define como el estudio de las formas simbólicas —es decir, las acciones, los objetos y las expresiones significativas de diversos tipos— en relación con los contextos y procesos históricamente específicos y socialmente estructurados, dentro de los cuales, y por medio de los cuales, se producen, transmiten y reciben tales formas simbólicas.”* (THOMPSON, 1993: 149)

⁹ La definición se urdimbre, según el Diccionario de la Lengua Española, “es el conjunto de hilos que se colocan en el telar paralelamente unos a otros para formar una tela (1992: 2050)

Como formas simbólicas¹⁰, los fenómenos culturales son significativos y, como dice Thompson (1993), estos fenómenos son interpretados de manera rutinaria por los actores en el curso de su vida, de ahí que la cultura no puede ser aislada como una entidad discreta de los demás fenómenos sociales, ya que ésta no es más que el aspecto simbólico expresivo de todas las prácticas sociales. Esto se ve reflejado en los territorios virtuales ya que son construidos por personas que buscan y se identifican a partir de ciertos elementos significativos para ellos, creando así la cultura de esa comunidad, haciendo ver que el mismo agrupamiento en sí constituye una expresión eminentemente simbólica ante la sociedad virtual que lo hace convivir y construir identidades. De tal forma que los individuos en esta esfera de acción, no están enmarcados por una temporalidad definida, sino que crean su propio tiempo a contrapunto del tiempo que se impone socialmente. *“En esta forma su tiempo es menos newtoniano –flujo continuo físico—y más eisteiniano –forma de relación. Capaz de encogerse o extenderse—, lapsos de actividad y pasividad; ciclos, combinación de exigencias naturales y sociales con los tiempos de otras edades, y el que se genera grupalmente. Vinculación de secuencias diferentes y distintas aprendidas en espacios sociales diversos.”* (ALONSO, citado en REGUILLO, 1991:14-15)

La cibercultura, entonces, podría considerarse como una estructura de significados tejidos por el hombre y en el cual éste está inmerso y el análisis del individuo no consiste en buscar leyes sino en buscar significados, dado que se refieren a códigos específicos, compartidos por los que ahí conviven.

¹⁰ “Bajo esta determinación paradójica, los objetos son por lo tanto el lugar, no de la satisfacción de necesidades, sino de un trabajo simbólico, de una “producción” en el doble sentido del término: *pro-ducere* se los fabrica, pero se producen también como prueba. Son el lugar de la consagración de un esfuerzo, de una realización ininterrumpida, de un *stress for achievement*, tendiente a hacer la prueba continua y tangible del valor social. Una especie de *Bewährung* secular, de probación, de prestación, heredera, bajo conductas inversas, de los mismos principios morales que fueron los de la ética protestante, y, según Weber, del espíritu capitalista de producción: la moral del consumo sustituye la de la producción o se traba con ella en una misma lógica social de la salvación”. (BAUDRILLAR, 1991:7)

Asimismo, si queremos partir – como se señalaba líneas arriba-- desde ese concepto de cultura para analizar un espacio tan *sui-géneris*, como el ciberespacio, debemos de tener un bagaje teórico que nos permita interpretar las acciones y los significados que los sujetos, que ahí confluyen, manifiestan. Podríamos hablar, entonces, del planteamiento de Weber y Mead y aplicarlos al estudio de las culturas cibernéticas. Por un lado Weber señala que toda acción social tiene sentido. La acción es el hacer y el sentido se construye a través de procesos mentales no privativos de un individuo, sino como proceso social, no obstante, él nunca da cuenta de cómo se construye el proceso de la acción. Por otro lado, Hebert Mead, teórico del interaccionismo simbólico,¹¹ hace un acercamiento al decir que los significados preceden a la acción y éstos se encuentran en el universo simbólico. El objetivo de Mead es entender la sociedad y señala que el individuo y la sociedad son iguales pero presentados de distinta forma, le da prioridad al mundo social para comprender la experiencia social. Mead señala que en la “*psicología social no construimos la conducta del grupo social en términos de la conducta de los distintos individuos que componen; antes bien, partimos de un todo social determinado de compleja actividad social, dentro del cual analizamos (como elementos) la conducta de cada uno de los distintos individuos que lo componen. Es decir intentamos explicar la conducta del individuo en términos de la conducta organizada del grupo social en lugar de explicar la conducta organizada del grupo social en términos de la conducta de los distintos individuos que pertenecen a él...*” (MEAD, 1934/1962: 7 citado en RITZER, 1993: 219)

¹¹ “Su principal objetivo de estudio son los procesos de interacción –acción social que se caracteriza por una orientación inmediatamente recíproca--, y las investigaciones de estos procesos se basan en un particular concepto de interacción que subraya el carácter simbólico de la acción social. El caso prototípico es el de las relaciones sociales en las que la acción no adopta la forma de mera traducción de reglas fijas en acciones, sino en el caso en que las definiciones de las relaciones son propuestas y establecidas colectiva y recíprocamente. Por lo tanto, se considera que las relaciones sociales no quedan establecidas de una vez por todas, sino abiertas y sometidas al continuo reconocimiento por parte de los miembros de la comunidad” (JOAS,Hans, 1991: 115)

En otras palabras, entender lo que las personas hacen en su mundo social (el hacer), lo que hace un individuo como tal es llevar algo social, ya que, según Mead, el individuo consciente y pensante no se puede concebir sin un grupo social que le precede, ya que éste “es el que le da lugar al desarrollo de estados mentales autoconscientes” (RITZER, 1993: 220)

Aquí, en el ciberespacio cabría decir, que si se lograra tener un conocimiento del actuar de algún individuo, éste reflejaría, proyectaría la filosofía y el actuar de la comunidad virtual a la que pertenece. Por ejemplo si quisiéramos estudiar el papel que están jugando los individuos dentro del territorio virtual, podríamos partir del *¿quién soy?*, en donde Mead nos puede asesorar con su teoría del *self*,¹² la conversación interna entre *yo* y *mi*, la conversación de gestos entre *yo* y *tú*.¹³

Si bien, Mead señala que el orden social emerge y se negocia en cada interacción (yo-tú), en la cual se presentan los significados (gestos, formas de hablar), en el ciberespacio también se da una interacción, pero de manera virtual, en donde la ficción cobra un papel importante puesto que es en este momento en donde los individuos se ponen su disfraz y permiten que los universos simbólicos salgan a flote y traigan una serie de normatividades las cuales se negocian y entran a la etapa que contiene el concepto del *otro generalizado*¹⁴ que es la actitud de un grupo social determinado.

¹² “El *self* es, en lo fundamental, la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto; el *self* tiene la peculiar capacidad de ser tanto sujeto como objeto... el *self* presupone un proceso social: la comunicación entre humanos... El *self* surge con el desarrollo y a través de la actividad social y las relaciones sociales... El *self* está dialécticamente relacionado con la mente... es imposible separar mente y *self*, porque el *self* es un proceso mental... La condición del *self* es la capacidad de los individuos de salir <<fuera de sí>> para poder evaluarse a sí mismos, para poder convertirse en objetos para sí. (RITZER, 1993: 230 –231)

Asimismo, podríamos decir que la teoría del *self*, puede verse —desde el punto de vista de Goffman— como la *actuación* de una rutina.

¹³ Existe una representación de lo gestual en el ciberespacio a través de los *emoticons* en donde se expresan los diferentes estados de ánimo de los individuos.

¹⁴ En la sociedad existen muchos “*otros generalizados*”. Para oponerse a un *otro generalizado*, el individuo debe construir un *otro generalizado* diferente. El *self* se compone del *yo* (irreflexivo, reacción inmediata al estímulo) y el *mi* (conjunto organizado de actitudes de los demás que uno asume). Mientras más moderna la

La construcción del significado no es fantasía pura. Los *navegantes* no actúan sin intencionalidad alguna, tienen claro que lo que les mueve es tratar de romper con las barreras geográficas con el tiempo, con el espacio, es buscar la libertad, otras costumbres, otros valores, otras formas de convivir, las cuales plantean cambios de fondo en las relaciones sociales tradicionales. Se plantea, incluso, un compromiso de vida.

El territorio local conseguido en el ciberespacio, se vuelve vital y en cierto modo es el que genera expectativas de pertenencia y referencia. No obstante lo que se está construyendo son *fachadas*¹⁵ virtuales que no son más que representaciones colectivas, es una realidad empírica por derecho propio. La *fachada* es la parte de actuación del individuo que funciona regularmente, de manera prefijada, incluso inconsciente. Goffman señala que cuando un actor adopta un rol social establecido descubre, por lo general, que ya se le ha asignado una *fachada* particular, las *fachadas* suelen ser seleccionadas, no creadas. La *fachada* se divide en *medio*, *apariencia* y *modales*. El *medio* es el escenario físico de los actores – el ciberespacio, es el escenario de los *navegantes*–, la *apariencia* y los *modales* se encuentran en la fachada personal, la cual se refleja en la actuación del individuo, el cual se presenta a los demás miembros del territorio virtual y su actuación tenderá a incorporar y ejemplificar los aspectos, los valores, las actitudes, formas de pensar y de actuar, acreditados por esa comunidad. El que actúa tiene que dejar la impresión de que está relacionado *con ellos*.

De tal manera que la teoría de Erving Goffman, aportaría a la investigación la metáfora del teatro, en donde el elemento social está en el concepto de las “máscaras”, las cuales son usadas por el actor dentro de la interacción, en donde representa diferentes personajes. El sí mismo es un “objeto ceremonial” que debe ser tratado con atención, con dignidad y presentado a los demás en su justo enfoque, en donde el tipo de actuación posible está determinado por instituciones sociales.

sociedad, más importante es el yo. El *mi* simboliza el control de la sociedad sobre el individuo. (RITZAR, 1993)

¹⁵ Término de GOFFMAN, Erving (1983)

Goffman señala que un individuo tiene tantos <<si mismos>> como grupos de personas hay y cuya opinión le interesa y, por lo general, se enseña una diferente fase del *si mismo* a cada uno de estos grupos. La situación es totalmente individual, ya que únicamente el actor sabe el significado de los signos que emite, y crea impresiones para que los otros tengan la interpretación que él quiere. Es decir, el individuo usa “máscaras”¹⁶ para actuar frente a otros. Esta concepción de Goffman, podría tener un peso importante en el estudio de las comunidades virtuales, lo que nos recuerda a Benita Luckman cuando señala que la tendencia del hombre moderno es la plasticidad para acomodarse en los mundos, desarrollando la capacidad de colocarse en múltiples roles, lo cual lo pueden hacer, según Schutz, por el acervo de conocimientos a mano¹⁷ con que cuenta el individuo.

Asimismo, Benita Luckman señala que el individuo no crea un solo mundo privado, sino varios, a veces no conectados entre sí, los cuales son construidos alrededor de un solo objetivo, en donde el individuo desempeña un rol bien definido y aceptado.

En este aspecto sería interesante, por un lado, estudiar el comportamiento de los individuos en los diferentes momentos y ambientes a la hora en que se encuentren con su comunidad virtual, a la vez que saber cómo se comportan en los diferentes mundos en que

⁵ “Probablemente no sea un mero accidente histórico que el significado original de la palabra persona sea máscara. Es más bien un reconocimiento del hecho de que, más o menos conscientemente, siempre y por doquier, cada uno de nosotros desempeña un rol ... Es en estos roles donde nos conocemos a nosotros mismos. En cierto sentido, y en la medida en que esta máscara representa el concepto que nos hemos formado de nosotros mismos –el rol de acuerdo con el cual nos esforzamos por vivir–, esta máscara es nuestro <<si mismo>> más verdadero, el yo que quisiéramos ser.

Al fin, nuestra concepción del rol llega a ser una segunda naturaleza y parte integrante de nuestra personalidad. Venimos al mundo como individuos, logramos un carácter y llegamos a ser personas” (PARK, Robert, en GOFFMAN, 1989:31)

⁷ “La situación biográfica supone que el individuo cuenta con un acervo de conocimientos a mano, integrado por tipificaciones del mundo del sentido común. Desde que nace el individuo va incorporando recetas que utiliza como técnicas para comprender, o controlar aspectos de su experiencia, la cual le sirve de base para las acciones subsiguientes. Las tipificaciones surgen de una estructura social. El conocimiento tiene origen social, está socialmente distribuido e informado, no obstante, su expresión individualizada depende de la situación exclusiva que ocupa el individuo en el mundo social.” (Schutz, 1974:18)

actúan: en la familia, en el trabajo, en la vida social. Esto puede ser significativo, especialmente para interpretar el movimiento cibernético ya que, como dice Benita Luckman, las comunidades en que actúan los individuos son libremente escogidas y deliberadamente construidas, no son impuestas. Las “residencias” en éstas son temporales y transitorias, entonces ¿qué sucede con los *navegantes*? ¿rompen con esas comunidades tradicionales como la familia y el trabajo? ¿cuál será su mundo más importante el de la familia, el de los amigos o el de la comunidad virtual? ¿sabrán manejar sus máscaras? ¿qué rol¹⁸ desempeñarán mejor? ¿qué pasará con el concepto del mundo de la vida cotidiana, el mundo social, donde se aplican las recetas y las tipificaciones¹⁹, que compartimos con otros actores individuales en el espacio cibernético?

Si como nos señala el interaccionismo simbólico el orden social es el resultado de la interacción de los individuos y no de una estructura preestablecida, los individuos que se reúnen en las comunidades virtuales podrán construir una nueva institución de tipo social, ya que los *navegantes* son capaces de transformar significados dentro de una interacción, lo atractivo sería entender el significado de lo que es el individuo en este territorio virtual.

¹⁸ Según Jean-Claude Kaufmann la identidad se construye a través de la adopción de roles —etiquetas, conceptos estáticos con objetivo de clasificar—. Hablar de rol es hablar sobre la relación del individuo con la realidad en cuanto tal, ya que supone un orden de significantes que lo definen, y es un rol definidor de la identidad. Ahora bien, el individuo se define por la posibilidad de distanciamiento de roles. La “conciencia particular” se expresa a través de la voluntad que permite hacer suyo el patrimonio común de la sociedad. El distanciamiento del rol es percibido negativamente en la sociedad (como violar reglas del juego, acuerdos de actuación). No podemos ejercer la voluntad con toda la libertad. (Kaufmann, Jean Claude, 1994)

¹⁹ Según los autores en enfoque de la fenomenología las **tipificaciones**, son constructos de primer orden que usamos en el mundo social, las cuales determinan la acción, ya que fueron construidas en experiencias pasadas. Adquirimos y almacenamos las tipificaciones a través del proceso de socialización. Se derivan de la sociedad y son socialmente aprobadas. Las **recetas** son técnicas para comprender y controlar la experiencia, a veces se usan como sinónimo de tipificación, la diferencia es que las recetas se refieren a situaciones y las tipificaciones a personas. (RITZER, 1995)

De igual forma, es necesario priorizar la pertenencia territorial con la finalidad de precisar cómo se fragmentan los espacios y deducir si existe alguna relación entre el poder y el espacio territorial que tiene cada grupo. Es decir, se trata de definir si existen relaciones entre las manifestaciones culturales y el territorio virtual, ya que éste constituye, en primera instancia, según Gilberto Giménez, un espacio de inscripción de la cultura y, por lo tanto, equivale a una de sus formas de objetivación. En efecto, sabemos que ya no existen “territorios vírgenes” o “plenamente naturales”, sino territorios literalmente “tatuados” por las huellas de la historia, de la cultura y del trabajo humano. Esta es la perspectiva que asume la llamada “geografía cultural” que introduce, entre otros, el concepto clave de “geosímbolo”, el cual define como: *un lugar, un itinerario, una extensión o un accidente geográfico que por razones políticas, religiosas o culturales revisten a los ojos de ciertos pueblos o grupos sociales una dimensión simbólica que alimenta y conforta su identidad.* (BONNEMAISON, citado por GIMENEZ, Gilberto, 1996:14)

Todos los planteamientos anteriores, necesariamente llevan a que una investigación de este tipo sea de índole interpretativa, ya que desde el principio, se buscaría reconstruir la interpretación cotidiana de las formas simbólicas y observar la apropiación que existe sobre el territorio, entre los grupos que ahí confluyen. En este sentido la etnografía²⁰ nos ayudaría al análisis e interpretación de la cultura en términos de identidad, de totalidad y permitiría conocer los roles que desempeñan los miembros de cada grupo estudiado así como la relación que guardan con ese espacio territorial sabatino. El estudio etnográfico no es fácil, ya que como dice Jesús Galindo, el oficio de un etnógrafo depende del observador, de ahí su enorme riqueza y su limitación. El etnógrafo requiere un oficio en cuanto a la mirada y el sentido. La percepción —lenguaje oral, visual, natural, en sí todo el universo semiótico— es el corazón del trabajo etnográfico, son los significados los que conforman la parte densa de la labor.

De ahí que, se puede decir, que la etnografía es un lugar de comunicación, es un elemento más del oficio de entender al otro.

²⁰ “La etnografía es el estudio descriptivo de la cultura de una comunidad, o de alguno de sus aspectos fundamentales, bajo la perspectiva de comprensión global de la misma.” (AGUIRRE, Baztán, 1995:3)

No obstante, no solo con ésta logramos captar todas la estructuras de significados que se generan, ni saber cómo, cuándo, porqué, para qué, quién las genera.

En este sentido, podríamos también auxiliarnos del enfoque autobiográfico²¹ que juega un papel fundamental en la investigación, ya que con él podemos acercarnos a la interpretación que dan los miembros del grupo acerca de los cambios que han sufrido, de cómo se da la apropiación del territorio, su forma de vida, el rol que desempeñan, cómo se relacionan entre ellos, sus inquietudes de expresión, de producción y de consumo cultural, entre otras cosas.

Este tipo de estudio no se debe quedar en una simple relatoría sistemática de la vida y experiencia que se da en alguna comunidad, en este caso, en el ciberespacio; sino que se construyan y sistematicen nuevas fuentes de evidencia histórica, que produzcan conocimiento histórico y científico.

El mundo cotidiano, debe observarse como una realización práctica. Por ejemplo los etnometodólogos²², centran sus investigaciones en *el qué hace la gente*, “*su búsqueda está organizada en torno a la idea de que todos somos <<sociólogos en estado práctico>>, de acuerdo con la bella fórmula de Alfred Schutz. Lo real ya está descrito por la gente. El lenguaje ordinario expresa la realidad social, la describe y la construye al mismo tiempo*” (COULON,1988:10).

²¹ “Lo medular de un texto autobiográfico no es preguntarse cómo transcurrió la vida de alguien, sino cómo ese alguien se representa –ante sí y ante otros–, el transcurrir de su vida y lo relata... Cuando se cuenta la vida tenemos un discurso interpretativo cuya particularidad es estar estructurado en torno a la construcción de una figura, el personaje.” (PIÑA.1988:136)

²² “La etnometodología es el estudio del cuerpo de conocimiento de sentido común y de la gama de procedimientos y consideraciones [métodos] por medio de los cuales los miembros corrientes de la sociedad dan sentido a las circunstancias en las que se encuentran, hallan el camino a seguir en esas circunstancias y actúan en consecuencia” (HERITAGE, 1984:4, citado por RITZER, 1993 :288)

La etnometodología nos traza el camino hacia el conocimiento de sentido común y señala los procedimientos por los cuales los individuos dan sentido, significado, a ciertas situaciones sobre las cuales actúan.

Ante una gama de enfoques teórico-metodológicos, el ciberespacio y, en particular, sus comunidades virtuales se antojan como objetos de estudio, dada la multiplicidad de características que poseen como fenómeno cultural y novedoso.

Hablar de conceptos como: nuevos procesos de interacción, territorios virtuales y culturales, simulación de identidades, temporalidad, procesos mentales, plasticidad, fachadas, máscaras, entre otros, por sí solos no dicen mucho, es necesario darles una directriz y una orientación teórica y metodológica que nos lleve a encontrar los significados y los códigos específicos que en los territorios virtuales comparten los que ahí conviven y conocer si existe una transformación de la intimidad²³ en los individuos

FUENTES CONSULTADAS

AGUIRRE, Baztán Angel (Ed.) (1997). **Etnografía. Metodología cualitativa en la investigación sociocultural**. Alfaomega marcombo, España

ALEXANDER, Jeffrey (1989). **Las teorías sociológicas desde la Segunda Guerra Mundial**, Gedisa, Barcelona

AUGÉ, Marc. (1998). **Los “no lugares” espacios del anonimato**. Ed Gedisa, Barcelona

BAUDRILLARD, Jean (1991) **Crítica de la economía política del signo**. Siglo XXI Editores, México

BENNET, Susan. (1990) **Theatre audiences. A theory of production and reception**. Ed. Routledge. London.

COULON, Alain (1988), **La etnometodología**, Col Teorema, Catedra, Madrid.

²³ Véase GIDDENS, Anthony (1995) **Modernidad e identidad del yo**. Ediciones Península, España

FISHER, Berenice M y ANSELM L. Staruss (1988). "*El Interaccionismo*" en Bottomore, Tom y Robert Nisbet (comp). **Historia del análisis sociológico**. Amorrortu Editores, Buenos Aires.

GARCÍA JIMÉNEZ, Mónica. (2000) **Del museo virtual al estudio. Una aproximación al arte a través de la interfaz**. Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona.

GARCÍA, Mónica y RODRIGUEZ Elizabeth.(2003) "*Ciberespacio: una comunidad en construcción*" manuscrito, por publicarse.

GALINDO, Cácares Jesús (coord.) (1998). **Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación**. Addison Wesley Longman, México

GEERTZ, Clifford (1996). **La interpretación de las culturas**, Gedisa Editorial, Barcelona, pp.19-40

GIDDENS, Anthony (1995) **Modernidad e identidad del yo**. Ediciones Península, España

GIMENEZ, Gilberto (1996). *Territorio y Cultura en Estudios sobre las culturas contemporáneas*, Epoca II/Volumen II/ Número 4, Universidad de Colima, México.

GOFFMAN, Erving (1989). **La presentación de la persona en la vida cotidiana**. Amorrortu editores, Argentina

GONZÁLEZ-MANET, Enrique. **Nuevas formas de comunicación y cultura ¿cómo enfrentar las nuevas tecnologías?**
<http://quadernsdigitals.com>

JOAS, Hans (1991) "*Interaccionismo Simbólico*", en : Gideens, Anthony y Jonathan Turner. **La Teoría social hoy**, Alianza Editorial-CONACULTA, Col. Los noventa, México, pp.112-154.

KERKCHOVE, Derrick de. (1995) **Camino al futuro**, México McGraw Hill

KERKCHOVE, Derrick de. (1999) **Inteligencias en Conexión**, Ed. Gedisa. Barcelona

KAUFMANN, Jean-Claude (1994). "roles et identité: l'exemple de l'entrée en couple", en **Cahiers Internationaux de Sociologie**, vol. Xvii, P:U:F:, París

LUCKMANN, Benita (1978) "*The Small Life-Worlds of Modern Man*", en Luckmann. Thomas (editor) **Fenomenology and Sociology. Selected Readings**. Penguin Books, New York.

QUEAU, Philippe (1995) **Lo virtual. Virtudes y vértigos**. Ediciones Paidós. España.

REGUILLO, Cruz Rossana.(1991) **En la calle otra vez. Las bandas: identidad urbana y usos de la comunicación**, ITESO, México.

RITZER, George (1995). **Teoría sociológica contemporánea**, Mc Graw Hill, México, pp. 213-262 (el interaccionismo simbólico), pp. 263-287 (fenomenología), pp. 56-57, 287-311 (la etnometodología)

SÁNCHEZ, Antulio (1997) **Territorios Virtuales**. Taurus, México.

SCHUTZ, Alfred y Thomas Luckmann (1973), **Las estructuras del mundo de la vida**, Amorrortu, Buenos Aires.

THOMPSON, Jhon B. (1993) **Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas**. Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México

VIRILIO, Paul (1997) **El ciber mundo, la política de lo peor**. Ed. Cátedra, Madrid.

WOLF, Mauro (1988). **Sociología de la vida cotidiana**, Colección Teorema, Ediciones Cátedra, Madrid.