

**CARTA DE AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES PARA LA CONSULTA, LA REPRODUCCIÓN
PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.
(OPCIONAL)**

Bogotá, D.C., Agosto 4 de 2009

Marque con una X

Tesis doctoral Trabajo de Grado

Señores
BIBLIOTECA GENERAL
Ciudad

Estimados Señores:

Los suscritos

Laura Patricia Ayala Sanmiguel, con C.C. No. 52.993.857,

Ximena Cárdenas Acevedo, con C.C. No.60.359.630,

autor(es) de la tesis doctoral y/o trabajo de grado titulado “Construcción del Yo Narrador en los mundos virtuales” presentado y aprobado en el año 2009 como requisito para optar al título de PSICÓLOGO; autorizo (amos) a la Biblioteca General de la Universidad Javeriana para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad Javeriana, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo de grado en Biblos, en los sitios web que administra la Universidad, en Bases de Datos, en otros Catálogos y en otros sitios web, Redes y Sistemas de Información nacionales e internacionales “Open Access” y en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad Javeriana.
- Permita la consulta, la reproducción, a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato CD-ROM o digital desde Internet, Intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer.
- Continúo conservando los correspondientes derechos sin modificación o restricción alguna; puesto que de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación del derecho de autor y sus conexos.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, **“Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores”**, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

Firma, nombre completo y documento de identificación del estudiante

Firma, nombre completo y documento de identificación del estudiante

NOTA IMPORTANTE: El autor y o autores certifican que conocen las derivadas jurídicas que se generan en aplicación de los principios del derecho de autor.

C. C. FACULTAD PSICOLOGIA PROGRAMA ACADÉMICO PSICOLOGIA

FORMULARIO DE LA DESCRIPCIÓN DE LA TESIS DOCTORAL O DEL TRABAJO DE GRADO

TÍTULO COMPLETO DE LA TESIS DOCTORAL O TRABAJO DE GRADO: “CONSTRUCCIÓN DEL YO NARRADOR EN LOS MUNDOS VIRTUALES”

SUBTÍTULO, SI LO TIENE: _____

AUTOR O AUTORES

Apellidos Completos	Nombres Completos
Ayala Sanmiguel Cárdenas Acevedo	Laura Patricia Ximena

DIRECTOR (ES) TESIS DOCTORAL O DEL TRABAJO DE GRADO

Apellidos Completos	Nombres Completos
Arévalo Pacheco	Amanda

ASESOR (ES) O CODIRECTOR

Apellidos Completos	Nombres Completos
Gafaro Barrera	Martín Emilio

TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Psicólogo

FACULTAD: Psicología

PROGRAMA: Carrera Licenciatura ___ Especialización ___ Maestría ___ Doctorado ___

NOMBRE DEL PROGRAMA: Psicología

NOMBRES Y APELLIDOS DEL DIRECTOR DEL PROGRAMA: Martín Emilio Gafaro Barrera

CIUDAD: BOGOTA AÑO DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO: 2009

NÚMERO DE PÁGINAS 397 (trabajo completo más anexos)

TIPO DE ILUSTRACIONES:

- | | |
|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Ilustraciones | <input type="checkbox"/> Planos |
| <input type="checkbox"/> Mapas | <input type="checkbox"/> Láminas |
| <input type="checkbox"/> Retratos | <input type="checkbox"/> Fotografías |
| <input type="checkbox"/> Tablas, gráficos y diagramas (X) | |

SOFTWARE requerido y/o especializado para la lectura del documento **PDF**

MATERIAL ANEXO (Vídeo, audio, multimedia o producción electrónica):

Duración del audiovisual: _____ minutos.

Número de casetes de vídeo: _____ Formato: VHS ___ Beta Max ___ 3/4 ___ Beta Cam
___ Mini DV ___ DV Cam ___ DVC Pro ___ Vídeo 8 ___ Hi 8 ___

Otro. Cual? _____

Sistema: Americano NTSC _____ Europeo PAL _____ SECAM _____

Número de casetes de audio: _____

Número de archivos dentro del CD (En caso de incluirse un CD-ROM diferente al trabajo de grado): TRABAJO COMPLETO, ABSTRACT, RESUMEN ANALÍTICO, ANEXOS, FORMATO DE DESCRIPCIÓN DE TRABAJO DE GRADO Y CARTA DE DERECHOS DE AUTOR.

PREMIO O DISTINCIÓN (*En caso de ser LAUREADAS o tener una mención especial*):

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS: Son los términos que definen los temas que identifican el contenido. (*En caso de duda para designar estos descriptores, se recomienda consultar con la Unidad de Procesos Técnicos de la Biblioteca General en el correo biblioteca@javeriana.edu.co, donde se les orientará.*)

ESPAÑOL

INGLÉS

Globalización (*)

Globalization (*)

Subjetividades (SC 50450)

Subjectives (SC 50450)

Cibercultura (*)

Ciberculture (*)

Narrativas (SC 33025)

Narratives (SC 33025)

Jóvenes (SC 57320)

Young person (SC 57320)

Internet (26185)

Internet (26185)

(*) Estos términos no han sido aun codificados en el Tesauro de Psicología.

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS: (Máximo 250 palabras - 1530 caracteres):

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue comprender y comunicar cuáles son las subjetividades en construcción del yo narrador en los mundos virtuales en la internet. Para ello, se revisaron los conceptos de autores como Bauman, Castells, Gergen y Turkle, entre otros, quienes hacen referencia a la posmodernidad como el actual contexto cultural en el que las tecnologías de la información, particularmente la Internet, posibilitan una nueva manera de comprender la subjetividad. El trabajo se realizó desde la metodología de investigación cualitativa, por medio de la etnografía virtual. Se llevaron a cabo observaciones participantes en las plataformas virtuales de Pet Society (de la página de Facebook) y en Second Life, en las cuales se realizaron observaciones en torno a los universos simbólicos propios de estas comunidades virtuales. A su vez, se hicieron entrevistas semiestructuradas en el chat de Facebook a cuatro participantes, en relación con los sentidos y significados que estos negocian a cerca de la construcción del yo en internet y que se encuentran plasmados en sus diferentes narrativas sobre sí mismos; y finalmente, se creó un grupo focal virtual con seis participantes, en la misma página de Facebook, identificando los acuerdos intersubjetivos entre estos en torno a sus creencias, valores y pautas de interacción en la red. De la recolección y análisis de la información, se encontró que la web visibiliza de forma diáfana las posturas epistemológicas posmodernas en torno a la construcción de sujeto y realidad; asimismo, se da cuenta de una cultura en emergencia cuyos valores, mitos, lenguajes, sistemas de creencias, entre otros, posibilitan un escenario legítimo de construcción del Yo Narrador en las relaciones; finalmente, la implementación de una novedosa metodología virtual facilita, agiliza y transforma la estructuración y comprensión de la información construida en los procesos de investigación.

ABSTRACT

The objective of the current investigation was to understand and communicate which are the subjective aspects in the formation of the self within the virtual world. In order to do so, the concepts by authors such as Bauman, Castells, Gergen and Turkle, amongst others, were reviewed as they made reference to postmodernism as the current context by which information technologies particularly that of the Internet, allow for a new forum where such subjective aspects can be understood. The study was executed by using a qualitative investigative methodology by means of virtual ethnicity. Observations were made on the virtual platforms known as Pet Society (a group on Facebook) and in Second Life, where identifications were made regarding the symbolic universe common to these virtual communities. In conjunction, semi-structured interviews were held on the Facebook chat application with four participants. Specifically such interviews related to the meaning and significance they attributed to the formation of their virtual self and what would be found within their different narratives about themselves. Finally, a virtual focal group was created consisting of six participants, in the same Facebook page, identifying the conclusions amongst them in relation to their beliefs, values and forms of interaction on the web. As for the collection and analysis of the information gathered, it was found that the web allowed of a transparency of postmodern epistemological standpoints around the formation of the person and reality, all the while an emerging culture is identified, whose values, myths, languages, belief systems, amongst others allowed for the possibility of a legitimate

construction of the Self in relationships. Lastly, the implementation of a novel virtual methodology facilitates, streamlines and transforms the structuring and comprehension of the information created during the investigative process.

CONSTRUCCIÓN DEL YO NARRADOR EN LOS MUNDOS VIRTUALES

Ayala Sanmiguel Laura Patricia

Cárdenas Acevedo Ximena

Arévalo Amanda *

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de Psicología

Bogotá D.C., Junio 2009

* Directora del Trabajo de Grado. Profesora de la Facultad de Psicología de la Pontificia Universidad Javeriana

Construcción del Yo Narrador en los mundos virtuales

Laura Patricia Ayala Sanmiguel, Ximena Cárdenas Acevedo, Amanda Arévalo*

Palabra clave: Globalización (*), Subjetividades (SC 50450), Cibercultura (*), Narrativas (SC 33025), Jóvenes (SC 57320), Internet (26185).

Resumen

El objetivo de la presente investigación fue comprender y comunicar cuáles son las subjetividades en construcción del yo narrador en los mundos virtuales. Para ello, se revisaron los conceptos de autores como Bauman, Castells, Gergen y Turkle, entre otros, quienes hacen referencia a la posmodernidad como el actual contexto cultural en el que las tecnologías de la información, particularmente la Internet, posibilitan una nueva manera de comprender la subjetividad. El trabajo se realizó desde la metodología de investigación cualitativa, por medio de la etnografía virtual. Se llevaron a cabo observaciones participantes en las plataformas virtuales de Pet Society (de la página de Facebook) y en Second Life, en las cuales se realizaron observaciones en torno a los universos simbólicos propios de estas comunidades virtuales. A su vez, se hicieron entrevistas semiestructuradas en el chat de facebook a cuatro participantes, en relación con los sentidos y significados que estos negocian a cerca de la construcción del yo en internet y que se encuentran plasmados en sus diferentes narrativas sobre si mismos; y finalmente, se creó un grupo focal virtual con seis participantes, en la misma página de facebook, identificando los acuerdos intersubjetivos entre estos en torno a sus creencias, valores y pautas de interacción en la red. De la recolección y análisis de la información, se encontró que la web visibiliza de forma diáfana las posturas epistemológicas posmodernas en torno a la construcción de sujeto y realidad; asimismo, se da cuenta de una cultura en emergencia cuyos valores, mitos, lenguajes, sistemas de creencias, entre otros, posibilitan un escenario legítimo de construcción del Yo Narrador en las relaciones; finalmente, la implementación de una novedosa metodología virtual facilita, agiliza y transforma la estructuración y comprensión de la información construida en los procesos de investigación.

* Directora del Trabajo de Grado. Profesora de la Facultad de Psicología de la Pontificia Universidad Javeriana

*Estos conceptos no han sido aun codificados en el Tesoro de Psicología

TABLA DE CONTENIDO

0.	INTRODUCCIÓN,	5
0.1	Planteamiento del problema,	7
0.2	Fundamentación bibliográfica,	22
0.3	Objetivos,	64
0.3.1	Objetivo general,	64
0.3.2	Objetivos específicos,	64
0.4	Categorías,	65
0.4.1	Categorías inductivas,	65
0.4.1.1	Tipos de narrativas,	65
0.4.1.2	Sistemas de creencias,	66
0.4.1.3	Valores,	66
0.4.1.4	Pautas de interacción,	67
0.4.1.5	Construcción del Yo en la web,	68
0.4.1.5.1	Autocreación online,	69
0.4.1.5.2	Personajes en la web,	69
0.4.1.5.3	El anonimato en internet,	70
0.4.1.6	Universos simbólicos en la web,	70
0.4.1.6.1	Lenguajes,	71
0.4.1.6.2	Rituales,	71
0.4.1.6.3	Normas y reglas,	72
0.4.1.6.4	Roles,	72
0.4.1.6.5	Organización social,	73
0.4.2	Categorías deductivas,	73
1.	METODO,	74
1.1.	Tipo de investigación,	74
1.2.	Diseño,	78

1.3. Participantes,	84
1.4. Instrumento,	86
1.5. Procedimiento,	92
2. RESULTADOS,	95
3. DISCUSION,	126
4. CONCLUSIONES,	143
REFERENCIAS,	151
ANEXOS, ver en CD adjunto	
ANEXO 1, CD	
ANEXO 2, CD	
ANEXO 3, CD	
ANEXO 4, CD	
ANEXO 5, CD	
ANEXO 6, CD	
ANEXO 7, CD	
ANEXO 8, CD	
ANEXO 9, CD	

0. INTRODUCCION

Las transformaciones sociales que emergen gracias a la mediación tecnológica han generado una fuerte controversia sobre el surgimiento de nuevos patrones de organización social, con sus consecuentes incidencias en las formas de interacción humana, de construcción de identidades y subjetividades y de interpretación y relación con el mundo, entre muchas otras.

Castells (2006) sostiene que por un lado la formación de comunidades basadas principalmente en la comunicación on-line, se ha interpretado como la culminación de un proceso histórico de disociación entre localidad y sociabilidad, donde nuevos y selectivos modelos de relaciones sociales suceden a formas de interacción humana limitadas territorialmente.

Por otro lado, afirma el autor, los críticos de Internet y los reportajes de los medios de comunicación, basándose a veces en estudios realizados por investigadores académicos, defienden la idea de que la expansión de Internet está conduciendo hacia un aislamiento social y una ruptura de la comunicación y la vida familiar, porque los individuos se refugian en el anonimato y practican una sociabilidad aleatoria, abandonando la interacción personal cara a cara en espacios reales. Es más, se está prestando mucha atención a los intercambios sociales basados en identidades simuladas y en los juegos de rol. Por tanto, se ha acusado a Internet de incitar gradualmente a la gente a vivir sus propias fantasías on-line y huir del mundo real, en una cultura cada vez más dominada por la realidad virtual.

No obstante, la preocupación de esta propuesta investigativa formó parte de los estudios sociales que sin demeritar las críticas realizadas a la realidad virtual, buscan

acercarse al fenómeno de la internet como algo más que una herramienta, como una realidad en la que habitamos y que nos constituye.

De aquí, que el interés particular de este estudio, haya sido el de realizar un acercamiento a una cultura en emergencia, que transforma necesariamente las formas de vivir lo humano, lo social, lo económico, y lo político, entre otras realidades.

Así pues, se puede encontrar sexo virtual, matrimonios ciberespaciales, psicoterapeutas en el computador, insectos robot, personalidades múltiples y científicos que están intentando hacer niños artificiales; escenarios imposibles de comprender sin un contexto más amplio. El contexto, según Turkle (1997), de la erosión de las fronteras entre lo real y lo virtual, lo animado y lo inanimado, el yo unitario y el yo múltiple, que hoy en día impregna todas las esferas de lo social. Razón por la cual la pretensión de este ejercicio académico desde la disciplina psicológica, fue la de comprender las subjetividades que se construyen en estos mundos virtuales.

El título de este trabajo de grado contiene una propuesta; ya que detenerse a realizar una reflexión seria acerca de las subjetividades narrativas que se están construyendo en la web es un imperativo de orden social. Alineados teóricamente con los postulados de la psicología socioconstruccionista, no se pretendió versar sobre la ontología del ser online, sino realizar una aproximación comprensiva e interpretativa con nuestras propias experiencias virtuales, a los sujetos que a través del lenguaje tienen nuevas e infinitas posibilidades de ser y habitar los mundos virtuales y físicos disponibles.

Valorando la capacidad generativa del lenguaje Echeverría (2001), se acepta lo expuesto por Gergen (1996), en cuanto que el Yo se construye y reconstruye en los mundos narrativos en que habitamos. La cibercultura, en cuanto tal (cultura), crea un lenguaje que constituye realidades. La narración, en este orden de ideas, se convierte en

la protagonista de la organización de los hechos virtuales o incluso en la creadora de realidades; es decir, la narración en vez de representar lo que sucede en la virtualidad, la erige como una realidad y por consiguiente a sus habitantes.

Finalmente, cabe afirmar que este estudio fue de corte cualitativo y de carácter etnográfico, y se propuso desarrollar observaciones participantes, entrevistas semiestructuradas y un grupo focal en la plataforma virtual *facebook*; herramientas metodológicas que son consecuentes con las dinámicas de interacción en la web; es decir, se realizaron entrevistas a través del chat, grupos focales virtuales y la participación en dos MUD's, con personas que de acuerdo a los criterios de selección, son usuarios permanentes de esta página web. Adicionalmente, se apoyó en las herramientas de interpretación que ofrecen los teóricos socioconstruccionistas de análisis de narrativas y enfoque colaborativo.

0.1 Planteamiento del problema

*“La realidad no existe, ella es construida.
Los materiales utilizados son las palabras,
las imágenes de las cosas y de las imágenes
las imágenes de las imágenes de las cosas”.*

(Martin & Royer-Rastol, 1990)

El sujeto presencia y protagoniza cambios sociales y culturales importantes, que inciden en los procesos de subjetivación producto de las modificaciones que trae consigo la modernidad tardía (Giddens, 1999) o la modernidad líquida como es llamada

por Bauman (2003). Subjetividades, que se construyen como los ángulos particulares desde los cuales se piensa y repiensa la realidad personal y social; es decir, los ojos con los cuales el sujeto en proceso de construcción, ve el mundo, lo interpreta y en consecuencia actúa en él (Lindón, 1999). Dicho de otra manera, la constitución de la subjetividad en el mundo de hoy, hace referencia al conjunto de sentidos, significaciones y valores en los cuales está inmerso el sujeto, que le permiten organizar y reorganizar sus representaciones acerca de sí mismo, los otros y la sociedad actual (Briuoli, 2007).

En los últimos años las Ciencias Sociales y Humanas han vuelto crecientemente su mirada hacia el estudio de esta trama de sentidos y significados, que trasciende a los sujetos pero que está presente en ellos, y que resulta decisiva en la comprensión de la forma como se realizan los procesos de subjetivación, como se establecen las relaciones con los otros, y en la construcción social del mundo (Berger & Luckman, 2003). Posiblemente este giro de las ciencias sociales se relaciona con la inaplazable complejidad que muestran las sociedades contemporáneas, los nuevos sujetos emergentes y las formas actuales de construcción de vínculos sociales.

Al respecto, Castells (1999) sostiene que las tecnologías de la información han modificado la base material de la sociedad. Las economías de todo el mundo se han hecho interdependientes a escala global, dando lugar a nuevas formas de relación entre Estado y Sociedad. Consecuente con esto, el capitalismo ha sufrido un proceso de reestructuración profunda, caracterizado por una mayor flexibilidad en la gestión, la descentralización de las empresas, un aumento considerable del capital frente al trabajo, y como consecuencia de este reacondicionamiento, el mundo presencia la integración global de los mercados financieros. Paralelamente, la revolución tecnológica ha sido el

dispositivo que ha permitido el proceso de reestructuración, así como la forma privilegiada en que se integra el mundo en redes globales de instrumentalidad.

De esta manera, la emergencia de las TIC's – Tecnologías de la información y la comunicación- en la vida cotidiana, actualizan el debate en torno a la construcción de la subjetividad en el mundo posmoderno (Lyotard, 1998) o la modernidad tardía como la definen Habermas (1989) y Giddens (1999), y por ende en el ámbito de los estudios culturales (Martín-Barbero, 1998). Esta categoría ha sido propuesta y desarrollada en los últimos años, desde múltiples perspectivas disciplinarias, lo que ha generado un ámbito de investigación interdisciplinar sumamente fértil.

Una de las personas más destacadas en la investigación en este campo, en el ámbito la psicología es Turkle (1997), quien sostiene a partir de sus estudios, que hasta hace relativamente poco tiempo predominaba un uso informático denominado por ella como “estética modernista computacional”, en la cual se poseía una imagen del computador como una gran calculadora. Actualmente, la interacción con el computador se vive en un espacio de subjetividad diferente, en el que interactuamos con la máquina de un modo opaco, del mismo modo que pensamos sin ser conscientes de las conexiones neuronales que se establecen en nuestro cerebro; las interfaces gráficas a través de las cuales nos relacionamos con el computador nos ocultan la máquina pura, su interior, de manera que se simulan los espacios vitales y se establecen vínculos comunicativos basados en el diálogo. La autora considera el computador como una nueva máquina íntima con una utilidad y un valor para el usuario, independientemente de la presencia física.

De este modo, la simulación se torna sugerente cuando no podemos desenmascarar el substrato o los principios primarios de la sociedad o incluso de nuestro cerebro. Accedemos a fenómenos complejos no desde su base, sino desde la simulación

y el juego. En palabras de Turkle (1997): “los mundos de simulación complejos de los actuales ordenadores capturan algo importante sobre el *ethos* posmoderno. (...) el poder que poseen los juegos de simulación y de experiencias en comunidades virtuales, deriva de su capacidad de ayudarnos a pensar a través del posmodernismo” (p. 61).

De esta manera, los computadores y su conexión en red permiten la creación de entornos virtuales, tales como los MUD- Dominios para múltiples usuarios-, donde el yo es múltiple y construido a través del lenguaje. Las personalidades pueden ser usurpadas, modificadas, creadas y experimentadas de diversas maneras. Así lo expresa Turkle (1997):

De este modo, más de veinte años después de haberme encontrado con las ideas de Lacan, Foucault, Deleuze y Guattari, las reencuentro en mi nueva vida en los mundos mediados por ordenador: el yo es múltiple, fluido y construido en interacción con conexiones en una máquina; está hecho y transformado por el lenguaje; el congreso sexual es un intercambio de significantes; y la comprensión proviene de la navegación y del bricolaje más que del análisis. En el mundo tecnológicamente generado de los MUD, me encuentro con personajes que me sitúan en una nueva relación con mi propia identidad. (p. 23).

En esta misma línea, Salazar (1999) centra su interés investigativo en el “ser on-line”, del usuario. Al respecto, este autor sostiene que el ciberespacio se constituye en el lugar privilegiado donde es posible expresar hoy en día la subjetividad, pues el hecho de que el significado otorgado a la web difiera entre una persona y otra, como en efecto, ocurrió en los casos estudiados, permite suponer que cada quien lo vivencia de acuerdo a sus intereses, necesidades, metas, momentos de vida y características de personalidad, es decir de acuerdo a su subjetividad.

Frente a lo que el autor afirma que:

(...) el ser que emerge en el ciberespacio es el “*ser online*” del usuario, que no es más que la expresión de una subjetividad en distintos ámbitos: posicionándose desde un *lugar* particular para vivenciar la experiencia del encuentro con un otro “online” en un *espacio* construido para tal fin; reflejándose *en* la pantalla del computador y *dentro de ella*. Es una mezcla entre una hiperrealidad socialmente construida por el mundo subjetivo del individuo y un código informático (bits de información que residen en la Internet) (Salazar, 1999, p. 210).

Así mismo, estudios como los de Cortázar (2001) proponen que los grupos representan foros de discusión que facilitan la socialización y la discusión colectiva de la identidad. Estos foros de discusión electrónicos, son considerados como lugares de intercambio colectivo, abiertos a todos los interesados con preocupaciones comunes.

Cortázar (2001) observa, que la diversidad de tipos de mensajes que circulan en los foros electrónicos da la idea de que los foros no sólo funcionan como ágoras, sino también como lugares de visibilidad individual y colectiva, de uno mismo hacia los demás miembros del grupo y del grupo hacia otros colectivos. En esa medida, la cultura y la identidad, más que un conjunto de creencias y valores, son una serie de símbolos y abstracciones que funcionan como una estrategia colectiva mediante la cual se organiza y se hace comprensible la experiencia individual y colectiva.

Estas nuevas formas de organización y comprensión de lo humano que toman forma en la red, fueron simultáneamente estudiadas por Silva (2001), quien afirma que en el mundo digital se abre una brecha entre el modelo de hombre perfecto y acabado de la modernidad, y la construcción de un sujeto, que se crea y recrea en nuevas dimensiones de tiempo y espacio donde se relaciona. Las nuevas formas de telepresencia, las técnicas de simulacro y de virtualidad, permiten complejizar el

fenómeno identitario, pues difuminan los límites espacio-temporales y por tanto, la frontera entre él mismo, los otros y el mundo.

Adicionalmente, Raad (2004) concluye que es la realidad virtual, particularmente los distintos tipos de comunidades, la que constituye en la actualidad, el espacio protagónico donde se crean vínculos en la sociedad global. Dicho de forma más clara, a medida que las fronteras de lo local se desvanecen, las distintas comunidades virtuales posibilitan la construcción del sentido de identidad y pertenencia.

Temática que atrae de manera particular a Howard y Jones (2005) quienes inician su trabajo de investigación cuestionando las críticas a priori realizadas al mundo digital, donde se cree que éste, amenaza la calidad de vida civil, los intercambios sociales, y el espíritu comunitario. Al realizar una encuesta a usuarios americanos actuales de distintas comunidades virtuales, encuentran, según sus hallazgos, que internet hace más profunda su experiencia de comunidad.

Frente a esto, afirman los autores, hay algunos rasgos del mundo digital, como su hiperpluralismo fragmentado, que favorece la interacción y el intercambio dentro de los grupos sociales; internet por su parte, es un medio en el que sus usuarios cuentan con un número casi infinito de posibilidades y unas limitaciones mínimas sobre a dónde ir y qué hacer, con quien hablar, entre otras. Así mismo, los compromisos sobre cualquier grupo on-line en general son poco vinculantes y transitorios, ya que es muy fácil que exista otro grupo al que podamos acceder mediante un simple clic con el ratón. La mayoría de los grupos on-line que funcionan estrictamente sin base física suelen ser de bajo costo, de fácil entrada y de fácil salida. Hay tantos grupos de interés, organizaciones y asociaciones que están a nuestra disposición en internet, que resulta increíblemente fácil encontrar el espacio de una página web o un grupo de discusión que refleje creencias o intereses muy específicos (Howard y Jones, 2005).

Por esta razón, afirman, algunas de las facilidades que ofrece internet, podrían servir de lazo entre muchas de las brechas que tradicionalmente han separado las sociedades, ya que la comunicación textual transforma los rasgos visuales y auditivos existentes en la identidad social, la pertenecía a una etnia, a un genero, edad o estatus socio-económico, lo que promueve una forma convincente de heterogeneidad en donde nadie sabe quién es quién. Este anonimato puede resultar muy importante para las poblaciones marginadas que de no ser por internet, estarían aisladas de las interacciones culturales externas a sus grupos. Entonces, Howard y Jones (2005) señalan que la brecha digital de los primeros años limitó la diversidad social, pero la normalización de la población de internet, es decir a medida que el acceso se fue haciendo más amplio, se fue aumentando el grado de inclusión de grandes sectores de la población.

De acuerdo con los argumentos anteriores, la pregunta por la identidad se mantiene latente para Gutiérrez (2006), quien sostiene, después de realizar un estudio en torno a cómo influyen las actividades en la web en la constitución de la identidad, que las tecnologías de la información en red, favorecen fundamentalmente dos aspectos en los procesos identitarios: el anonimato y la ausencia del cuerpo; estos facilitan relaciones impersonales que no permiten el cuestionamiento sobre el sí mismo y su accionar. Los usuarios refieren no tener en mente lo que se va a hacer, sino que, todo sucede en el instante, lo que encierra para ellos grandes cuotas de novedad, posibilidad de exploración, y acercamiento a lo desconocido. Así mismo, admite conocer cualquier tipo de gente y crear una identidad según lo exige la ocasión, explorando distintas facetas del yo, imposibles de indagar cara a cara.

Simultáneamente, Ujueta (2007) argumenta de acuerdo con los resultados en su estudio, que la web media una nueva manera de ser y estar en el mundo actual; ya que

es el contexto donde emerge un nuevo sujeto, el cual construye un nuevo lenguaje, a través del que se vincula y crea una nueva realidad social.

A esta nueva manera de construirse como sujeto, Erazo (2007) la ha llamado en su investigación: subjetividades tecno-juveniles, ya que en la actualidad existe una fusión entre la tecnología de punta con las prácticas culturales locales; por lo que la virtualidad se convierte en una dimensión intrínseca de la condición humana. En esa medida, lo virtual constituye un elemento estructurante de la realidad psicológica, antropológica y social de la juventud actual.

En este orden de ideas, sostiene Auge (2006), las nuevas tecnologías posibilitan una experimentación del tiempo y la territorialidad diferente a la que, hasta el momento, se había vivido, rompiendo la narrativa lineal de la experiencia y trasladando los mismos y los otros constitutivos de la identidad, a no-lugares y a las eventualidades de la instantaneidad. Con ésta, la trasgresión espacio-temporal admite pensar en el “yo” como algo alejado de aquellos parámetros de coherencia y estabilidad afianzados en los tiempos modernos. La mediación tecnológica que reside en todo acto de relación social y, por tanto, de construcción identitaria, se muestra llamativamente patente (Schultz, 2007).

De modo que, es este contexto de la cibercultura, el ciberespacio, las relaciones online, la red y las economías globalizadas, el que está suscitando importantes debates académicos al interior de las Ciencias Sociales; y es en este marco de las investigaciones contemporáneas, que este estudio pretende aproximarse al fenómeno, para comprender las subjetividad que construyen en el lenguaje los habitantes de estos mundos virtuales.

En este marco investigativo y dado el fenómeno que se pretende abordar, el presente trabajo de grado, acoge los planteamientos teóricos de la psicología

socioconstruccionista, ya que la epistemología posmoderna que la soporta, permite aproximarse a lo humano en el contexto de la cibercultura, con una nueva mirada donde la multiplicidad de yoes, la construcción de diversos mundos y el sin fin de posibilidades de interacción, tienen cabida en sus postulados de base.

La psicología socioconstruccionista, de acuerdo con Ibáñez (2001), se basa en la comprensión de la realidad como una construcción social, es decir, lo “real” surge como expresión de la actividad humana. Desde esta lógica, la realidad no se presenta como una externalidad, como un afuera o como una variable independiente. Si la realidad se construye y el sujeto junto con sus ideas, creencias, valores, y actitudes, son parte de esa realidad, ninguno de los dos es entonces, definible con independencia del otro (Berger y Luckman, 1997).

El socioconstruccionismo, postula que la realidad no es independiente de nuestro quehacer como seres humanos constituidos en torno a una cultura, sino que es precisamente un resultado procesual de ello. Con esto no se pretende afirmar que la realidad no exista, por el contrario “la realidad existe y nos constriñe y nos potencia al mismo tiempo, con total independencia de cómo nos gustaría que fuese” (Gergen, 1996). Lo que se afirma es que la realidad es construida a través de las prácticas humanas, es decir, que son las prácticas sociales, entendidas como el conjunto de las actividades humanas que significan la realidad, las que generan en un momento histórico una determinada realidad y no otra.

Si bien la realidad está compuesta por objetos, éstos no son constitutivos intrínsecamente de ella, sino que son nuestras propias prácticas sociales las que los ponen en ella. En este sentido, “es lo que nosotros somos en los diversos planos que nos constituyen -el biológico, el físico, el social, etc.-, junto con lo que hacemos -lo que

hemos hecho a lo largo de la historia-, lo que hace que la realidad exista en la forma que existe efectivamente” (Ibáñez, 2001, p.253).

Sin embargo, este proceso de construcción de la realidad no está a disposición de los sujetos en tanto individuos, sino que la construcción de la realidad es eminentemente social. Se entiende por social un colectivo que comparte un mundo de significados constituyéndose como “un fondo común de significaciones que permite a los individuos investir a los objetos con una serie de propiedades que no poseen de por sí, sino que son construidas conjuntamente a través de la comunicación y que se sitúan, por lo tanto, en la esfera de los signos” (Ibáñez, 2001, p.227).

Queda claro que cualquier cosa que se denomina social por su vinculación con la dimensión simbólica y con la construcción y circulación de significados, está íntima y necesariamente relacionada con el lenguaje y con la cultura. Nada es social si no es instituido como tal en el mundo de significados comunes propios de una colectividad de seres humanos, es decir, en el marco y por medio de la intersubjetividad (Shotter, 2001).

Ahora bien, que la realidad sea construida socialmente, implica considerar la naturaleza histórica de ésta. El tiempo pasa a ser un elemento constitutivo de los fenómenos sociales, pues éstos son relativos al contexto histórico en que se manifiestan y a las prácticas sociales que los construyen y mantienen. Así, si las prácticas sociales se modifican, los objetos conformados en ellas ya no serán los mismos, lo que revela el carácter contingente y particular de todo aquello que conforma la realidad. En este sentido, Ibáñez (2001) afirma que los fenómenos sociales “no sólo son históricos porque cambian con el tiempo y porque son relativos al período histórico en que se manifiestan, sino que son intrínsecamente históricos en el sentido de que, por decirlo rápidamente, tienen memoria” (p. 218).

En otras palabras, la forma actual de los objetos sociales resulta de las prácticas sociales y de las relaciones sociales que lo fueron constituyendo, es decir, no son independientes de su genealogía. Es así como se puede afirmar que todo objeto social “lleva incorporada la memoria de las relaciones sociales que lo constituyeron como tal” (Ibáñez, 2001, p.219). De esta manera, sería la memoria la que posibilitaría la continuidad del tiempo vivido, un tiempo ya no lineal y causal, compuesto de un pasado definido y un futuro que es consecuencia del presente, sino como un continuo presente que contiene al pasado y al futuro como posibilidades que se actualizan, que se construyen a partir de las relaciones sociales que se entretajan en un momento dado.

El socioconstruccionismo entiende el conocimiento como una práctica social en la cual son los hombres los que definen “los procedimientos de elaboración de la información, los medios por los que una formulación es considerada superior a las demás, la relación entre las estructuras del conocimiento, el poder y la ideología, etc.” (Gergen, 1992, p. 170).

De esta manera, cuando se elabora un conocimiento no se está representando algo que estaría ahí afuera en la realidad, sino por el contrario, se está construyendo de par en par, un objeto original que no traduce nada y que no representa ningún trozo de realidad con el cual estaría en correspondencia (Ibáñez, 1979). Así conceptualizado el conocimiento, resulta inconcebible mantener la separación entre sujeto y objeto, así como la dicotomía entre realidad, por una parte, y el conocimiento de ella, por otra. “No hay forma de romper la relación interna que une inextricablemente la realidad con su conocimiento” (Ibáñez, 2001, p.267).

Por lo tanto, el investigador no descubre nada, no saca a luz algo que estaba escondido sino que construye algo que tan sólo se transformará en un auténtico hecho científico después de que intervenga un complicado proceso de redes sociales, conjunto

de convenciones, entramados de relaciones de poder y series de procedimientos retóricos (Ibáñez, 2001).

Las ciencias sociales han considerado tradicionalmente al lenguaje como un instrumento para la comunicación y el análisis, que sirve para indicar y señalar ciertos componentes “reales” de nuestro entorno social. Así, el lenguaje ha quedado desprovisto de su carácter constructor de realidad. (Pujal y Pujol, 1995).

De esta manera, el discurso es un conjunto de significantes, de metáforas, de imágenes, de narraciones, de historias o de todo aquello que puesto en conjunto produce una determinada visión de los hechos, en otras palabras, una interpretación que produce ciertos “efectos de verdad”, al plantearse a sí misma como la verdadera.

En palabras de Echeverría (2001), los discursos no simplemente describen el mundo social, sino que lo categorizan, lo hacen aparecer. Una forma fuerte del argumento sería que los discursos nos permiten ver cosas que no están ‘realmente’ allí, y una vez que un objeto ha sido elaborado en un discurso es difícil no referirse a él como si fuera real.

El reconocimiento del carácter constructor de realidad del discurso se basa en tres principios básicos según los autores Pujal y Pujol (1995); el discurso es (a) una forma de acción social, que está (b) condicionada por ciertas condiciones de producción y que (c) tiene efectos concretos.

La noción del discurso como acción social se basa en los trabajos de Austin (1982) quien plantea que “hablar es hacer algo”, que los discursos son prácticas sociales genuinas ubicadas en el espacio intersubjetivo, con consecuencias concretas sobre la vida política y social. Así, la función del lenguaje no consiste en entregarnos una representación de la realidad, sino que apoyándose en Wittgenstein (1988), el lenguaje nos permitiría “jugar” con la realidad, reproduciéndola, resistiéndola y transformándola.

Que el discurso esté condicionado por ciertas circunstancias de producción, quiere decir que el discurso no se da en un vacío social, sino que se organiza en un espacio socio-histórico como un conjunto de prácticas de producción de significado. Estas “significaciones no se desprenden directamente de la experiencia de la gente ni de sus genes, sino de la historia de nuestra cultura” (Shotter, 1989 citado en Pujal y Pujol, 1995, p. 170).

Finalmente, debido al carácter constructor de realidad social que posee el discurso, éste tiene un efecto decisivo en el modo como configuramos nuestro mundo social, efectos que son independientes de la intención del hablante y también de la percepción del oyente, operando por sobre el nivel individual, en las relaciones sociales. “Las prácticas discursivas consisten en acciones sociales, producidas a través de unas relaciones de poder concretas en una época determinada no exenta de memoria histórica, que el texto establece con posibles interlocutores. Estas relaciones apuntan hacia ciertos tipos de efectos que regulan y vigilan el orden social” (Pujal y Pujol, 1995, p. 171).

En resumen, entender el discurso como acción social supone la existencia de un significado que se elabora en el proceso de interacción. El significado que le asignamos a los signos se construye y es producido en la historia y en la cultura. Así, el discurso no representa nada, sino que construye en el uso, el significado que se le otorga a los signos, produciendo efectos en las relaciones sociales. Por lo tanto, el discurso tiene efectos concretos sobre la realidad histórica y cultural, y de esta manera, construye realidad.

Siguiendo básicamente la misma línea y valorando la capacidad creadora del lenguaje en la construcción de esta realidad, el sujeto constructor y construido, es entendido como una narración en la interacción (Gergen, 1996). De esta manera, la

identidad no es un acontecimiento repentino y misterioso, sino un resultado sensible de un relato vital. En torno a lo cual Shafer (1981) previamente aludía:

(...) estamos siempre contando historias sobre nosotros mismos. Cuando contamos estas historias a los demás, puede decirse a casi todos los efectos, que estamos realizando simples acciones narrativas. Sin embargo al decir que también nos contamos las mismas historias a nosotros mismos, encerramos una historia dentro de otra. Esta es la historia de que hay un yo, al que se le puede contar algo, otro que actúa de audiencia y que es uno mismo o el yo de uno. Cuando las historias que contamos a los demás sobre nosotros mismos versan sobre esos yoes nuestros (...) (p. 31).

Del mismo modo considera Gergen (1996) que, en un sentido significativo, vivimos en mundos narrativos, tanto al relatar como al realizar el “yo”. Desde este punto de vista las narraciones no reflejan, sino que construyen la realidad. La narración es una organización del hecho o incluso una producción del mismo, es decir, la narración en vez de representar, crea el sentido de lo que es verdad, en tanto verosímil.

Trayendo estos planteamientos al contexto del ciberespacio, Rocha (2004) hace referencia en sus estudios a como el lenguaje que surge del chat, es el actual facilitador de la socialización y generador de la identidad personal y colectiva. Dando particular relevancia a las narraciones virtuales como las que mantienen y construyen las relaciones sociales, y por ende de donde emerge el sentido identitario en la web.

De esta manera y, dada la actualidad del tema que convoca este ejercicio académico y el interés de las Ciencias Sociales y Humanas por comprender los fenómenos en los que se entreteje la cultura y se construyen los sujetos emergentes, se considera además de oportuno, necesario, estudiar este nuevo escenario social y los procesos de configuración de la propia subjetividad humana, donde el sujeto crea y

recrea sus diversos yoes, dibujando y reconfigurando su imagen ante sí mismo y ante los otros.

La realidad virtual, comprendida a su vez como construcción social, viabiliza múltiples posibilidades, al mismo tiempo que conduce a delicados riesgos; el individuo se proyecta y se realiza como persona, se crea y recrea en el discurso, se multiplican las posibilidades de ser, estar y aparecer, inventa narrativas que le ofrecen oportunidades ya sea de explorar otros yoes o de reconocerse a sí mismo. A lo que acota Turkle (1997) que “la cultura de la simulación nos puede ayudar a conseguir una visión de una identidad múltiple pero integrada, cuya flexibilidad, resistencia y capacidad de júbilo está relacionada con tener acceso a nuestros muchos Yoes” (p. 337).

Del mismo modo, el sujeto se introduce gradualmente en un mundo sin referentes, donde se difumina el límite entre lo real y lo virtual, donde se descorporeiza en medio de una soledad acompañada de: múltiples usuarios de la red, links, accesos, información, mundos y realidades, entre otras. Previamente Baudrillard (1984), lo declaró como uno de los principales riesgos del planeta: el triunfo de la “cultura del simulacro” (p. 984).

En este orden de ideas, la tarea que se asume en este ejercicio académico como científicos sociales es fundamentalmente la de comprender (Mardones, 1982) y la de comunicar (Gergen, 1996), las subjetividades en construcción de los cibernautas, en el lenguaje. No pretende describir de modo ontológico cómo “es” el sujeto habitante de la web, sino versar hipotéticamente acerca de las diversas construcciones que el sujeto realiza de su mundo de valores, intenciones, sentidos y significados de modo narrativo, en el ciberespacio.

En términos de los argumentos anteriores, se trata de ver la construcción de la subjetividad no como producto de las mentes individuales, sino de las relaciones

comunitarias; es decir, todas las proposiciones con sentido acerca de lo real, tiene su sentido en las relaciones (Gergen, 1996). Luego, las narrativas emergentes de este estudio, serán a su vez una construcción social que intenta coordinar y organizar las historias con las que nosotras (en el marco de la investigación) y los participantes, configuramos nuestras subjetividades en los mundos virtuales.

A partir de estos planteamientos, este estudio se concentra en la interpelación respecto a *¿cuáles son las subjetividades en construcción del Yo-narrador en los mundos virtuales en la internet?*

0.2 Fundamentación bibliográfica

Una serie de fenómenos culturales contemporáneos emergen hoy, como fruto de las profundas transformaciones que han venido ejerciendo las tecnologías digitales de la información y la comunicación, sobre aspectos tales como la realidad, el espacio, el tiempo, el sujeto mismo y sus relaciones.

Cambios asociados particularmente con las construcciones y reconstrucciones culturales, en las que las nuevas tecnologías están basadas y a las que a su vez, ayudan a tomar forma; como afirma Escobar (1994), cualquier tecnología representa una invención cultural en el sentido de que éstas contribuyen a formar un mundo nuevo. Toda tecnología emerge de unas condiciones culturales y sociales particulares y de forma concomitante ayuda a producir otras.

Desde esta perspectiva, la tecnología no es entendida como una mera “herramienta” ubicada en el contexto del progreso lineal, cuyo valor neutral la posiciona fuera de la sociedad en aras de un evolucionismo determinista, sino por el contrario, acota Escobar (1994), como una construcción social; es decir, que los procesos sociales

son inherentes a las innovaciones tecnológicas, argumentando que la naturaleza y las máquinas han llegado a ser actores protagónicos en los procesos históricos que determinan el cambio social.

En este sentido y recordando a Foucault (1973), el periodo moderno trajo consigo órdenes particulares de la vida, el trabajo y el lenguaje, encarnados en la multiplicidad de prácticas por medio de las cuales la vida y la sociedad son producidas, reguladas y articuladas por los discursos científicos. En este marco, Escobar (1994) propone cómo la cibercultura continua participando activamente de estos agenciamientos, dando lugar a un nuevo ser, en un nuevo mundo.

A este respecto Heidegger (1977), hace un tratamiento muy interesante sobre la tecnología como una práctica paradigmática en la creación de nuevas realidades y nuevas manifestaciones del ser. Su noción de tecnología tiene un rol ontológico substancial, en tanto que el mundo se nos presenta a través de “conexiones” –links- de distintas clases, es decir, que por medio de las prácticas técnicas y tecnológicas es que el carácter social del mundo toma forma.

Por consiguiente, los innumerables cambios que ha traído consigo la era digital, nos introduce como afirma Castells (2001) en un nuevo mundo que requiere nuevas claves de interpretación para conocerlo, comprenderlo y producirlo. De ahí la importancia de realizar una aproximación al contexto donde se desarrollan dichas transformaciones, ya que estas no se dan en el vacío, sino que su emergencia aparece en medio de saltos substanciales en todos los órdenes.

De esta manera, la llamada era informacional (Castells, 2001) se ubica dentro de la lógica de la mundialización de la sociedad (Beck, 1998); es decir, en la globalización, la cual representa la ruptura con la unidad del estado nacional para dar paso a una nueva geografía económica que presupone una re-localización, lo cual trae consigo

revoluciones cualitativas en la estructuración de los órdenes sociales, políticos, culturales, etc.

En otras palabras, lo global significa en muchos lugares a la vez y por ende es sinónimo de translocal, lo que va configurando en términos del autor, un Estado transnacional, y por ende una manera casi irreversible de fundamento y quehacer político. Esto significa que vivimos en una sociedad mundial políticamente dimensional, policéntrica y contingente, la cual prioriza e impone el mercado mundial defendido por la ideología neoliberal y que influye en todos los aspectos de la sociedad.

Esto deriva según Apolonia (2000), en la supresión de las barreras a todo nivel: culturales, políticas y económicas, entre otras. De aquí que la interconexión entre las diferentes regiones del mundo cambió las formas en que se desarrollaban los sustentos valorativos tanto a lo que atañe a los sistemas políticos, a la dependencia generalizada de la producción, a las formas de obtener energía, a la mercantilización de los productos económicos, a ciertas formas de presentación de las personas en la sociedad y a la separación de la economía de la política, con la dependencia de esta última de la economía. Simultáneamente, las redes de comunicación cibernética, se desarrollan con tal grado de potencia, que ellas solas son el pilar de la globalización. El intercambio de mercaderías y costumbres, las simbiosis de culturas, las asimilaciones a diferentes contextos, es lo que hoy podríamos llamar la internacionalización del capital.

Esta internacionalización del capital, aparece como una tendencia totalizadora, omnipresente, llenando e impregnando todos los espacios físicos, políticos, comerciales, culturales, emocionales, cognitivos, relacionales, trayendo consigo la disminución de la presencia física del Estado como regulador, y con su consecuente desprendimiento de los servicios, abriendo paso a la conquista de las grandes corporaciones que son los autores económicos que regulan el mercado. La globalización se extrapola, afirma

Apolonia (2000), con la denominación de la sociedad de la información, generando un entorno humano donde el conocimiento, es el que define el nivel de relación entre los sujetos y de estos con las naciones, despertando nuevas formas de encuentro, niveles de ocupación, intereses sociales, etc.

Castells (1998) señala, cómo las TIC's (Tecnologías de la información y la comunicación) revolucionaron el tiempo y el espacio y por ende las prácticas sociales de enormes porciones del planeta, especialmente los modos de vida de las personas, transformando pautas de pensamiento, valores, actitudes, costumbres, usos, modas, etc. De aquí, que se denomine a este nuevo mundo relacional, con todo el debate sociológico que el término conlleva: *la cibercultura*. Cairncross (2001) afirma, que asistimos a la muerte de todo lo que tiene especificidad espacial porque ya vivimos todo en un universo telemático y en una organización de redes comunicadas; ésta en el fondo es la misma idea de McLuhan (1968) de la aldea global, donde toda la cultura se contiene en un sistema de comunicación que supera las especificidades, las particularidades e identidades. Es casi una idea de gobierno global donde todo desaparece y libera al capitalismo de sus ataduras institucionales y de controles de Estado.

Bauman (2003) ofrece algunos planteamientos que pueden ayudar a comprender el nuevo mundo en el que nos encontramos sumergidos; señala que la modernidad empieza cuando el espacio y el tiempo se separan de la práctica vital, y se asumen como categorías de estrategia y acción mutuamente independientes; cuando dejan de ser como en la pre-modernidad, aspectos que apenas se tocan en una relación de correspondencia, y se interdependizan dando lugar a una nueva lógica donde el tiempo se expande y contiene la historia.

En otras palabras, el tiempo tiene historia cuando la velocidad del movimiento se convierte en el arma para conquistar el espacio, y el acceso a medios de movilidad

ascienden hasta llegar a ser el principal instrumento de poder y dominación. De esta manera, la posmodernidad o la segunda modernidad, pone fin al largo esfuerzo por acelerar la velocidad del movimiento, dando lugar a un poder que puede moverse con la velocidad de la señal electrónica; así, el tiempo queda reducido a la instantaneidad, y el poder a la extraterritorialidad.

Este hecho, pone fin a la era panóptica (Foucault, 1984) terminando con el compromiso mutuo entre supervisores y supervisados, trabajo y capital, líderes y seguidores, ejércitos en guerra, etc., para dar un salto copernicano y sentar las bases de un nuevo orden, donde una élite global aúna todo el poder. De tal manera que la tierra, lo sólido, lo grande no solo ha dejado de ser mejor, sino que ha perdido cualquier sentido racional; lo pequeño, lo liviano, lo más portable, significa ahora mejora y progreso. De aquí, afirma Bauman (2003), resulta comprensible que Rockefeller haya querido que sus fábricas, ferrocarriles y pozos petroleros fueran grandes y robustos, sin embargo, Bill Gates se desprende de posesiones, con la certeza de que hoy lo que da ganancias es la desenfrenada velocidad de circulación, reciclado, envejecimiento, descarte y reemplazo.

Es en este contexto donde emergen nuevos y selectivos modelos de interacción social, que como sugiere Castells (2001) sustituyen a formas de interacción humana limitadas territorialmente. Términos como ciberespacio, economía de interacción, comunidades virtuales, internet e intranet, entre muchas otras, posibilitan a las personas formar diversos grupos de discusión, participar en juegos, e incluso involucrarse en grandes proyectos de producción. Estos espacios relacionales se encuentran en el meollo del debate, según Kollok y Smith (2003), entre perspectivas que le apuestan a las ganancias sociales, políticas, productivas e incluso científicas de las TIC's, argumentando que éstas crean nuevos lugares de reunión que generan participación

política, el contacto social, empleo y el entretenimiento, como nunca antes en la historia de la humanidad. Por su parte, los críticos de estas tecnologías ven un final oscuro donde los individuos se ven atrapados y sin posibilidad de escapar de una red de redes que fundamentalmente va ofreciendo nuevas esferas de vigilancia y control social.

Sin embargo, estos críticos no descartan la idea de que los computadores y las redes aumentan el poder de los individuos, al contrario piensan que lo harán de manera desbordada. Por su parte la propuesta de los autores Kollok y Smith (2003) no va encaminada hacia la bondad o maldad de la interacción on-line, sino en la comprensión de los modelos de interacción y de organización social que esta posibilita.

De aquí, la claridad con que estos autores exponen las distintas modalidades de interacción on-line: El *correo electrónico* y las *listas de discusión*, son las formas más antiguas y extendidas de internet, funcionan como dictaduras benignas que se apoyan en el poder de monopolio que su propietario ejerce sobre los límites y el contenido de su grupo. Como resultado las listas de correo electrónico se caracterizan con frecuencia por una actividad relativamente ordenada y localizada.

Dentro del menú de posibilidades, se encuentran las *USENET* y las *BBS's*, las cuales son sistemas de conferencias asincrónicas que permiten que los participantes creen grupos temáticos. Las *usenet* son el mayor sistema de conferencias y tienen una forma única de organización social, están compuestas por una base de datos de mensajes distribuidos que circulan a través de una red global informal de sistemas que siguen un formato de mensaje estándar. Muchos grupos de noticias alrededor del mundo se sirven de *usenet* para enviar miles de noticias; no tienen propietario, ni control central, ni límite en las fuentes de alimentación, lo que permite que cualquier persona pueda acceder a él, crear grupos de noticias enteramente nuevos o colaborar con algunos de ellos. Esto hace que *usenet* sea un espacio social con más interés y desafíos que los

sistemas gobernados por autoridades centrales. Entonces, *usenet* se trata de un producto que tiene un delicado equilibrio entre la libertad individual y el bien común.

Por otra parte existe, de acuerdo con la descripción de Kollock y Smith (2003), el *chat* como el principal sistema de comunicación sincrónica, donde muchos usuarios pueden conversar en tiempo real mediante el envío de mensajes de texto entre ellos. El *chat* utiliza un servidor centralizado que proporciona al propietario del servidor un gran poder de control sobre el acceso al sistema y a los canales individuales. En los *chats* comerciales, los canales de *chat* son vigilados por el personal del proveedor, quien tiene el poder unívoco sobre la presencia o no de los usuarios.

Así mismo, se encuentran los *MUD's* (dominios multiusuario), los cuales intentan reproducir los espacios físicos, del mismo modo que la interacción cara a cara. Los *MUD's* son realidades virtuales basadas en textos que contienen una referencia espacial mediante la conexión de distintas salas (*rooms*) entre sí. Los modernos *MUD's* sociales producen a los usuarios diseñar nuevos espacios, crear objetos y construir poderosos lenguajes de programación que automatizan su comportamiento. A pesar que los *MUD's* continúan centrándose en los juegos de rol, muchos de ellos se han convertido en un medio para que algunos grupos dispersos geográficamente mantengan el contacto personal.

Con frecuencia, los *MUD's* contienen simulaciones de la calidad de la comunicación multicanal y de los matices de la interacción cara a cara, enmarcando las líneas de texto que los usuarios se envían entre sí, como mensajes titulados “decir” o “pensar” o “expresar una emoción” (*emote* en inglés), lo que le permite a los usuarios hacer metacomentarios durante sus turnos de palabra y crear gestos o realizar comentarios al margen. Los *MUD's* en general pertenecen al individuo o al grupo que proporciona el hardware y el software y el soporte técnico necesario para mantener el

sistema. Estos propietarios tienen el control casi absoluto sobre el sistema, se les conocen como dioses, y son quienes a su vez pueden delegar su poder totalmente o en parte a algunos participantes seleccionados y que por lo general adoptan el status de magos, estos pueden contar con mayor acceso a la memoria del ordenador y a la capacidad de la red, permitiéndoles construir espacios, y algunos objetos. Así mismo, los *MUD's* pueden contener formas sofisticadas de estratificación social y contar con jerarquías muy elaboradas.

Por otro lado, encontramos los sitios *world wide web*, los cuales han contado con mucha popularidad desde hace ya algún tiempo, y que se han convertido en un lugar para la interacción. En la actualidad, las páginas web pueden servir como base tanto para la comunicación asincrónica como sincrónica.

Los mundos gráficos por su parte, integran el vídeo en tiempo real y las herramientas de interacción de audio, lo mismo que los sistemas de interacción *on-line* integran el chat de texto con una representación visual de cada uno de los participantes. Estos mundos son conocidos como *avatares* (avatars en inglés), los cuales permiten que los usuarios participen en conversaciones de audio en tiempo real, desarrollando una estructura social, roles, oficios, espacios, negocios, transacciones con una economía propia y su consecuente estratificación.

Estas descripciones permiten la aproximación al mundo virtual, como el escenario donde se nos ofrecen infinitas realidades posibles e imposibles al mismo tiempo; los teóricos de la posmodernidad no solo afirman que ha cambiado la naturaleza de la sociedad sino que se cuestionan acerca de la comprensión dominante que se tiene de la misma, gracias a su liquidez, ubicuidad y volatilidad, entre otras. El mundo que está emergiendo, señala Bauman (2007) dio el paso de su fase “sólida” de la modernidad a la “líquida” de la posmodernidad; es decir, a una condición a la que las

formas sociales, las estructuras que limitan las elecciones individuales, las instituciones que salvaguardan la continuidad de los hábitos, los modelos de comportamientos aceptables ya no pueden mantener su forma por más tiempo, porque se descomponen y se derriten antes de que se cuente con el tiempo necesario para asumirla u ocupar el lugar que se les ha asignado.

La sociedad “moderna líquida” acota Bauman (2006), es aquella en la que las condiciones de actuación de sus miembros cambian antes de que las formas de actuar se consoliden en hábitos y en unas rutinas determinadas. La vida líquida, como la sociedad líquida, no puede mantener su forma ni su rumbo durante mucho tiempo; esta es una sucesión de nuevos comienzos como breves y triviales finales.

Nace entonces, según Fiquelievich y Jara (2000) una nueva geografía que fluctúa entre el territorio presencial y el ciberespacio. Así mismo, Castells (1998), en el libro *La era de de la información, economía, sociedad y cultura* basa su propuesta en la comprensión del cambio social de la posmodernidad, en la superación de las ciudades industriales en cuanto elementos estructurantes de la organización en diferentes escalas. Identifica en la mundialización de la economía y en la proliferación de TIC's en la red, las señales inequívocas del surgimiento de una sociedad basada en formas inéditas de convivencia social, que deja de tener su base en las formas clásicas cotidianas (Estado-Nación, Instituciones Públicas, Comunidades Locales, Familia, etc.) y paulatinamente van abandonando sus anclajes territoriales para tejer redes sociales globales.

La nueva lógica espacial, definida por Castells (2001) como “espacio de los flujos”, modifica y reconstruye las funciones de la sociedad, caracterizándola como una sociedad centrada en la información, globalizada e interconectada por medios electrónicos, y organizada a nivel planetario por la producción de bienes y servicios. Funciona en redes descentralizadas dentro de la empresa, redes entre empresas, y redes

entre las empresas y sus redes de pequeñas y medianas empresas subsidiarias. Esta sociedad en red, que permite una extraordinaria flexibilidad y adaptabilidad es informacional, global y organizada en red; ninguno de esos factores puede funcionar sin el otro. Este autor subraya el hecho de que internet no es una tecnología, sino una forma de organización de la actividad humana: “Lo que era la fabrica en la organización industrial, es internet en la era informacional” (Castells, 2001, p. 39).

En este marco, señalan Howard y Jones (2005), la metáfora de la red constituye un elemento clave para contextualizar el mundo on-line en el que habitamos. Simbólicamente la red sirve para hacer alusión a cualquier cosa; desde los mercados bursátiles como las relaciones humanas, pero lo que nos pone de manifiesto es que en este mundo cualquier cosa, se puede conectar con cualquier otra cosa, lo que constituye una victoria de la posmodernidad. Sus implicaciones son evidentes, si es posible conectar cualquier cosa, entonces para pensar sobre cualquier cosa, es preciso que lo tomemos “todo” en consideración, es decir, en contexto.

Como afirma Howard y Jones (2005), cuando citan a Barabási (2002):

(...) el rápido desarrollo de las ciencias de las redes, abre una nueva perspectiva en relación con el mundo interconectado que nos rodea, indicándonos que las redes dominaran el nuevo siglo en un grado mucho mayor, de lo que la mayoría de la gente está dispuesta a reconocer. Encauzarán las cuestiones fundamentales que van a conformar nuestra visión del mundo (p. 373).

De esta manera no solo la información, sino también la religión, la ciencia, la política y las relaciones, es decir, toda la gama de comportamientos humanos y naturales, emergen en red. Lo que nos lanza más allá de una metáfora descriptiva, a una realidad que revoluciona la concepción de mundo. Castells (2006) la llama “la sociedad

en red”, la cual se concreta en una nueva economía: la economía informacional/global; y una nueva cultura: la cultura de la virtualidad real.

Castells (2006), condensa los principales rasgos de la nueva sociedad que está surgiendo, en las relaciones de producción, en las relaciones de poder y en las relaciones de experiencia. Estas transformaciones conllevan necesariamente a la aparición de una nueva cultura; transformaciones que se enumeran a continuación:

1. Las relaciones de producción se han transformado tanto social como técnicamente; son capitalistas, señala Castells (2006), pero un capitalismo informacional, donde la productividad y la competitividad son los procesos esenciales de esta economía. Además, una nueva forma de organización y gestión que aspira a la adaptabilidad y la coordinación simultánea. En la denominada empresa en red, se redefine el papel del trabajo como productor y se diferencia marcadamente por las características de los trabajadores, quienes son clasificados por su capacidad de acceso a niveles superiores de conocimiento e información. Así mismo, la economía informacional global es capitalista más que ninguna otra economía en la historia, pero el capital está transformado como el trabajo en esta nueva economía. La regla sigue siendo la producción en aras de la ganancia y para la apropiación privada de la misma, sobre la base de los derechos de propiedad, que son la esencia del capitalismo.

Los márgenes de ganancias de los mercados financieros globales son en promedio considerablemente mayores que en la mayoría de las inversiones directas, debido a la superación del espacio y el tiempo por medios electrónicos; su capacidad tecnológica e informacional para rastrear sin descanso todo el planeta en búsqueda de oportunidades de inversión. La capacidad de programación y previsión de los modelos de gestión financiera, permiten explotar

el futuro, vendiendo este patrimonio irreal como derechos de propiedad de lo inmaterial. Así, los capitales individuales de todo tipo, son dependientes de las inversiones en los mercados financieros globales, ya que el capital nunca puede permanecer inactivo, así los mercados financieros globales y sus redes de gestión son el capitalista colectivo real, la madre de todas las acumulaciones.

El mercado sube y baja, es manipulado y transformado por maniobras estratégicas realizadas por computador, psicología de masas de fuentes multiculturales, y turbulencias inesperadas causadas por grados cada vez mayores de complejidad en la interacción de los flujos del capital a escala global. Esto trae como consecuencia divisiones sociales: la fragmentación interna de la mano de obra entre productores informacionales y trabajadores reemplazables. La exclusión social de un segmento significativo de la sociedad, compuesto por individuos desechados cuyo valor como trabajadores/consumidores se ha agotado; y finalmente, la separación entre la lógica del mercado de las redes globales de los flujos de capital y la experiencia humana de las vidas de los trabajadores (Castells, 2006).

2. Las relaciones de poder también están siendo transformadas por la crisis del Estado-Nación como entidad soberana y la crisis relacionada de la democracia política, puesto que la democracia representativa se basa en la idea de un Estado soberano, el actual desdibujamiento de las fronteras de la soberanía conduce a la incertidumbre en el proceso de delegación de la voluntad del pueblo. La globalización del capital, la multilateralización de las instituciones del poder y la descentralización de la autoridad a los gobiernos regionales y locales producen una nueva geometría del poder, induciendo quizá una nueva forma de Estado: el Estado en red. En cierto sentido el poder político se ve vaciado de poder. Pero el

poder no desaparece, aunque real, se vuelve inmaterial. Es real porque donde y cuando se consolida, proporciona durante un tiempo, a los individuos y las organizaciones, la capacidad de aplicar sus decisiones prescindiendo del consenso. Pero es inmaterial porque dicha capacidad procede de la posibilidad de encuadrar la experiencia vital, en categorías que predispongan a una conducta determinada. (Castells, 2006).

3. La transformación de las relaciones de experiencia gira sobre todo en torno a la crisis del patriarcado, en la redefinición de la familia, las relaciones de género, la sexualidad, y por consiguiente de la personalidad; tanto por razones estructurales, en términos de la relación con la economía informacional, como por las repercusiones en los grupos sociales como el feminismo, la liberación sexual, la lucha por el patriarcado y grupos ecologistas, entre otras. El futuro de la familia es incierto, afirma Castells (2006), pero el futuro del patriarcado no, solo podría sobrevivir en estados autoritarios o fundamentalistas religiosos. Las redes de personas sobre todo las mujeres cada vez sustituyen más a la familia nuclear, como forma primaria de apoyo emocional y material. Y aunque esté en ascenso en el número de padres que se encargan de sus hijos, las mujeres solas o viviendo con otras y sus hijos, son una forma cada vez más difundida de reproducción de la sociedad.

Todo esto modifica sustancialmente la forma de socialización de los niños y jóvenes. Sin embargo es de notar el viraje de miles de hombres, que en aras de un deseo de recomposición de la familia, están dispuestos a renunciar a sus privilegios y a trabajar junto a las mujeres para reencontrar nuevas formas de amar y compartir la vida. Más que nunca las familias son las proveedoras de seguridad psicológica y bienestar material de las personas en un mundo caracterizado por

individualización del trabajo, la desestructuración de la sociedad civil, y la deslegitimación del Estado.

Este proceso de transformación lleva a la formación de personalidades flexibles, capaces de llevar a cabo constantemente la reconstrucción del yo, en lugar de definirlo por los roles sociales. “La transformación más fundamental de las relaciones de experiencia en la era de la información es su transición a un modelo de transición social construido, primordialmente, por la experiencia real de la relación” (Castells, 2006, p. 419).

De esta manera están surgiendo nuevas formas de sociabilidad que convergen en la transformación de la vida misma de las personas. En el paradigma informacional comienza a surgir una nueva cultura de la sustitución de los lugares por el espacio de los flujos, y la aniquilación del tiempo por el tiempo atemporal, lo ha llamado Castells (2006): *la cultura de la virtualidad real*, donde la propia realidad (su existencia material/simbólica) está plenamente inmersa en un escenario de imágenes virtuales, en un mundo de representación, en donde lo simbólico no son solo metáforas sino que constituyen la experiencia real. Esta virtualidad es la realidad, porque es dentro de la estructura de los sistemas simbólicos atemporales y sin lugar, donde construimos las categorías conductuales, emocionales, políticas, económicas, etc. de la sociedad.

El planteamiento anterior necesariamente lleva a preguntarse si la “ciber-cultura” es o no cultura. En consecuencia con el debate académico que este concepto representa, se encuentran diversas y convergentes definiciones de cultura; entre ellas la propuesta por el Diccionario de Psicología, que plantea: “la cultura encierra en sí todas las reglas de conducta, usos y costumbres, opiniones corrientes y las actitudes normales frente a los problemas fundamentales, lo cual le da a una sociedad su fisonomía inconfundible” (Schoeck, 1981, p.428). Así mismo, Martín-Barbero (2007) hizo alusión a ella como

“las identidades, reconocimientos y explosiones de género (jóvenes, adultos, hombres, mujeres, niños), y no sólo a las artes y las letras”.

Desde el punto de vista antropológico de White (2006), la cultura se define como un continuum extrasomático, no genético, no corporal, de cosas y hechos dependientes de la simbolización. Por su parte, el sociólogo Geertz (2005), define la cultura como un esquema históricamente transmitido de significaciones representadas en símbolos; un sistema de concepciones heredadas y expresadas en formas simbólicas por medio de las cuales los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida. La cultura no es una entidad, afirma Geertz (2005), sino algo a lo que puedan atribuirse de manera causal acontecimientos sociales, modos de conducta, instituciones o procesos sociales; es un contexto dentro del cual pueden describirse todos esos fenómenos de manera inteligible. Finalmente, Gadamer (1993) plantea que la cultura es el ámbito de todo aquello que es más, cuando lo compartimos. Para él, el lenguaje existe en la medida en que es compartido, es un espacio de circulación de los sentidos y desde que somos una conversación y podemos oírnos unos a otros: somos eso, una conversación.

Planteamientos que al condensarse llevan a pensar en la cibercultura como el escenario social donde emerge un desarrollo simbólico: el lenguaje digital; distintos tipos de relaciones: la interactividad y la conectividad; un contexto: la web; identidades: múltiples usuarios - múltiples yoes; entre muchos otros aspectos de la revolución cultural generada por la interacción del hombre con la cibernética. Aparece entonces un nuevo espacio invisible y artificial –virtual-, donde todo puede ocurrir, donde los habitantes se mueven libremente, donde cada uno puede asumir la personalidad que quiera, donde los objetos pueden ser creados y los contextos inventados. Afirma Lyotard (1998), la cibernética se está creando sobre la base de cinco pilares

estructurales e indispensables para su total comprensión: la multimedia, la hipermedia, la realidad virtual, las grandes redes de computadores, las autopistas de la información, y en particular la internet. Nuevos espacios sociales que exigen pensar cómo se desarrollan los procesos de construcción del sujeto, que crea y a la vez emerge de la cibercultura.

La incorporación de las nuevas tecnologías de comunicación a la vida cotidiana, fundamentalmente Internet, actualiza el debate acerca de las nociones de identidad y subjetividad del usuario del ciberespacio, que “es”, se construye, se narra, entre otras posturas, en la web. Lo cierto es, que en el ámbito de los estudios culturales y sociales, la categoría identidad y/o subjetividad, ha sido propuesta y desarrollada desde multiplicidad de perspectivas disciplinarias y ha supuesto, en definitiva, un ámbito de investigación sumamente complejo.

Aunque de acuerdo con el interés teórico que nos convoca, se ampliaran las posturas que se alinean con la perspectiva epistemológica de este trabajo, en torno a la categoría en cuestión, poniendo de relieve cómo los conceptos de identidad y subjetividad van procesualmente evolucionando, simultáneamente con los desarrollos de la filosofía de la ciencia.

La perspectiva narrativa es probablemente la que enfatiza con mayor intensidad la importancia del lenguaje en la constitución de la identidad. Es por medio de él como podemos interpretar aquello que somos, generar una cierta imagen de nosotros/as mismos y de los demás, así como comunicarla en nuestro contexto social. La naturaleza simbólica del lenguaje hace además que esa representación constituya una subjetividad comunicable, de carácter simbólico estricta y característicamente propia de los seres humanos. Las operaciones de constitución de la propia identidad, por hacerlo lingüísticamente, comportan connotaciones y valoraciones sociales. En efecto, puesto

que son vehiculadas a través del lenguaje las representaciones de la propia identidad, contienen como todas las demás cosas, la marca de los procesos sociales que las generan (Bruner, 2004).

El aporte del interaccionismo simbólico, fundamentalmente desde los planteamientos de Mead (1982) con respecto a la identidad, es claro al afirmar que ésta no pre-existe a las relaciones sociales sino que es contingente a ellas, surge en el transcurso de las mismas. Las respuestas que las otras personas ofrecen a nuestro comportamiento así como nuestro propio comportamiento hacia sí y hacia los demás, son sus procesos constitutivos.

Otro de los teóricos sociales que hacen un gran aporte a las teorías del self, es Goffman (1971), quien afirma que éste es el resultado de una negociación operada en el conjunto de interacciones. No obstante, sostiene que el self no es solamente eso, la experiencia de la identidad y el sentido de sí mismo resultan de la estructura social que le envuelve. Lo que interesa de este planteamiento es la desencialización de la concepción de identidad, porque lo ve como múltiple y contingente. El actor tiene a su disposición distintas representaciones condicionadas a su vez por los distintos contextos sociales en los cuales deben actuarse, por las necesidades de negociación y definición conjunta de lo que está aconteciendo.

Finalmente la visión socio-histórica, plantea la forma como la persona, el propio yo y la importancia que le confiere, no es universal ni puede ser aplicada a culturas no occidentales, sino que está asociada a las condiciones históricas, culturales y sociales en las que vive el sujeto. De aquí que el yo no pueda separarse de la sociedad particular que lo produjo, ni de las circunstancias históricas que lo van delimitando. La identidad/self no existe independientemente de la sociedad y la historia que lo construye (Gergen, 1996).

Los teóricos que se ubican en la perspectiva del planteamiento anterior, difuminan los límites entre las categorías de identidad y subjetividad, dándole a esta última un espacio protagónico, en aras de la comprensión del sujeto como constructor de la realidad. Para Sarlo (1994), la identidad en la modernidad partió de un concepto de unidad, integridad y homogeneidad; en tanto para el posmoderno, la identidad que muchas teorías han llamado subjetividad, es algo fluido, relacional, que adquiere diferentes formas y que más que una esencia, es un proyecto en marcha.

A su vez, afirma Gergen (1996), que tanto la tradición romántica como la modernista colocaban el acento sobretodo en el individuo como agente autónomo. Para estas posturas los individuos son las unidades fundamentales de la sociedad; las relaciones son secundarias o artificiales, producto colateral de la interacción de aquellos. Sin embargo, acota, la revolución posmoderna plantea un profundo desafío al concepto del yo autónomo. Es cuestionado el concepto del individuo como centro del saber, como poseedor de una racionalidad, como el autor de las palabras que pronuncia, como el que decide, crea, manipula o procura.

Simultáneamente, va surgiendo silenciosamente en las fronteras de esta argumentación una alternativa. A medida que las construcciones del yo dejan de tener un objeto (un yo real) al cual referirse, y se llega a verlas como medio de avanzar en el mundo social, poco a poco dejan de ser una posesión privada. El rol de cada persona pasa a ser, el de participe en un proceso social que eclipsa al ser personal. Las propias posibilidades sólo se materializan gracias a que otros las sustentan y las apoyan; si cada uno tiene una identidad, solo se debe a que se lo permiten los rituales sociales en que participa; es capaz de ser esa persona, porque esa persona es esencial para los juegos generales de la sociedad (Gergen, 1996).

Continúa afirmando Gergen (1996), que este planteamiento se esclarece cuando se centra en el lenguaje de la construcción del yo, es decir, las palabras que se emplean para caracterizarlo; sin embargo, es importante aclarar que la visión tradicional del lenguaje como expresión externa de una realidad interna es insostenible, ya que si el lenguaje estuviera verdaderamente al servicio de la expresión pública del mundo privado, no habría forma de entenderse con los demás. El lenguaje es, de suyo, una forma de relación. El sentido solo se extrae del empeño coordinado con las personas; las palabras de cada uno carecen de sentido (son meros sonidos) hasta que otro les da su consentimiento, y también, ese consentimiento permanece mudo hasta que otro u otros le confieren sentido.

Luego, cualquier acción por simple que parezca, se vuelve lenguaje cuando los demás le confieren un significado dentro de una pauta de intercambios; el significado es pues hijo de la interdependencia. Y como afirma Gergen (1996), no hay yo fuera de un sistema de significados, por lo que puede afirmarse que las relaciones preceden al yo y son lo fundamental. Sin la relación no hay lenguaje que conceptualice las emociones, pensamientos o intenciones del yo.

Esto lleva a inferir que no son los yoes individuales los que crean las relaciones, sino éstas las que crean el sentido del yo. Es decir, yo soy un yo, solamente en virtud de cumplir un determinado papel en una relación. En términos de Baudrillard: “nuestra esfera privada ya no es más la escena en que se representa el drama del sujeto teñido con sus objetos y con su propia imagen; ya no existimos como dramaturgos o actores, sino como terminales de redes múltiples” (1984, p.10)

Así mismo Estrada y Diazgranados (2007), aseveran que la comprensión del Yo carecería de sentido, a menos que pueda ser vinculada con un contexto de relaciones. Es decir, quien se ve a sí mismo como “agresivo” o “poético” por ejemplo, es un juicio

caprichoso, si dicha agresión no se deriva de un antagonismo intenso y de larga duración; de la misma manera ser poético resulta ser comprensible cuando se ubica en el contexto de la propia historia personal. Este punto particular ha llevado a que varios teóricos concluyan, que difícilmente una comprensión de la acción humana podría seguir su curso, en otros contextos que no fueran narrativos.

Los desarrollos de Estrada y Diazgranados (2007) sugieren que las narraciones son recursos conversacionales y construcciones abiertas a una alteración continua a medida que la interacción progresa. Las personas no necesitan consultar un guión interno, una estructura cognitiva, o una masa aperceptiva en busca de información; más bien las narraciones son un implemento lingüístico arraigado en secuencias convencionales de acción y empleados en las relaciones como forma de sostener, promover o impedir varios cursos de acción. Y es a través de la interacción con otros que se adquieren las habilidades narrativas.

En este orden de ideas, Bruner (1990) sostiene, que los otros también se presentan en forma narrativa, se puede afirmar que la narración sobre nosotros mismos, que contamos a otra persona es de hecho una narración doble; de cualquier manera, el otro se hace cómplice de este proceso de construcción. Es aquí cuando el autor, se pregunta acerca del círculo de nuestros cómplices y los propone como algo parecido a un “yo distribuido”. Amplia la idea diciendo:

(...) de la misma manera como nuestras notas y nuestros procedimientos de buscar información pasan a ser parte de nuestro conocimiento distribuido... de esta manera el conocimiento cae en las redes de la cultura; así mismo, el Yo también se ve enredado en una red constituida por otros (Bruner, 1990, p. 122).

De lo que se trata es pues de poner en relieve, que las personas narrativizan su experiencia del mundo y del papel que desempeñan en él, y por lo tanto, el interés está centrado en los significados en función de los cuales se define la propia subjetividad tanto por el individuo como por la cultura de la que éste participa.

Entonces el foco de interés, no es el desenlace de la interacción dada, sino más bien las maneras en que se coordinan una pluralidad de perspectivas en la vida relacional de las personas. De esta manera, los sujetos existen en un estado de permanente construcción y reconstrucción (Gergen, 1996). Frente a lo cual, sería imposible desconocer la reciprocidad que existe entre las formas de conversación relacional y la construcción de la subjetividad. Gergen (1996) afirma: “la identidad propia emerge de continuo, vuelve a conformarse y sigue en una nueva dirección a medida que uno se abre paso por el mar de relaciones en cambio permanente” (p. 197).

Continúa argumentando el autor, cómo el concepto de persona individual dejó de ser el simple reflejo de algo existente, y pasó a ser una creación comunitaria derivada del discurso, objetivada en las relaciones personales y puesta al servicio de la racionalización de las instituciones (Gergen, 1996). Lo que da lugar a la realidad relacional de la subjetividad, es decir, existen distintas maneras en que se crea y se recrea la identidad personal en las relaciones. Después de todo, la incitación a una construcción en vez de otra, emana del entorno social, así como el destino de dicha construcción está dado en la interacción con otras personas.

A lo que también Gergen (1996) acota, que las narraciones del yo no son impulsos personales hechos sociales, sino procesos sociales realizados en el enclave de lo personal. Dicho en otros términos, se abandona la mente individual para situar al yo en las relaciones constituidas por la narración en la acción. Las narraciones existen en la

acción del relato, y esos relatos, para bien o para mal, son elementos constituyentes de formas relacionales.

Cada narración del yo puede funcionar bien en determinadas circunstancias, para conducir a pobres resultados en otras. Disponer de un único medio para hacer que el yo sea inteligible, por consiguiente, es limitar la gama de relaciones o situaciones en las que puede funcionar satisfactoriamente (Gergen, 1996).

Expresando la cuestión de otro modo, la conciencia posmoderna en torno a la construcción de las subjetividades, favorece un relativismo minucioso en las expresiones de la identidad. A nivel metateórico induce a una multiplicidad de formas de dar cuenta de la realidad, aunque reconociendo la contingencia histórica y culturalmente situada de cada una. Afirma Gergen (1996), que solo existen exposiciones dentro de conversaciones distintas, y ninguna conversación es trascendentalmente privilegiada. Es decir, el sujeto posee multiplicidad de autoexposiciones, sin que necesariamente se tenga que comprometer con alguna de ellas, puede explorar una variedad de formulaciones narrativas, sin que exista una “verdad del yo” particular, ya que las construcciones narrativas son fluidas y abiertas a los vínculos cambiantes de la relación (Gergen, 1996).

Afirma el autor, textualmente:

Desde el punto de vista construccionista, la relación adquiere prioridad sobre el yo individual: los yoes solo se realizan como subproducto de la relación. Por consiguiente, cambiar la forma y el contenido de la autonarración de una relación a otra, no es ni fraudulento, ni egoísta en el sentido tradicional. Más bien, es honrar los diversos modos de relación en los que uno está cogido. Es tomar en serio las múltiples y variadas formas de relacionalidad humana que constituyen una vida. Las acciones adecuadas y satisfactorias solo lo son en

términos de los criterios generados en las diversas formas de relación (Gergen, 1996, p. 303).

En efecto, los procesos de subjetivación, por hacerse lingüísticamente, comportan connotaciones y valoraciones sociales; y puesto que son vehiculadas a través del lenguaje las representaciones de la propia identidad contienen, como todas las demás cosas, la marca de los procesos sociales que las generan.

Por lo tanto, la construcción de la subjetividad hace hincapié en la narración dentro del proceso social más amplio de generación del significado. Esto implica una apreciación de la relatividad contextual del sentido, una aceptación de la indeterminación, la exploración generativa de una multiplicidad de significados y la comprensión de que es innecesario adherirse a un relato invariante o buscar una identidad definitiva (Gergen, 1996).

Los acuerdos de significación implican dar cuenta de los sujetos en relación, Bruner (1990) advierte que estar expuesto al flujo del lenguaje no es tan importante como utilizarlo mientras se hace algo. Así, el lenguaje es un dispositivo de relación, pues no sólo describe la realidad, sino que ayuda a crearla, comprenderla y transformarla, en las relaciones lingüísticamente constituidas.

Las formas de vida de estos sujetos en proceso de subjetivación permanente, dependen de los significados y sentidos compartidos, así como de forma de discursos participados que sirven para negociar las diferencias de significado e interpretación. De esta manera, los procesos de subjetivación hacen parte de la capacidad humana de contar experiencias en forma de narración, como instrumento para proporcionar significado que domina gran parte de la vida de una cultura (Bruner, 1990).

En conclusión, los procesos de subjetivación son el resultado de la construcción y negociación de significados, en los consensos con aquellos yoes distribuidos. De esta

manera, las identidades entendidas como núcleos asilados de conciencia encerradas en los cerebros humanos, dan paso a las múltiples subjetividades humanas que emergen en las interacciones narrativas.

Por esta razón, se puede afirmar una vez más, que la realidad no es otra cosa que la realidad subjetiva, ya que no es algo por fuera de la construcción del sujeto, es algo que éste crea y recrea en una producción humana; donde tanto el sujeto como los objetos, literalmente son realizados en las conversaciones que a su vez encarnan significados y que son, en últimas, los productores de realidad. Así, este proceso de subjetivación de sí mismo y del mundo, es más un evento comunicacional que objetivo, como lo sostiene la mirada positivista (Gergen, 1996).

Entonces, la realidad ya no se presenta como una externalidad, sino que es el sujeto mismo con sus ideas, valores, interpretaciones, sentidos, actitudes, etc. quien hace parte de esa realidad, y por ende, ninguno de los dos (sujeto y realidad) es entonces definible independientemente del otro; dicho de otra manera, la tradicional dicotomía entre lo individual y lo social, carece de sentido (Ibáñez, 1979). Luego, tanto la realidad como el sujeto son una construcción social.

De tal manera, se acogen en este trabajo, las posturas teóricas que plantean la "constitución de subjetividades", como aquellos procesos de autoconstrucción humana atravesados por las diferentes formas de negociación de significados, por la interacción con el universo simbólico-cultural que nos rodea, por las diversas maneras de percibir, sentir, pensar, conocer y actuar, por las modalidades vinculares, los estilos de vida, y finalmente por las formas de concebir la articulación entre el individuo(yo) y el colectivo (nosotros) (Giorgi, 2003).

Por consiguiente, es muy importante dejar claro que aunque la literatura trate indistintamente la subjetividad y la identidad, este estudio a partir de las ideas socio-

construccionistas, asume la postura planteada por Berger y Luckman (2003) quienes afirman: “que la identidad constituye un elemento clave de la realidad subjetiva y en cuanto tal, se halla en una relación dialéctica con la sociedad. La identidad se forma por procesos sociales” (p. 214). Es decir, una vez se cristaliza la identidad, los procesos subjetivos, la mantienen, la modifican o la reforman en las relaciones sociales.

De esta manera, la subjetividad es considerada como un elemento constitutivo de la identidad. Y en cuanto tal, los procesos de construcción de subjetividad forman parte de la constitución de la identidad, pero no se equiparan. Se podría afirmar con Berger y Luckman (2003), que la identidad es un fenómeno que surge de la dialéctica entre la subjetividad y la sociedad.

De aquí, la importancia de hacer referencia al contexto, ya que las construcciones de la subjetividad no pueden según los autores, plantearse sin reconocer las relaciones de la realidad que se dan por establecidas en la situación social del individuo. Para expresarlo más categóricamente, los procesos de construcción de subjetividad están relacionados con las definiciones sociales de la realidad en general, y de por sí, se definen socialmente (Berger y Luckman, 2003).

Desde la óptica sacionstruccionista se concibe al sujeto como un ser eminentemente social. Se afirma que no hay distinción posible entre individuo y sociedad como se ha pensado comúnmente -la sociedad como la suma de los individuos o como un contexto externo que influye sobre ellos-, ya que la dimensión humana está dada por lo social, entendido como un lugar que no radica en las personas, ni fuera de ellas, sino entre ellas, es decir, en el espacio de significados compartidos y construidos conjuntamente. Dicho de otra manera, es a partir del momento en que se constituye un mundo de significados compartidos y simbólicamente construidos por seres humanos, que se puede hablar de lo social (Ibáñez, 2001).

Relacionado con lo anterior, el socioconstruccionismo incorpora algunos aportes de la tradición hermenéutica, que plantean que el conjunto de la experiencia humana del mundo y de la praxis vital se sostiene en el modo de ser del propio estar ahí: la comprensión. En este sentido, la validez de la interpretación no está dada por el objeto ni por la intención del autor, sino por los marcos interpretativos en los que se genera. Con esto el socioconstruccionismo busca enfatizar la postura de que la verdad es una interpretación relativa al momento sociohistórico en que se construye, y por lo tanto, de lo que se trata es de dar cuenta de por qué una interpretación se ha legitimado como la verdadera, es decir, de cuál sería el marco interpretativo y las condiciones sociales que la genera y posibilita (Gergen, 1992).

Sumado al carácter social del género humano, esta perspectiva plantea el reconocimiento de la agencia humana en la construcción de la realidad. Esto quiere decir que la conducta humana es propositiva, autodeterminada e intencional, y por lo tanto, capaz de autodirigir su comportamiento con base en decisiones internamente elaboradas (Ibáñez, 2001). Este reconocimiento conduce a un replanteamiento de la forma en que deben ser investigados los fenómenos sociales, ya que “la relativa autonomía del ser humano obliga a aceptar la idea de que pueden darse casos en que ninguna condición sea ontológicamente suficiente para producir un efecto, es decir, que existen casos en los cuales, estando reunidas todas sus causas, un efecto puede producirse o no” (Ibáñez, 2001, p.232). Por lo tanto, ya no es concebible la predicción de la acción humana, sino sólo la interpretación y comprensión a posteriori.

Adicionalmente, es importante destacar la consideración que se hace desde esta perspectiva de lo que se ha llamado la reflexividad humana. Por ella se entiende aquella “capacidad del ser humano de romper la disyunción objeto/sujeto y de fundir ambos términos en una relación circular, lo que posibilita la construcción de la naturaleza

social de ese mismo ser humano” (Ibáñez, 2001, p. 231). Es así, como una persona puede verse a sí misma como objeto, verse con y en los ojos de los demás y, en definitiva, hacer que seamos inteligibles para los otros y para nosotros mismos, en otras palabras, “el bucle recursivo que cierra el ‘yo cognoscente’ sobre el ‘yo conocido’ constituye en última instancia la condición de posibilidad de lo social” (Ibáñez, 2001, p. 231).

Acercarse a la construcción de la subjetividad como acción social supone entonces, conocer el contexto como el espacio donde son generados los contenidos intersubjetivos que se comparten en las comunidades que los interpretan, ya que es allí donde se generan los marcos de referencia y las representaciones sociales; de manera que solo desde este contexto será posible entender la subjetividad. La subjetividad se presenta entonces, como un constructo relacional, entre lo individual y colectivo, conformado por dicotomías y polaridades, pero en ningún caso dicotómico o excluyente (González, Cavieres, Díaz y Valedvenito, 2005).

Ahora bien, el concepto moderno del hombre que ha permanecido durante los dos siglos pasados, establecía la identidad como absoluta, estable, integrada, sustancial. El lugar y el tiempo otorgaban la sustancia pre-existente de la identidad del individuo, lo cual derivaba en la existencia de lo singular, de lo único y a la vez diferente, de cada persona (Silva, 2001). Este modelo de hombre perfecto colisiona casi de forma definitiva con el advenimiento de los medios de comunicación y de las tecnologías a distancia. Las nuevas formas de telepresencia, las técnicas de simulacro y de la virtualidad, permiten complejizar el fenómeno identitario, pues difuminan los límites espacio temporales, las fronteras entre el mismo y el otro, los cuales constituían las bases más sólidas del pasado proyecto de hombre.

Estos vertiginosos cambios o transformaciones que se han dado en la sociedad, en la cultura y en el sujeto mismo, encuentran en las TIC's, un espacio de comprensión. Es importante tener en cuenta, que la técnica y la tecnología, como parte fundamental de la cultura, son asumidas dentro de los mismos parámetros de pensamiento y significación que cualquier otro elemento cultural, y por tanto, asimiladas y representadas con una gran carga de simbolismo (Martínez, 2006). La internet es un elemento de la cultura informática que ha contribuido a pensar en la identidad en términos de multiplicidad; pues en este espacio, las personas son capaces de construir un yo al explorar por muchos yoes, permitiendo la constante construcción y reconstrucción, de su identidad (Turkle, 1997).

Esto demuestra, que la transformación dada en los sistemas sociales por la mediación de las TIC's genera un vuelco en los parámetros clásicos sobre los que se construyeron las culturas humanas y por ende en la conformación de las subjetividades de sus miembros (Martínez, 2006). Por lo tanto, la tecnología no es un factor independiente del sujeto, sino parte constitutiva del mismo y de su habitar imaginariamente el mundo a través de sus modos de percibir, de pensar, de expresarse y de interactuar (Erazo, 2007).

De esta manera el contexto en el que el sujeto anteriormente referido se construye, es la cibercultura; la cual de acuerdo con Martínez (2006) “es una estructura informacional que corresponde a una configuración o trama de significaciones compartidas en un tiempo o/y espacios dados, y que, al igual que en la cultura tradicional proveen al ser humano de la fuente genérica de identidad, así como también, de los mecanismos de su intercambio, pero soportados y referidos a una infraestructura tecnológica” (p. 44)

El ciberespacio como el escenario donde emerge la cibercultura, adquiere vital importancia al momento de comprender la construcción de la identidad de los sujetos usuarios de la internet. Suler (1996, citado por Salazar, 1999) caracteriza este espacio social de la siguiente manera:

En primer lugar, el “cibernauta” experimenta *una experiencia sensorial limitada*. La gran mayoría de lo que se recibe por Internet está basado en el texto. Aun cuando la interacción en la Internet puede estar acompañada por elementos como sonido, gráficos de alta resolución, video conferencia, voz hablada, etc., la persona se sumerge en el medio sólo a través de los sentidos de la audición y la visión; lo que no equivale a la totalidad de la experiencia sensorial de la que es capaz el ser humano.

Por otra parte, continua el autor, se da una *relativa flexibilidad y anonimato de la identidad de la persona*. La ausencia de contacto cara a cara permite que el usuario asuma prácticamente la identidad que él desee, expresando solo partes de la identidad real, identidades imaginarias, o simplemente quedarse en el anonimato.

Así mismo, existe una *relativa igualdad en el status*. En el ciberespacio, todo el que entra tiene prácticamente las mismas oportunidades para expresarse sin importar raza, color, sexo, posición social, nacionalidad, etc. Sin embargo, esto todavía es relativo dado que dentro de las comunidades virtuales un sujeto puede tener posición social diferente a la del otro, dependiendo de su rol y dedicación. Además, la barrera del idioma está presente, ya que unos idiomas tienen mas presencia que otros en la Internet, como por ejemplo, el inglés.

Otro aspecto que sugiere, es la *trascendencia de límites espaciales*, ya que los límites de la distancia geográfica entre un sujeto y otro, se desdibujan en el ciberespacio.

De tal forma, ocurre un *estiramiento y condensación del tiempo*. Por ejemplo, en los “chatrooms” se da una comunicación sincrónica en tiempo real, en donde un usuario recibe el mensaje del otro al mismo tiempo que lo escribe. En las listas de envío, por el contrario, se da una comunicación diacrónica en la que el sujeto responde el mensaje algún tiempo después de recibirlo. Cualquiera sea el caso, en el ciberespacio el sujeto siempre tiene un tiempo de moratoria, de espera para responder, mucho mayor que en la comunicación cara a cara. En adición, el tiempo tiende a condensarse ya que en los ambientes virtuales no hay parámetros naturales de nocturnidad ni amanecer, pueden ser tanto cambiantes como monótonos, y el sujeto puede experimentar un sentido del tiempo discontinuo con respecto al de la vida offline.

Otro aspecto a resaltar, es que el cibernauta tiene *acceso a una gran cantidad de relaciones sociales*. Gracias a las particularidades del medio, el usuario tiene la oportunidad de entrar en contacto con otros usuarios que compartan iguales intereses, valores, orientaciones, etc.; de tal manera que el ciberespacio amplía enormemente el rango social de la persona.

Además de esto, todo lo que el usuario haga o diga en el ciberespacio puede ser grabado y almacenado, por lo tanto, *el cibernauta deja una huella electrónica*. En este sentido, el usuario puede reexperimentar conversaciones o situaciones anteriores, y otros pueden monitorear las acciones de este.

Ya que el ciberespacio se *asemeja a un sueño u otro estado de conciencia alterno*, el sujeto tiene la posibilidad de expandir su percepción de identidad: trasciende *las leyes físicas* -puede caminar por paredes, teletransportarse de un lugar a otro, etc.-; crea por *generación espontánea* -puede crear un objeto de la nada, abrir una ventana en la que se encuentre un cuarto de “chateo”, etc.-; tiene la capacidad de *trascender el tiempo* -el marco temporal del sujeto puede ser suspendido, adelantado o puede

mezclarse con el espaciotemporal de otro-; no existe una clara *delimitación de los límites personales* -el sí mismo se mezcla con el otro, no hay una clara percepción de dónde termina la experiencia de uno y dónde empieza la del otro- y como en los sueños, el sujeto *experimenta una sensación cambiante de identidad* -el sujeto puede jugar con su identidad, reconfigurando lo que los asemeja y diferencia del otro constantemente-.

Finalmente el autor, culmina su caracterización de las cualidades psicológicas del Ciberespacio con la identificación de la aparición del fenómeno de la *experiencia del hoyo negro* -black hole experiences-, que consiste en la carencia de recepción de feedback por parte del medio; en el mundo físico, aun cuando una persona no conteste un mensaje, llamada, o pregunta directa, el sujeto siempre estará recibiendo información sensorial de la otra persona o del medio. En el ciberespacio, por el contrario, las limitaciones sensoriales son de tal magnitud, que el individuo puede encontrarse en la situación de llevar a cabo una acción y no recibir nada en retorno; convirtiéndose así en una probable fuente de frustración y ansiedad.

Esta caracterización del ciberespacio, genera una permanente redefinición cultural; ya que en relación con los planteamientos de Martínez (2006), la comunicación mediada por computador -CMC- no solo crea una nueva cultura, sino que abarca y fusiona todas las expresiones culturales, homogenizando y redefiniendo sus sentidos.

Lo que permite a Martínez (2006) proponer un nuevo *modelo cultural* a través de los siguientes aspectos:

- Amplia diferenciación social y cultural, que conlleva una fragmentación de las colectividades dependiendo de la ubicación y la operatividad frente al sistema, es decir frente a la capacidad interactiva del usuario donde su

interacción no depende de la voluntad individual sino de las exigencias del sistema y la capacidad operativa de los usuarios.

- Creciente estratificación social entre los usuarios, dadas las diferencias culturales y niveles educativos, estableciendo barreras con relación a la inclusión al sistema. Es por ello, que el éxito comunicativo estaría dado por la versatilidad y facilidad en la comprensión de nuevos códigos y su ensamble significativo. Esto genera una práctica social nueva, basada en la interpretación y funcionamiento simbólico.
- La integración de todos los mensajes en un modelo cognitivo común, a través de una serie de códigos que se convierten en unidades operativas que no expresan experiencias anteriores con toda su carga significativa, sino que ellos mismos -los códigos- se convierten en la experiencia como tal; así la comunicación se convierte en una mezcla aleatoria de múltiples significados.
- Por último, este nuevo modelo de cultura, captura dentro de sus dominios la mayor parte de las expresiones culturales en toda su diversidad, lo que permite hablar de una “metacultura” donde todo se homogeniza, borrándose las fronteras culturales, y creando un plano global en el cual la riqueza de la diversidad habrá desaparecido.

De acuerdo con los argumentos anteriores, existe una preocupación en torno a la posibilidad de interpretación de las subjetividades actuales y futuras, y sobre los nuevos parámetros en los que se sostendrá su producción y significación; ya que, el desarrollo tecnológico es un fenómeno irrefrenable, que se multiplica exponencialmente y que cada vez más va comprimiendo el mundo y la historia, demostrando su posicionamiento como preferencial mediadora de la interacción social, en espacios donde el entorno natural tiende a coincidir con el entorno mecánico.

La CMC, de acuerdo con este autor, tiene importantes efectos sobre la subjetividad, ya que transforma radicalmente las posibilidades de narración y creación del sujeto y del mundo del que forma parte. Así mismo Salazar (1999), previamente afirmó, que debido a que en el ciberespacio no se necesita “ver tangiblemente” al otro para comunicarse, es decir, no se tiene ningún indicio de la apariencia física de éste, su tono e inflexiones de voz, sus gestos, etc., se hace necesario que en la virtualidad un usuario siempre tenga que diferenciarse del otro “online” si quiere establecer una relación dialógica con éste. En este sentido, el único indicador que un usuario tiene de la *identidad* -lo que asemeja y diferencia al uno del otro- de su interlocutor es la representación que éste haga de si mismo en el medio de la Internet.

En este sentido, afirma Martínez (2006), los usuarios de la web, actúan como si se reunieran en espacios públicos reales, espacios habitados por cuerpos descritos y narrados desde una construcción electrónica. Los roles y características son diversas, cambian frente a cada encuentro y se elaboran según la circunstancia. Las personas tienden, a pesar de conocer a muchos amigos, a darles a todos la misma identidad, creando relaciones nuevas como si fueran aún el anterior y donde los nombres son etiquetas intercambiables, asignaciones que dependen de cada ocasión (Martínez, 2006).

Además, del componente comunicativo inmerso en los procesos de construcción sociocultural, y como tal, de la identidad, es posible hablar de otro elemento importante para dar sustento a la construcción de la subjetividad: la corporeidad. De acuerdo con Martínez (2006), un elemento importante en el análisis del nuevo modelo cultural (al cual se hizo referencia en párrafos anteriores) es la pérdida o ausencia del cuerpo en la intercomunicación con los demás. Siendo lo corpóreo una vía de construcción y expresión de la identidad, la corporeidad tendrá que ser una construcción eminentemente cultural. Este autor plantea que la corporeidad ha sido el parámetro y el

vehículo de toda construcción de la subjetividad y la superficie de toda forma de identidad, ya sea relacional o individual.

Por lo tanto, la prefiguración del cuerpo nos vincula con otros, de manera inicial y directa, constituyéndose como principio y fin de toda interacción humana. El cuerpo no es solamente una entidad, sino una experiencia constante del yo. Sin embargo, las transformaciones culturales dadas por nuevas formas de estar en el mundo, hacen que el cuerpo físico sea suplantado por el cuerpo interface -que es un cuerpo narrado- hombre-máquina, como generación de una nueva forma de encarnación, que se instaura desde una confluencia simbólica entre lo artificial y lo natural, la realidad virtual y la realidad física, donde el cuerpo se expande, se fusiona, se complementa y se transforma (Martínez, 2006).

Esto último encuentra relación con lo planteado previamente por McRae (1997, citado por Salazar, 1999) quien afirma, que en el ciberespacio al darse una interacción mediada por computador “el individuo debe construir un ser imaginario, transferirle su propia percepción sensorial, al igual que la del otro imaginario y simultáneamente dislocar y duplicar su sentido subjetivo del self corporeizado“(p. 84)

Así, pensar en el sujeto en la era de la información nos enfrenta a la pregunta por la constitución de la identidad en entornos descorporeizados, cuerpos en interface permanentemente expuestos a intercambios, transcodificación y transubjetivación, cambiando las formas de estar en el mundo desde una perspectiva fluctuante entre unas éticas hacia unas estéticas nuevas (Martínez, 2006). Esto, encuentra relación con lo que Turkle (1997) afirmó previamente: “Internet se ha convertido en un significativo laboratorio social para la experimentación con las construcciones y reconstrucciones del yo que caracterizan la vida posmoderna. En la realidad virtual nos aut creamos” (p. 228-229).

El ciberespacio, entonces, no solo es un nuevo espacio de relación consigo mismo y con los otros, sino que al ubicar al individuo en la mente de los otros -a través voces, imágenes y palabras, a través de la pantalla-, se abre la posibilidad de asumir y vivir identidades múltiples, donde unos a otros se influyen mutuamente, y se convierte como consecuencia, en un elemento de referencia para pensar en la realidad (Erazo, 2007).

Ahora bien, este tipo de transformaciones de la identidad en el ciberespacio cobran especial importancia en la experiencia que los jóvenes, en la actualidad tienen, al interactuar con estas nuevas modalidades de relación y construcción social y cultural.

Pero antes, es importante distinguir algunos aspectos relacionados con los procesos de subjetivación juvenil, por ser esta población donde se encuentra concentrado el mayor número de usuarios de la web. En aras del ejercicio que se realiza, es de vital importancia comprender su mundo.

De acuerdo con Garcés (2005) en la sociedad actual, la juventud instituye una manera particular de estar en la vida regida por potencialidades, aspiraciones, modalidades éticas y estéticas, entre otras. Esta juventud se encuentra condicionada, según la autora, por una serie de dimensiones como: la edad, el cuerpo, el género, la nacionalidad, la clase social y la generación a la que pertenecen. Estas dimensiones llegan a constituir identidades *estructuradas* y *estructurantes*.

En las estructurantes los jóvenes logran constituir identidades transitorias que no están sujetas a la estabilidad y la permanencia; son transitorias en tanto se refieren a límites de adscripción menos rígidos que los existentes en identidades estructuradas. Por lo tanto, como afirma Reguillo (2003) los jóvenes no representan una categoría unívoca. De acuerdo con la autora, la juventud es una categoría construida culturalmente, no se trata de una “esencia” y, en tal sentido, la mutabilidad de los criterios que fijan los

límites y los comportamientos de lo juvenil, está necesariamente vinculada a los contextos sociohistóricos, producto de las relaciones de fuerza en una determinada sociedad.

Como resultado de estas relaciones de fuerza, surgen diferentes segmentos poblacionales juveniles: aquellos jóvenes institucionalizados vinculados y determinados por la escuela, el trabajo, la religión; otros están inscritos en la sociedad de consumo y su identidad, individual o colectiva, es definida por la lógica capitalista; y existen otros jóvenes, quizás en las márgenes o en la resistencia, desde donde inventan renovadas formas de ser y existir. En fin, se trata de jóvenes que participan y se adscriben a la sociedad a través de diversas posibilidades culturales, ya sea por la vía de la cultura de consumo, las industrias culturales, la vida institucionalizada o las culturas juveniles (Garcés, 2005).

Esto último permite reconocer, que en las culturas juveniles las identidades son inestables, móviles, presentes y sin arraigo, oponiéndose a una tradicional idea de la identidad como fija, única y homogénea. Así, las renovadas identidades juveniles pueden ser denominadas como identidades fragmentadas y/o performativas (Vila, 2002, citado por Garcés, 2005), ya que las identidades que se gestan en las culturas juveniles son apropiadas, desfiguradas o reconstruidas por los jóvenes.

Vila (2002, citado por Garcés, 2005) define las identidades fragmentadas y performativas de la siguiente manera:

La Identidad fragmentada, hace referencia a la compleja combinación de múltiples sujetos conviviendo en un solo cuerpo; sujetos precariamente saturados en una imaginaria identidad unitaria, a través de la construcción narrativa de tal unicidad ficcional. Cada sujeto participa de variadas posiciones, en términos de clase, edad, raza,

etnia, género, migración, religión, que evidencia en el grupo, una organización particular de intereses individuales y sociales, de similitud y diferencia.

La Identidad performativa, es definida por el autor, como la capacidad de los seres humanos de producir lo que nombran; de manera que se establecen diversas e imaginarias identidades narrativas que confrontan las identidades esenciales y materiales. Identidades construidas a través de las experiencias directas que ofrece el cuerpo, el tiempo y la sociabilidad, experiencias que nos permiten ubicarnos en narrativas culturales imaginativas, donde la práctica corporal marca la integración de lo estético y lo ético.

Ahora bien, a pesar de las diferencias de clase, género o emblemas aglutinantes entre los jóvenes (Reguillo, 2003), estos comparten varias características que pueden considerarse propias de las culturas juveniles actuales:

1. Poseen una conciencia planetaria, globalizada, que puede considerarse como una vocación internacionalista. Nada de lo que pasa en el mundo les es ajeno, se mantienen conectados a través de complejas redes de interacción y consumo.
2. Priorizan los pequeños espacios de la vida cotidiana como trincheras para impulsar la transformación global.
3. Existe un respeto casi religioso por el individuo que se convierte en el centro de las prácticas. Puede decirse que la escala es individuo-mundo y que el grupo de pares no es ya un fin en sí mismo, sino una mediación que debe respetar la heterogeneidad.
4. Seleccionan cuidadosa de las causas sociales en las que se involucran, donde el barrio o el territorio han dejado de ser el epicentro del mundo.

Todos los aspectos anteriormente nombrados, constituyen un soporte para comprender y abordar el tema sobre la relación, que de manera especialmente importante y marcada se viene dando entre los jóvenes y la tecnología. Una relación que necesariamente, esta transformando y posibilitando diferentes maneras de ser y de estar de los jóvenes, en un mundo mediado por la técnica y en especial, por la virtualidad.

Erazo (2007) sostiene que la relación que establecen los jóvenes con la tecnología, va más allá de una relación con una maquina, ya que se ha convertido en una relación casi simbiótica que lleva a pensar, que los procesos de subjetivación juvenil se encuentran ante un ecosistema modificado donde tecnología y seres humanos al interactuar reconstruyen sus roles y a la sociedad misma, es decir, en la medida en que se introduce el uso y apropiación de las TIC`s se transforman las relaciones de poder y las practicas de saber en el tejido social y en el ambiente.

Esto permite hablar de lo que el autor ha planteado como las “Subjetivaciones Tecno juveniles”, es decir, las subjetividades que se construyen en la actualidad en los jóvenes que se encuentran en relación constante y directa con las nuevas tecnologías, entre ellas el internet. De acuerdo con este planteamiento, el joven inmerso en un sistema infocomunicacional piensa que las oportunidades para desarrollar su trayecto vital se amplían en gran medida, dada su capacidad de agencia cultural en el nuevo escenario global (sociedad de mercadeo y de la información, del conocimiento y el control), lo cual se asocia con una sensación de poder.

De esta manera, tal como lo planteo previamente Eckholt (1997, citado por Raad, 2004) surge una variedad de cultura juvenil, de agrupaciones de jóvenes, cada una con acentos diferentes, con una marcada variable social, política o cultural, con signos distintivos propios, formas de lenguaje, con su estética específica, con una especial preferencia por determinada música, que matizan según características regionales,

sociales o sexuales. Esto hace que los procesos de socialización e identificación de los jóvenes, se caracterizan por la cohesión, la participación y el reencantamiento.

Se viene presentando entonces, una acelerada transformación en las formas en que hoy se asumen los procesos de subjetivación juvenil, procesos que se caracterizan por una mayor capacidad de decisión respecto al trayecto vital propio, son procesos más flexibles en sus sensibilidades en formas de pensar y actuar, dado que, el mayor acceso que tienen los jóvenes a la información, posibilita valorar como relativas las posiciones propias y ajenas, y fundamentar mejor las que toman (Erazo, 2007).

Muestra de ello, lo representan las interacciones frecuentes y complejas que establecen los jóvenes con el ciberespacio, ya permiten que este último se transforme en un “espacio psicológico” -entendido como un ambiente compartido en el que los sujetos construyen conocimientos y desarrollan subjetividades más allá de tareas específicas- en el que los jóvenes se reconocen juntos, aunque en una modalidad de encuentro diferente a la presencial (Balardini, 2000).

Se ha generado, como lo planteo previamente Muñoz (1998, citado por Raad, 2004) una “cultura digitalizada en imágenes, es el imán aglutinador de las culturas juveniles...esta cultura es productora de nuevos símbolos, de nuevos referentes” (p. 2)

En el ciberespacio, como espacio de reconocimiento, los jóvenes pueden inventarse toda clase de roles, identidades e historias, cambiando su nombre, edad, o incluso su género. El ciberespacio se constituye en un escenario privilegiado en el que, el proceso de construcción de la identidad del sujeto, puede encontrar un terreno fértil para la experimentación y exploración de la propia subjetividad (Balardini, 2000). Así, por ejemplo, los jóvenes pueden crear y seleccionar íconos que representan su identidad, denominados “avatares”; por lo común, suelen tener un avatar principal y otros secundarios, según su necesidad. De acuerdo con el autor, esta creación y selección de

diferentes avatares, es semejante a desarrollar un yo principal y algunos “yoes” accesorios para circunstancias que lo ameriten.

Lo anterior permite pensar, que la posibilidad del anonimato estimula a los jóvenes a crearse distintas personalidades y experimentar con ellas. Por lo tanto, la experimentación y exploración, en el proceso de construcción de su identidad, resultan elementos centrales y la flexibilidad –y seguridad- que les ofrecen los ambientes virtuales, previsiblemente operará luego en el mundo “real” (Balardini, 2000).

Relacionado con este último aspecto de la virtualidad, Villanueva (2006) plantea, que en la comunicación digital se crean espacios de expresión individual que muchas veces aparentan más libertad que los espacios reales. Esto se da, porque la comunicación se realiza con personas que no vemos, y contar aspectos privados es menos comprometedor que en los espacios convencionales. Además, asevera el autor, no hay cosa mas fácil que crear una identidad falsa en el espacio virtual: la sinceridad en la expresión no tiene que ir acompañada por sinceridad en la identificación, ya que, usando solo la palabrea escrita, sin revelar rostros o sin necesidad de establecer elementos concretos y reales de referencia sobre dónde, cómo y de qué manera se vive, es posible pretender ser otra persona.

Todos los aspectos anteriormente expuestos, son el reflejo de un sin numero de experiencias sociales que se van matizando de acuerdo a los contextos sociales y a los efectos mediáticos, propios de la posmodernidad y que pueden ser considerados como propios de las culturas juveniles actuales (Raad, 2004). Como resultado de esto, la autora destaca los siguientes aspectos:

- La máscara como identidad: ya que es un ir y devenir entre construcciones y deconstrucciones de un yo, otro y un nosotros.

- El tiempo como experiencia: viven el presentismo -no futurismo- a través de la interacción constante.
- Fin del espacio como territorio: sus espacios ya nos son compartidos sino interconectados y con estructuras del tiempo de tipo instantáneo y simultáneo.
- El consumo como dialéctica: Los jóvenes son los principales consumidores de mercados multidimensionales. La cultura es experimentada a través del consumo de objetos, imágenes, y experiencias culturales ofrecidas por la industria de la entretención y la tecnología.
- Emociones aglutinantes: la consistencia del grupo es intensamente mantenida por puestas en común de sensibilidades y afectos. Para los jóvenes, el sentimiento de pertenecer a un grupo es esencial en el proceso de construcción de la propia identidad. El ciberespacio, les ofrece, en este sentido, la posibilidad de conocer un número ilimitado de personas y grupos con los cuales interactuar. Pueden dejar un grupo y rápidamente integrarse a otro o constituir uno nuevo generado por ellos mismos. Las posibilidades se ensanchan en un horizonte abierto. La tecnología del ciberespacio les permite constituir toda clase de grupos y los jóvenes se apropian de ella generando grupos acordes a sus necesidades e intereses (Balardini, 2000).

Estas características propias de las culturas juveniles en la posmodernidad, vienen acompañadas de un componente importante: una transformación en el lenguaje y en las formas de comunicarse entre los jóvenes en el ciberespacio. Al respecto, Villanueva (2006) afirma, que los medios digitales interpersonales han creado un ambiente donde ciertas características del uso del lenguaje resultan privilegiadas frente a otras. Al tratarse de medios fundamentalmente textuales, existen carencias para la

expresión de emociones y tonalidades en los puntos de vista. Para compensar esta carencia, se inventaron los *emoticones o smileys*.

De acuerdo con Villanueva (2006), esta utilización de iconografía estandarizada es la primera incursión del medio digital en otras formas de comunicación. La principal diferencia entre la expresión escrita convencional y la comunicación por medios digitales, como resultado de la incursión de estos elementos iconográficos es la siguiente: La expresión escrita convencional nunca ha pretendido expresar emociones de la misma manera que la comunicación interpersonal verbal lo hace, porque su función social es otra; lo dicho en persona no tiene el mismo peso que lo puesto por escrito. Por el contrario, lo que busca el medio digital es reemplazar la experiencia verbal mediante un recurso técnico que permite conversar bajo condiciones similares, pero no idénticas, a las de una conversación convencional. Así, la distancia no importa pero la ausencia de recursos no verbales y ciertamente la conversión de lo verbal en escrito debilitan la intensidad de la comunicación digital (Villanueva, 2006).

De esta forma, comunicarse en la red no es un proceso similar a comunicarse cara a cara, pero el lenguaje pretende ser más parecido al habla que a la escritura, se inventan signos que sustituyen a las expresiones no verbales, flota una espontaneidad radical que da el contexto. Aunque los entornos virtuales tienen sus propios códigos de comunicación, en parte han pretendido imitar a los físicos y paralelamente el mundo material se ha visto incluido, pero además, enriquecido, por la moda de lo “ciber”. De esta forma, diferentes partes del mundo se unen por un lenguaje común que todos en la red entienden (Millán, 2006).

Para concluir, Millán (2006) asevera: “ya nos somos receptores que nos movemos al ritmo de los que otros deciden, nos hemos convertido en actores de nuestras propias historias; interactuar en tiempo real con sujetos reales pero decidiendo

qué papel vamos a representar. El hombre por primera vez, olvida las condiciones de su existencia vulnerable, se desplaza sin limitaciones hacia ayer, hacia mañana, en su ciudad, en su mundo, fuera del mundo...” (p. 174).

0.3 Objetivos

0.3.1 *Objetivo General*

Comprender y comunicar cuáles son las subjetividades en construcción del Yo Narrador en los mundos virtuales.

0.3.2 *Objetivos específicos*

Identificar y describir los acuerdos intersubjetivos que emergen en un grupo focal virtual en la página de facebook, a través de los sistemas de creencias, valores y pautas de interacción, en torno al yo-yoes que se construyen en la web.

Caracterizar las narrativas a través de las cuales se negocian sentidos y significados entre los cibernautas, respecto a las definiciones del yo y la exploración de la multiplicidad de yoes, referidas en las entrevistas semiestructuradas.

Comprender los universos simbólicos creados en un mundo virtual (MUD) con relación a la construcción del yo-yoes, a través de los lenguajes, ritos, reglas, normas, roles y organización social, que se crean en la cibercultura.

0.4 Categorías

0.4.1 *Categorías inductivas*

0.4.1.1 Tipos de narrativas

Lieblich, Tuval-Mashiach y Zilber (1998) a través de sus estudios en psicología discursiva y narrativa, proponen una estrategia para realizar lecturas, interpretaciones y análisis de cualquier material narrativo; fundamentalmente exponen cuatro dimensiones de análisis, ubicadas en dos polaridades, de donde emergen algunos tipos de narrativas según la combinación de las dimensiones.

Las unidades de análisis hacen referencia a lo que surge de la triangulación y la distinción de las cuatro dimensiones: holística, categorial, de forma, y de contenido. La dimensión holística se refiere a las abstracciones provenientes de la lectura del texto completo, y la categorial, propone una lectura entre líneas de donde van surgiendo algunas conceptualizaciones. El vincular y diferenciar estas dos dimensiones lleva al interjuego entre la codificación y la contextualización.

Por otra parte, la segunda triangulación de las otras dos dimensiones, contenido y forma, se refiere a la tradicional dicotomía hecha en la lectura literaria de los textos; una lectura se concentra en lo explícito del contenido como: qué es lo que pasa, cómo sucede, para qué y por qué sucede, quién participa en los eventos, etc.; así como en el objetivo del escrito y los significados, sentidos, motivos, intenciones que encierra la historia. La otra polaridad hace referencia a la estructura del argumento, es decir, la secuencia de los eventos, la relación entre los tiempos, la coherencia, la congruencia, los recursos y estilos narrativos, entre otros.

Este tipo de comprensiones se pueden visualizar en una matriz de cuatro entradas de la siguiente manera: holístico-contenido, categorial-contenido, holístico-forma, categorial-forma. De esta mirada panorámica que ofrece la matriz se pueden derivar tipos de narrativas que el investigador nomina según su escogencia. A manera de ejemplo, pueden ser: narrativas de héroe, de víctima, de protector, de bufón, entre muchas otras.

De tal forma, que las narrativas co-construidas con los participantes de la investigación en relación a su yo en la web, serán nominadas de acuerdo a lo lógica que tengan y serán devuelta a estos, para que se retroalimente el proceso de codificación de la narrativa.

0.4. 1.2 Sistemas de creencias

Un sistema de creencias de acuerdo con Madanes (1981) es la forma como un grupo humano conoce y entiende su mundo. Puede compararse según el autor, con un filtro o unos lentes a través de los cuales los eventos pasan y son interpretados. Adicionalmente, plantea el autor que las creencias hacen referencia al marco conceptual en el cual las personas operan, el cual regula y mantiene el balance en el grupo social.

En la presente investigación, el sistema de creencias hace referencia a los marcos conceptuales desde los cuales el usuario comprende su yo en la web.

0.4.1.3 Valores

Las operaciones de constitución de la propia subjetividad, por hacerlo lingüísticamente, comportan connotaciones y valoraciones sociales. En efecto, puesto que son vehiculadas a través del lenguaje las valoraciones subjetivas, contienen como todas las demás cosas, la marca de los procesos sociales que las generan (Bruner, 2004).

De acuerdo con la intención de este trabajo, los valores son entendidos como aquellos aspectos que los sujetos de estudio priorizan en la web y que toman como referente para la construcción de su yo.

0.4.1.4 Pautas de interacción

Se entiende por pautas de interacción cualquier tipo de acción recíproca que se realice en la web, ya sea con personas, artefactos, vínculos, páginas, transacciones, etc., que posibilitan la construcción del sujeto en el ciberespacio.

Teniendo en cuenta que los patrones de interacción tienen relación con la comunicación entre las personas, es importante considerar la conceptualización que hace Karl Tomm (2004), sobre este aspecto. Así, desde esta perspectiva, los patrones interpersonales –PIs- son definidos como las interacciones repetitivas o recurrentes entre dos o más personas que pueden ser distinguidas por un observador, que muestran el acople entre dos clases de comportamientos, actitudes, sentimientos, ideas o creencias, y cuya interacción se refuerza mutuamente.

El acople se refiere a cómo un comportamiento encaja con el comportamiento del otro, conformando un patrón. Esta tendencia de acople permite que los patrones de interacción se repitan, a partir de lo cual se evidencia la circularidad y estabilidad de los mismos. Estos patrones existen en el espacio interpersonal y cuando se interiorizan predisponen a la persona a repetirlos en la misma interacción o con otras personas. Es importante resaltar, que el mantenimiento de éste tipo de patrones guarda una fuerte relación con los significados y las creencias de sus miembros.

0.4.1.5 Construcción del yo en la web

Desde la perspectiva de Gergen (1996) la persona, el propio yo y la importancia que se le confiere, no es universal, ya que está asociada a las condiciones históricas, culturales y sociales en las que vive el sujeto. De aquí que el yo no pueda separarse de la sociedad particular que lo produjo, ni de las circunstancias históricas que lo van delimitando. La identidad/self no existe independientemente de la sociedad y la historia que lo construye.

En esa medida, las construcciones del yo dejan de tener un objeto -un yo real- al cual referirse, y se llega a verlas como medio de avanzar en el mundo social; poco a poco dejan de ser una posesión privada. El rol de cada persona pasa a ser el de participe en un proceso social, que eclipsa al ser personal. Las propias posibilidades sólo se materializan gracias a que otros las sustentan y las apoyan; si cada uno tiene una identidad, solo se debe a que se lo permiten los rituales sociales en que participa; es capaz de ser esa persona porque esa persona es esencial para los juegos generales de la sociedad (Gergen, 1996).

Desde esta perspectiva, “la identidad propia emerge de continuo, vuelve a conformarse y sigue en una nueva dirección a medida que uno se abre paso por el mar de relaciones en cambio permanente” (Gergen, 1996. p.197). De esta manera, como afirma el autor, los sujetos existen en un estado de permanente construcción y reconstrucción de acuerdo con el contexto económico, político, social y cultural, y con las relaciones que en este se generen.

En este sentido, la cibercultura como uno de estos escenarios donde el sujeto se construye, representa un espacio privilegiado en el que se posibilita la exploración y creación del yo y los múltiples yoes.

0.4.1.5.1 Autocreación online

De acuerdo con Turkle (1997) internet, como uno de los representantes de los avances tecnológicos actuales, es un elemento de la cultura informática que ha contribuido a pensar en la identidad en términos de multiplicidad, ya que en este espacio, las personas son capaces de construir un yo al explorarse por muchos yoes, permitiendo la constante construcción y reconstrucción de su identidad.

Afirma la autora, que la realidad virtual comprendida como construcción social, viabiliza múltiples posibilidades: el individuo se proyecta y se realiza como persona, se crea y recrea en el discurso, se multiplican las posibilidades de ser, estar y aparecer, inventa narrativas que le ofrecen oportunidades ya sea de explorar otros yoes o de reconocerse a sí mismo.

0.4.1. 5.2 Personajes en la web

Kollock y Smith (2003), dentro de los modelos de interacción y organización social que posibilita la red, hacen referencia a los MUD's (dominios multiusuario), como realidades virtuales basadas en textos que contienen una referencia espacial mediante la conexión de distintas salas (rooms) entre sí. Los modernos MUD's sociales permiten a los usuarios construir nuevos espacios, crear objetos y construir poderosos lenguajes de programación que automatizan su comportamiento. Son por lo tanto, espacios en los cuales los sujetos tienen la posibilidad de crear diversos personajes que respondan tanto a sus necesidades e intereses, como a las diversas dinámicas que los diferentes mundos virtuales pueden generar.

0.4.1.5.3 El anonimato en internet

La web, de acuerdo con Suler (1996, citado por Salazar, 1999) es un espacio virtual que se caracteriza por una relativa flexibilidad y que posibilita el anonimato. De acuerdo con este autor, la ausencia de contacto cara a cara permite que el usuario asuma prácticamente la identidad que él desee, inventado, creando y expresando identidades imaginarias, o simplemente quedarse en el anonimato.

0.4.1.6 Universos simbólicos en la web

Antes de definir esta categoría, es importante aclarar que en los instrumentos no aparece ninguna pregunta referida a este aspecto, ya que la herramienta metodológica para estudiarlo es la observación participante, la cual se evidenciara en los diarios de campo y de auto-observación y registro.

En la era de la información están surgiendo nuevas formas de sociabilidad que convergen en la transformación de la vida misma de las personas. Emerge una nueva cultura de la sustitución de los lugares por el espacio de los flujos, y la aniquilación del tiempo por el tiempo atemporal, lo que ha llamado Castells (2006): *la cultura de la virtualidad real*; donde la propia realidad -su existencia material/simbólica- está plenamente inmersa en un escenario de imágenes virtuales, en un mundo de representación, en donde lo simbólico no son solo metáforas sino que constituyen la experiencia real. Esta virtualidad es la realidad, porque es dentro de la estructura de los sistemas simbólicos atemporales y sin lugar, donde construimos las categorías conductuales, emocionales, políticas, económicas, etc., de la sociedad.

Este esquema de significaciones representadas en símbolos, constituye las sub-categorías por medio de las cuales los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida.

Cada uno de las sub-categorías que aparecen a continuación representan las principales acciones simbólicas en la web, que permiten comprenderla como cibercultura.

0.4.1.6.1 Lenguajes

En relación con la propuesta de Echeverría (2001), el lenguaje en cuanto fenómeno es lo que un observador ve cuando ve una coordinación de acciones, es decir, cuando los miembros participantes de una acción coordinan la forma en que regulan juntos la acción.

En este orden de ideas, Maturana y Varela (1984) sostienen que el lenguaje no ha sido inventado por alguien para la comprensión de un mundo externo, y por lo tanto, no se lo puede usar como instrumento para revelar ese mundo. Por el contrario, es dentro del lenguaje mismo que el acto cognoscitivo, en la coordinación de comportamientos que constituye el lenguaje, nos pone el mundo al alcance de la mano. Nos realizamos en un mutuo acoplamiento lingüístico, no porque el lenguaje nos permita decir lo que somos, sino porque estamos en el lenguaje, inmersos continuamente en mundos lingüísticos y semánticos con los cuales entramos en contacto.

De esta manera, los diversos lenguajes creados en la web generan nuevas formas de interacción entre sus usuarios, y nuevos códigos que transforman la manera como las diversas subjetividades se constituyen.

0.4.1.6.2 Rituales

Boscolo y Bertrando (1993) afirman que a veces no nos limitamos a operar en el dominio lingüístico, usando palabras, metáforas o historias, sino que entramos también en el campo de la acción usando rituales. Estos, afirman los autores, tienen tres

funciones socioculturales: en primer lugar organizan la vida del grupo y definen la vida social; segundo, introducen armónicamente nuevas normas y valores; y finalmente, dotan de significado las experiencias vitales.

En este sentido, se entenderán como rituales aquellas acciones simbólicas a través de las cuales los usuarios dotan de sentido su estar y existir relacionamente en la web.

0.4.1.6.3 Normas y reglas

Las interacciones de los miembros de cualquier grupo humano, normalmente siguen modelos organizados y establecidos; estos modelos señalan lo que es permitido, esperado y aprobado en orden a la disposición de las formas de vida y convivencia al interior del grupo. Las normas y reglas pueden ser implícitas o explícitas, de acuerdo a la organización social, y de ellas se pueden inferir: valores, creencias, criterios de interacción, pautas, etc.

El ciberespacio como contexto de interacción presupone formas de organización que regulan la vida de los grupos generados en este escenario. Por esta razón, esta subcategoría busca entender cuáles son las normas o reglas que implícita o explícitamente instituyen las relaciones en la red.

0.4.1.6.4 Roles

Hace referencia a las funciones o papeles que se asumen o se adscriben a las personas dentro de las interacciones sociales. En este caso, los roles están representados por los distintos personajes que se crean en el ciberespacio a través de los cuales los usuarios exploran sus yoes.

0.4.1.6.5 Organización social

Los sistemas humanos, afirman Anderson y Goolishian (1991) son sistemas lingüísticos que generan lenguajes y significados en forma simultánea. La comunicación y su discurso definen la organización social; es decir, un sistema sociocultural es el producto de la comunicación social y no la comunicación un producto de la organización. De esta manera, son el significado y el conocimiento construidos intersubjetivamente entre la negociación y el conflicto, los elementos que van instituyendo las diferentes formas de ordenación social.

Así, los grupos humanos creados en la web como entidades lingüísticas se organizan alrededor de la noción de poder de ejecución en los procesos de interacción, los cuales pueden relacionarse con los significados construidos en coordinación de acciones en torno al saber, la edad, la belleza, el género, la fuerza, el status económico, entre muchos otros.

0.4.2 Categorías deductivas

De acuerdo con la lógica subyacente a la epistemología socioconstruccionista, se dio cuenta de las categorías deductivas que emergieron en el proceso investigativo y las cuales se describirán con detalle en el apartado de resultados. Entre estas se encuentran: los Tipos de Narrativas de los participantes en las entrevistas semiestructuradas, entre las cuales se encuentran: *Narrativa de múltiples autoexpresiones*, *Narrativa de legitimadora de su ser en construcción*, *Narrativa de cuentera y de capitana de su propio itinerario vital*, *Narrativa de prisionera en la cárcel de la identidad*, *Narrativa de emancipador*, *Narrativa de su ser libre*, *Narrativa de literato fantástico*, *Narrativas autogestionantes de su propia persona*, *Narrativas autogestioantes de tipo condicional*, *Narrativas liberadoras y transformadoras*, *Narrativa de autoafirmación* y

autodescubrimiento, Narrativa de Rescatadora de Valores, Narrativa de Rebelión ante la tradición, Autocrear la propia experiencia, Narrativa de cuestionadora de valores, Narrativas de si misma cambiantes, exploradoras, abiertas a la novedad y a la experimentación, Narrativa de artista y creadora se si misma. En relación con las categorías deductivas que surgieron de la auto observación en los MUD's, por parte de las investigadoras, se encuentran dos: *Usos y costumbres* y *Prácticas Consumistas*. Estas también serán descritas con detalle en el apartado de resultados.

1. METODO

1.1. Tipo de investigación

Con el fin de dar respuesta al problema que guía esta investigación y siendo coherentes con el marco epistemológico propuesto, se utilizó una metodología *cualitativa* que busca comprender y dar cuenta de la realidad social. En esta metodología no sólo se está describiendo lo que se observa, sino que al mismo tiempo el investigador va transformando la realidad, ya que como plantea Ibáñez (2001): “al investigar el orden social, transformo el orden social y me transformo yo. La transformación que se opera en mí es la medida de la transformación que se opera en la realidad” (p. 58).

Desde esta perspectiva, no se pretende dar cuenta de una representatividad estadística de los sujetos sino que se busca una representatividad estructural, es decir, lo que interesa es que los agentes a quienes se investiga están situados en una estructura social en el doble sentido de la expresión: como situados en unas coordenadas

sociológicas -juventud, dirigentes, usuarios, etc.- y, en determinadas coordenadas ideológicas y subjetivadas -mujer, estudiantes, etc.- (Sandín, 2003). De este modo, este estudio no pretende ser estadísticamente representativo, sino que busca abordar una muestra estructural que cubra los campos discursivos que testimonien las distintas construcciones de realidad que se buscan estudiar.

La perspectiva cualitativa trabaja con datos cualitativos, en este caso, los discursos generados por técnicas de producción de la información abiertas, tanto en la formulación de preguntas como en la de respuestas, por lo que “el diseño o programa está implícito en el proceso de investigación y abre la posibilidad de ser modificado a la vista de los sucesos imprevistos que ocurran a lo largo del proceso” (Ibáñez, 2001, p.74).

Los acercamientos de tipo cualitativo reivindican el abordaje de las realidades subjetiva e intersubjetiva como objetos legítimos de conocimiento científico; el estudio de la vida cotidiana como el escenario básico de construcción, constitución y desarrollo de los distintos planos que configuran e integran las dimensiones específicas del mundo humano y, por último, ponen de relieve el carácter único, multifacético y dinámico de las realidades humanas. Por esta vía emerge, entonces, la necesidad de ocuparse de problemas como las prácticas sociales y la significación de las acciones humanas, dentro de un proceso de construcción socio-cultural e histórico cuya comprensión es clave para acceder a un conocimiento pertinente y válido de lo humano (Sandoval, 2002).

La legitimación del conocimiento desarrollado mediante alternativas de investigación cualitativa, se realiza por la vía de la construcción de consensos fundamentados en el diálogo y la intersubjetividad; lo que constituye en la práctica, el reconocimiento de que la realidad humana es diversa y que todos los actores sociales

involucrados en su producción y comprensión tienen perspectivas distintas, no más válidas o verdaderas en sentido absoluto, sino más completas o incompletas (Sandoval, 2002).

De esta manera, el conocimiento sólo es posible mediante la cooperación estrecha entre investigador y actores sociales, que a través de su interacción comunicativa y con la adopción de una “actitud realizativa” – esfuerzo conjunto del investigador e investigado para descifrar la significación de las realidades objeto de estudio-, como la llamó Habermas (1989), logran construir perspectivas de comprensión más completas y de transformación más factibles, que aquellas edificadas exclusivamente desde la óptica del investigador y de la teoría general existente.

Desde la perspectiva que en este ejercicio investigativo se adopta, asumir una óptica de tipo cualitativo comporta, en definitiva, no solo un esfuerzo de comprensión, entendido como la captación del sentido de lo que el otro o los otros quieren decir a través de sus palabras, sus silencios, sus acciones y sus inmovilidades a través de la interpretación y el diálogo, sino también, la posibilidad de construir generalizaciones que permitan entender los aspectos comunes a muchas personas y grupos humanos en el proceso de producción y apropiación de la realidad social y cultural, en la que desarrollan su existencia (Sandin, 2003).

Una de las características fundamentales de los estudios cualitativos es su atención particular al contexto, ya que la experiencia humana se perfila y tiene lugar en espacios histórico-culturales particulares, de manera que los acontecimientos y fenómenos no pueden ser comprendidos adecuadamente si son separados de aquellos. Así mismo, la experiencia de las personas se aborda de manera global u holísticamente; no se entiende a la persona como un conjunto separado de variables, sino que el

investigador cualitativo adopta una sensibilidad particular hacia las situaciones o experiencias y hacia las cualidades que las regulan (Sandín, 2003).

En relación con el investigador, afirma Pardinás (1996), la utilización de la expresión *el yo como instrumento*, destaca la importancia que adquiere la persona que investiga en la recolección de la información. En los estudios cualitativos, el investigador se constituye en el instrumento principal que a través de la interacción con la realidad recoge datos sobre esta.

Para recapitular y concluir este pasaje, señalamos que son tres las condiciones más importantes para producir conocimiento, que muestran las alternativas de investigación cualitativa: a) la recuperación de la subjetividad como espacio de construcción de la vida humana, b) la reivindicación de la vida cotidiana como escenario básico para comprender la realidad socio-cultural y c) la intersubjetividad y el consenso, como vehículos para acceder al conocimiento válido de la realidad humana (Sandoval, 2002).

Por esta razón, acogemos la propuesta de investigación narrativa realizada por Anderson y Gehart (2007) quienes ofrecen una manera de realizar estudios de relatos, discurso o narrativas, conjuntamente entre los participantes y los investigadores, llamada aproximación colaborativa, en donde los sujetos de estudio actúan como investigadores, y a su vez, como sujetos de estudio.

En esta perspectiva, antes que el conocimiento universal y los discursos dominantes se privilegia el conocimiento local; razón por la cual se realiza una apuesta al conocimiento cocreado en la relación y el diálogo, y se incluye con especial interés la voz de los participantes como investigadores. De manera que la investigación colaborativa se concentra en la relación entre los investigadores y los participantes, la

cual va creciendo y complejizándose en las asunciones acerca de cómo ésta experiencia es construida en el proceso lingüístico.

Esta forma de hacer investigación contrasta, según Anderson y Gehart (2007), con las prácticas en las que los datos son vistos como algo que el investigador toma de los participantes; por el contrario, para el método colaborativo, la investigación no es simplemente un acto de descubrimiento de algo externo, sino que es siempre un proceso de creación conjunta.

En efecto, la investigación colaborativa consiste en repetidos episodios de reflexión y de acción en un grupo de pares (investigadores y participantes) que se esfuerzan de forma conjunta por encontrar respuesta a la pregunta que los convoca. Esta forma de proceder da lugar a un proceso generativo, donde los investigadores no ven la información como datos fuera de ellos, ni que las respuestas están dentro de los participantes, sino que los significados son articulados en la conversación entre ellos (Anderson y Gehart, 2007).

1.2 Diseño

En cuanto al interés y los propósitos de construir un conocimiento sobre la realidad humana y social, se parte de un planteamiento formulado por Giddens:

El objeto de la investigación es ante todo la producción de la sociedad, y la producción de la sociedad es un esfuerzo consciente, mantenido y llevado a efecto por seres humanos; en realidad, es posible sólo porque cada miembro de la sociedad es en la práctica un sabio social, que al enfrentarse con cada tipo de relación hace uso de su patrimonio de conocimiento y de teorías, generalmente de forma espontánea y

repetitiva; mientras que, por otra parte, el uso de esos recursos prácticos es la condición para que tenga lugar esa misma relación (Giddens, 1976, citado por Wolf, 1994, p. 13).

De acuerdo con lo dicho, el propósito de la investigación social desde la óptica de lo cualitativo, es el problema de la fundación social y lingüística del mundo conocido intersubjetivamente. Lo que Berger y Luckman (1997) desarrollan, cuando proponen que los seres humanos son los autores de la realidad materializada en las instituciones sociales, mediante el cual personas particulares unidas por un sistema lingüístico y cultural –simbólico- le dan un soporte intersubjetivo al orden institucional existente o en construcción. Dicho de otra manera, la realidad social no es una cosa que exista con independencia del pensamiento, de la interacción y del lenguaje de los seres humanos, por el contrario, es una realidad que se materializa a través de esos tres medios.

En consecuencia, el diseño de la investigación propuesto para los estudios cualitativos en general, y en este en particular, hace referencia al abordaje que se utiliza durante el proceso. Distinta a la postura cuantitativa, este tipo de investigación está sujeto a las circunstancias cambiantes del contexto, a las particularidades de los sujetos y al transcurso del ejercicio mismo. Por esta razón, afirman Hernández, Fernández y Baptista (2006) que el diseño va surgiendo desde el planteamiento del problema hasta la inmersión inicial y el trabajo de campo; y desde luego, va sufriendo modificaciones, aun cuando es más bien una forma de enfocar el fenómeno de interés.

Siguiendo con el argumento anterior, el abordaje de este estudio se realizó desde una aproximación etnográfica, como postura teórica; y dado el contexto que convoca la investigación, el proceso práctico se llevará a cabo a través de una etnografía virtual.

La investigación etnográfica tiene una larga tradición en el conocimiento de la realidad social. En sus orígenes, la etnografía se orientó al estudio de sociedades primitivas, tribus y comunidades antiguas, y, muchas veces, exóticas; en la actualidad,

sin dejar lo anterior, se inclinan con intensidad por el estudio de grupos y sociedades modernos. De la misma forma, la metodología etnográfica que tiene su base en el trabajo de campo, nace en estrecha relación con la antropología. En especial en la tradición anglosajona se identifican estos dos conceptos. En las últimas décadas, la búsqueda de métodos innovadores y la evidencia de las limitaciones del positivismo y de la perspectiva de la investigación cualitativa por las ciencias sociales, ha llevado a la incorporación del método etnográfico y el desarrollo en la investigación cualitativa de grupos de discusión de historias de vida, entrevistas en profundidad, etc. – por disciplinas como la historia, ciencia política, la psicología y la sociología- (Hammersley y Atkinson, 1994).

La investigación etnográfica consiste en la “descripción o reconstrucción analítica de escenarios y grupos culturales intactos” (Goetz y Lecomte, 1988, p. 3), se encuentran muy integrados y forman una unidad, realizados mediante el trabajo de campo sobre el terreno y la utilización para la producción de datos, principalmente, de la observación participante.

En su nueva acepción, la etnografía desagrega lo cultural en objetos más específicos, tales como la caracterización e interpretación de pautas de socialización, la construcción de valores, el desarrollo y las expresiones de la competencia cultural, el desarrollo y la comprensión de las reglas de interacción, entre otros.

La etnografía en sus diversos matices, ha tenido cabida en el análisis cultural de espacios macro como comunidades enteras y en análisis de envergadura cada vez menor como es el referido a las instituciones de tipo psiquiátrico, escolar, laboral, etc. En estos últimos casos se ha focalizado el esfuerzo hacia el desentrañamiento de los sistemas de creencias, valores y pautas de comportamiento, que por un lado sostienen el statu quo,

pero, por otro, son las que hacen viable impulsar el cambio y la innovación de esas realidades (Sandoval, 2002).

El trabajo etnográfico contemporáneo para cumplir el propósito antes enunciado, se rige por un conjunto de principios que abarcan dos ideas principales. La primera es, que el estudio de la conducta humana ha de realizarse en los escenarios naturales donde ella ocurre; la segunda, que un conocimiento adecuado de la conducta social solo puede lograrse en la medida que el investigador entienda el “mundo simbólico” en el cual las personas viven. Se entiende por “mundo simbólico”, en este contexto, el tejido de significados que las personas aplican a sus propias experiencias, significados que se desarrollan a través de patrones definidos de comportamiento (Sandoval, 2002).

Establecidos estos lineamientos básicos sobre lo que se espera de los estudios etnográficos, vale la pena señalar, cómo los hallazgos y conclusiones que puedan derivarse de este tipo de investigaciones han de acogerse a unas condiciones de validez y legitimidad, que se reflejan en los planteamientos de Glaser y Strauss (1967) cuando señalan que el reto del investigador cualitativo (en este caso etnográfico) es:

(...) el desarrollo de un entendimiento sistemático, el cual es claramente reconocible y entendible por los miembros del contexto en el cual fue hecho, tanto como sea posible en sus propios términos; no obstante, es más sistemático y necesariamente más verbal de lo que ello generalmente es capaz de expresar. Usa sus palabras, ideas y métodos de expresión donde quiera que sea posible, pero que cautelosamente va más allá de esto (p.124).

Definida la intencionalidad y las condiciones de validez de la investigación etnográfica, cabe ahora señalar, que su propuesta metodológica gira alrededor de lo que se ha denominado “trabajo de campo”, pues a través del desarrollo de éste y con la lógica y la metodología de la observación participante, se accede al contacto vivencial

con la realidad o fenómeno objeto de interés de la investigación. Es el recurso mediante el cual el investigador puede hacerse a la perspectiva de quienes experimentan dicha realidad o fenómeno (Sandoval, 2002).

En este marco conceptual de la investigación cualitativa etnográfica, se adoptó la etnografía virtual como la forma a través de la cual se desarrolló el proceso metodológico de este trabajo de grado, ya que el interés fundamental, fue estudiar las prácticas sociales en línea, y de qué manera estas prácticas construyen sentidos y significados para los usuarios, en orden a la construcción de sus subjetividades.

La etnografía virtual, afirma Hine (2004), permite un estudio detallado de las relaciones en línea, de modo que internet no solo es un medio de comunicación sino también, un artefacto cotidiano en la vida de las personas y un lugar de encuentro que permite comunidades, grupos más o menos estables y en definitiva la emergencia de una nueva forma de sociabilidad.

De hecho, buena parte de los estudios psicosociales y culturales se han centrado en la caracterización de estas nuevas formas de interacción social, en el análisis de las manifestaciones culturales, propias de las comunidades virtuales, y en el estudio de las experiencias personales en relación con los juegos de identidad, que emergen en la comunicación mediada por el computador (Turkle, 1997).

Ahora bien, el objetivo de la etnografía virtual es mostrar cómo se organiza la vida social a partir de la interacción y la comunicación a través del computador; entonces, no es una descripción de sentido común de cómo “son” las cosas, sino por el contrario, encierra una perspectiva enriquecida de sentidos y significaciones que se va desarrollando en las culturas que alojan la red (Santillan, 2006).

En el caso particular de esta investigación, una vez se decidió la aproximación etnográfica para el estudio de la construcción de la subjetividad en las narrativas de los

habitantes de los mundos virtuales, surgió la cuestión por el campo de estudio, es decir, dónde empieza y dónde termina el contexto de investigación. El método etnográfico, por su parte, consiste en la estancia prolongada en un lugar concreto, donde el investigador comparte plenamente la vida de una comunidad o grupo social. En el ciberespacio sería imposible plantar nuestra habitación en un MUD o un canal de chat, esperando a recoger todos los aspectos de la vida en común, ya que lo que recoge la pantalla son las interacciones de personas que entran y salen de las salas de chat, y así mismo, están simultáneamente en contextos sociales diversos y en distintas conversaciones simultaneas. Las personas no pasan toda su vida conectados a la red.

En esta perspectiva, Marcus (1995) propone un trabajo etnográfico al que llamó multisituado, trascendiendo la necesidad de ubicar el trabajo etnográfico en una unidad de análisis territorialmente delimitada y que permite al etnógrafo seguir a la gente, a los artefactos, a las metáforas, a las historias, sin quedar atado a la unidad de análisis y a determinada zona geográfica o contexto. Desde esta perspectiva, Hine (2004) afirma, que la etnografía virtual es “asituada”, en la medida en que el objeto de estudio no está circunscrito solo en el texto que se observa en la pantalla, sino se traslada a la mediación de nuestra experiencia, el registro textual, sus referencias, conversaciones, las anotaciones de campo, entre otras.

De esta manera, en cuanto al diseño metodológico, se ha tenido una particular atención a los intereses que orientan la producción de los datos, a la interpretación y por ende a la articulación de estos en el informe, sin que se haya perdido la referencia al contexto virtual con sus características propias de volatilidad, liquidez, fluidez, cambio, multiplicidad, etc.

Adicionalmente, es importante destacar que la información se reunió a través de las siguientes estrategias: observación participante, entrevistas semiestructuradas y

un grupo focal; así mismo, la manera como se comprendieron e interpretaron los datos que emergieron de la ejecución de las herramientas etnográficas, fue a través de la investigación de análisis de narrativa, propuesta por Lieblich, Tuval-Mashiach y Zilber (1998), quienes sugieren una metodología donde se visibiliza la información en una matriz categorial, seguida por su respectiva triangulación de acuerdo con los participantes, y finalmente, se implementaron dos de los modelos por ellos propuestos: holístico-contenido y categorial-contenido (los cuales serán definidos con amplitud en el apartado correspondiente a instrumento).

1.3 Participantes

Los participantes fueron usuarios de la plataforma virtual facebook, los cuales se segmentaron en tres grupos según la edad, el uso continuo de esta página, y su participación voluntaria en el presente trabajo de investigación. Cada uno de los grupos funcionó por separado, y fué estudiado con una herramienta metodológica (observación participante, entrevista semiestructurada y grupo focal) respectivamente.

El criterio de categorización de estos tres grupos de personas se detallan a continuación: respecto a la edad, se consideraron jóvenes a las personas cuyo rango de edad estaba comprendida entre los 17 y 24 años. Se estimaron usuarios permanentes de facebook, aquellas personas que entran a la página mínimo una vez al día, entre 4 y 5 días a la semana, e invierten por lo menos una hora navegando en ella, no necesariamente como la única plataforma que se visite durante esta hora, ya que es posible que simultáneamente habite otros espacios virtuales en la web. Y finalmente,

después de pedir el consentimiento de la persona para llevar a cabo la estrategia, se entendieron de participación voluntaria, aquellos usuarios que aceptan esta propuesta.

La razón por la que se dividieron los participantes en tres grupos es para no saturarlos con preguntas, acuerdo de tiempos para las citas y requerimientos de retroalimentación.

Por otra parte, el criterio de la edad comprendido en este rango, fue escogido de acuerdo con los datos cuantitativos arrojados por los estudios de Howard y Jones (2005), quienes afirman que este tipo de población es considerada como la que más accede a internet y opera en este estilo de páginas.

La forma como se accedió a esta población en el trabajo de campo fue a través de una encuesta virtual (ver Anexo 1 CD), donde se propuso de forma atractiva el proyecto, y adicionalmente se le pidió consentimiento a la persona de participar en él, enviando correos a manera de cadena, donde se remitió esta información a nuestros contactos, pidiéndoles que a su vez ellos los reenviaran a todos sus contactos, y así sucesivamente, de manera que se pueda llegar a multitud de usuarios. Se creó para este fin, una cuenta donde las personas enviaran sus datos de identificación de manera sencilla, especificando la edad y la frecuencia con la que se visita la página de facebook, así como también se ofreció un incentivo por la participación.

Finalmente, es importante aclarar que para la participación en este estudio no se tuvieron en cuenta criterios como la raza, el género, el estrato socioeconómico, el nivel educativo y la ocupación entre otras, ya que el interés estuvo centrado en construir las posibilidades de participación de acuerdo con las dinámicas relacionales en la internet; en otras palabras, no se quiso limitar de forma alguna la exploración de yoes, la suplantación de identidades, la inclusión en grupos, la indagación de géneros, el acceso fácil y rápido, la instantaneidad, etc.

1.4 Instrumento

Dado que la lógica que subyace a la metodología etnográfica, tiene que ver con la participación en la vida cotidiana de las personas involucradas en la situación o en este caso el fenómeno cultural y social objeto de estudio (Sandoval, 2002), este ejercicio investigativo pretende privilegiar para la aproximación a los datos, tres estrategias: la observación participante, con sus correspondientes diarios de campo (Ver Anexo 5 CD), las entrevistas semi-estructuradas (Ver Anexo 6 CD) y la conformación de un grupo focal (Ver Anexo 7 CD).

La descripción de cada una de estas herramientas investigativas se presenta a continuación:

La observación participante, diarios de campo y diarios de autoobservación y registro: La observación participante, afirma Sandoval (2002), es la principal herramienta de trabajo de la etnografía y se apoya para registrar las "impresiones" en el llamado diario de campo. Este no es otra cosa que un registro continuo y acumulativo de todo lo acontecido durante la vida del proyecto de investigación. La observación participante emplea, para definir el problema de investigación con referencia a la vida cotidiana de las personas, una estrategia flexible de apertura y cierre. Esto quiere decir que puede comenzar con un problema general, para más tarde definir unos escenarios específicos de análisis. O puede, en cambio, iniciar con un escenario cultural o una situación humana, para de allí generar problemas que se conviertan en objeto de investigación. En uno u otro caso, el estudio de los problemas depende de la forma en que las preguntas sean dirigidas, refinadas, elaboradas y focalizadas a través del proceso de recolección de datos.

Lo específico de la etnografía virtual en la observación participante, es el hecho de que la mediación tecnológica está presente durante todo el proceso, tanto en la observación, como en el registro y la construcción de los datos. Al respecto, afirma Ardevol (2003) lo virtual es clave en la investigación etnográfica porque fija la experiencia y descontextualiza la memoria del observador, creando un nuevo contexto para el análisis.

En este sentido, sostiene Hine (2004), el dato etnográfico es siempre el producto de una abstracción y de una técnica de transformación; de esta manera, en la etnografía en línea, es parte constitutiva de la interacción observadora, y además, no hay distancia o transformación aparente entre el comportamiento y su registro ya que ambos están hechos de interacciones textuales.

Sin embargo, continua Hine (2004), así como el argumento anterior es una gran ventaja, es simultáneamente un peligro, ya que podemos tender a considerar que no hay ningún proceso de abstracción y traducción entre el comportamiento observado y el dato registrado. A pesar de ello, la conexión entre las líneas de texto que aparecen en la pantalla y el sentido de la interacción para los participantes, no se encuentra en el texto, sino en los implícitos que los participantes asumen sobre el significado de sus acciones y en la memoria que guardan sobre anteriores interacciones en la red.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hace necesario aclarar dos aspectos relevantes en relación con este estudio:

1. La observación participante se llevó a cabo en un mundo virtual de la página de Facebook, llamado *Pet society*. Este es una forma de interacción, que consiste básicamente, en que cada participante crea una mascota (icono) a quien identifica como su personaje, el cual vive e interactúa con otros personajes dentro de una comunidad (barrio o ciudad). En esta ciudad virtual hay tiendas, bancos, supermercados y casas,

construidos por cada personaje y decorados a su gusto. Cada mascota es el personaje de un amigo o conocido de facebook que haya sido invitado a participar en el juego; es posible hablar con él yendo a su casa a visitarlo, como si se estuviera en un chat; o si no, por medio de diferentes iconos puedes abrazarlo, besarlo, pelear con él, entre otros. Es en este espacio virtual, donde se llevó a cabo la comprensión de los diferentes elementos constitutivos de la cibercultura, como los lenguajes, los ritos, las reglas, las normas, los roles, y la organización social de este mundo virtual.

2. En segundo lugar, de acuerdo con los argumentos socioconstruccionistas, se asume que el conocimiento es una creación compartida a partir de la interacción entre el investigador y el investigado, en la cual, los valores median o influyen la generación del conocimiento; lo que hace necesario “meterse en la realidad” objeto de análisis, para poder comprenderla tanto en su lógica interna como en su especificidad. La subjetividad y la intersubjetividad, según Sandoval (2002) se conciben, entonces, como los medios e instrumentos por excelencia para conocer las realidades humanas y no como un obstáculo para el desarrollo del conocimiento como lo asumen los paradigmas del positivismo y el pospositivismo.

Entonces, en nuestra intención de ser participantes e investigadoras, nos sumergimos en el mundo virtual, interactuando como habitantes de la misma, para lo cual realizamos, diarios de campo en forma de auto observación y registro en los cuales se plasmaron las impresiones personales en términos de sentimientos pensamientos y acciones dentro de la comunidad virtual.

Suplementariamente, con el fin de observar con mayor precisión las interacciones de los personajes creados en la web por los usuarios, se continuo el trabajo de auto-observación y registro en la plataforma virtual *second life*, donde fue posible interactuar en simultaneo con otros personajes, en contextos recreados en tercera

dimensión, conocer personas del mundo de habla hispana, chatear, trabajar, divertirse, entre muchas otras.

Adicionalmente, en este estudio se llevaron a cabo *entrevistas semiestructuradas*, definidas por Sandin (2003) como una propuesta de entrevista individual o grupal, cuyo objetivo es mantener a los participantes hablando de fenómenos o eventos del interés de la investigación y cubrir aspectos de importancia para ella; la entrevista semiestructurada puede variar desde discusiones casuales, entrevistas a profundidad o una conversación medianamente dirigida.

Por lo general, acota Sandoval (2002), su empleo implica la realización de varias sesiones con la misma persona. Se comienza con una primera entrevista de carácter muy abierto, la cual parte de una pregunta generadora, amplia, que busca no sesgar el relato, que será el que servirá de base para las ulteriores. Se considera, en tal sentido, que la propia estructura con que la persona entrevistada presenta su relato, es portadora en ella misma de ciertos significados que no deben alterarse con una directividad muy alta.

En lo que respecta a este estudio, dichas entrevistas se realizaron a cuatro usuarios de Facebook, a través de una de sus herramientas de interacción disponibles en esta página: el facebook chat. Estas entrevistas estuvieron orientadas por un guion de temas y subtemas (ver Anexo 2 CD) cubiertos de acuerdo con los objetivos de la investigación, sin la pretensión de realizar formulaciones textuales de preguntas ni sugerir las opciones de respuesta; más bien se desarrolló un esquema con puntos a tratar cuyo orden no se siguió necesariamente.

Es importante resaltar, que toda la información que se obtuvo durante la interacción en el chat con los participantes, quedó registrada y guardada en el computador, lo que permitió tener un acceso continuo a las narrativas generadas en los diferentes momentos de encuentro con ellos.

Finalmente, se creó como estrategia para hacer mucho más completa la información, un estilo de *grupo focal* de forma virtual. *El grupo focal* es una técnica de recolección de información, que de acuerdo con Sandoval (2002), en los últimos tiempos ha recibido más atención en su uso, particularmente en el desarrollo de investigaciones "aplicadas" en los campos del marketing o estudios de mercadeo, en el análisis de los efectos de los usos de los medios masivos de comunicación y en la discusión de problemáticas importantes que afectan a conglomerados humanos específicos.

La primera característica que se evidencia de este medio de recolección de información, es su carácter colectivo, que contrasta con la singularidad personal de la entrevista estructurada o semiestructurada. Recibe su denominación de focal, por lo menos en dos sentidos: el primero se centra en el abordaje a fondo de un número muy reducido de tópicos o problemas; el segundo, la configuración de los grupos de entrevista se hace a partir de la identificación de alguna particularidad relevante desde el punto de vista de los objetivos de la investigación, lo que lleva a elegir solamente sujetos que tengan dicha característica, por lo general entre seis y ocho (Sandoval, 2002).

Como se comento previamente, para esta investigación, se creó un grupo virtual en facebook el cual constituyó el espacio on-line donde se realizaron los encuentros del grupo focal. Este fue el contexto de interacción, encuentro y conversación con y entre los participantes, a manera de un foro, el cual permitió identificar y describir los acuerdos intersubjetivos que emergían en la interacción de los usuarios (incluidas las investigadoras), en torno a los sistemas de creencias, valores y pautas de interacción en la web.

Así mismo, esta estrategia metodológica contenía un guión de entrevista (ver Anexo 3 CD). Vale aclarar, que los guiones realizados para la entrevista semiestructurada como para el grupo focal, fueron revisados, evaluados y validados por jueces, que dada su experticia, permitieron la adecuación del instrumento (ver Anexo 4 CD).

Para terminar, es de resaltar el método a través del cual realizaron el análisis de las narrativas emergentes en la recolección de datos. Lieblich, Tuval-Mashiach y Zilber (1998) proponen tener en cuenta a la hora de trabajar con narrativas por los menos tres voces: la voz del narrador representado en el texto, la propuesta teórica asumida en la investigación, la cual provee los conceptos y, las herramientas de investigación y la conciencia reflexiva del investigador a la hora de leer e interpretar los datos.

Lieblich, Tuval-Mashiach y Zilber (1998), sostienen que de los materiales narrativos emergen principalmente dos dimensiones: holística vs categorial y contenido vs forma. La dimensión holística se refiere a las abstracciones provenientes de la lectura del texto completo y la categorial propone una lectura entre líneas de donde van surgiendo algunas conceptualizaciones, del texto completo o de las narraciones de los participantes individualmente. El vincular y diferenciar estas dos dimensiones lleva al interjuego entre la codificación y la contextualización.

En contraste, la aproximación holística es tomada de forma completa y la secciones del texto son interpretados en el contexto de las otras partes de la narrativa. El acercamiento categorial puede ser adoptado cuando el investigador está particularmente interesado en un fenómeno compartido por un grupo de personas mientras que el acercamiento holístico es preferido cuando la persona en su totalidad es el objetivo del estudio.

La segunda dimensión, afirman Lieblich, Tuval-Mashiach y Zilber (1998), es la distinción entre contenido y forma, la cual se refiere a la tradicional dicotomía hecha por la literatura, una lectura se concentra en lo explícito del contenido como: qué es lo que pasa, cómo sucede, para qué y por qué sucede, quien participa en los eventos, etc., así, como en el objetivo del escrito y los significados, sentidos, motivos, intenciones que encierra la historia. La otra polaridad se refiere a la estructura del argumento, es decir, la secuencia de los eventos, la relación entre los tiempos, la coherencia, la congruencia, los recursos y estilos narrativos, entre otros. Esta última estructura de análisis no fue utilizada, ya que en esta investigación conducía a los mismos caminos a los que se llegaba con la estructura categorial anteriormente explicada.

1.5 Procedimiento

Para la realización de la presente investigación, se tuvieron en cuenta las siguientes fases:

Fase 1: Revisión Bibliográfica

Donde se llevó a cabo un proceso de lectura y recopilación de información y teoría relacionada con el tema del presente trabajo de investigación.

Fase 2: Conocimiento del espacio virtual

Consistió en un primer acercamiento a la página www.facebook.com, con el fin de realizar un proceso de familiarización con este espacio virtual, sus comunidades, grupos, chats, juegos y herramientas de interacción.

Fase 3: Observación participante en “Pet Society”

Posteriormente, se realizó la apertura de cuenta al mundo virtual *pet society*, con el objetivo de interactuar y participar de manera activa con los usuarios, desde los

posibles personajes o identidades que se crearon. Aproximación que se llevó a cabo, por medio de la observación participante y la auto-observación, con base en los referentes simbólicos que se construyen en esta plataforma.

A partir del mes y medio de estar interactuando en esta página, con el mismo objetivo pero con el fin de aportar más detalles y precisión a las descripciones de la interacción se creó un personaje en la plataforma virtual Second life, durante dos meses más.

Fase 4: Conformación del grupo focal en Facebook

Esta fase corresponde al proceso de conformación del grupo focal virtual y el establecimiento del acuerdo recíproco con las personas que participaron en las entrevistas, de la siguiente manera: Se distribuyó a modo de cadena virtual, vía correo electrónico desde facebook, una invitación a participar del proyecto de investigación y se ofreció un incentivo por la cooperación en el mismo. Después de recibir las respuestas afirmativas de su participación, se le remitió a su respectivo correo una encuesta la cual contenía los criterios mediante los cuales se seleccionaron los participantes (Ver Anexo 1 CD).

Una vez recibidas las encuestas en la cuenta de correo creada para tal fin, se eligieron 6 participantes para el grupo focal y 4 para las entrevistas. Para el grupo focal se realizaron una serie de preguntas semanales (Ver Anexo 3 CD), que fueron respondidas por los participantes en el tiempo y el espacio de su preferencia, a manera de foro.

Fase 5: Realización de entrevistas semiestructuradas

Simultáneamente, se realizaron 17 entrevistas semiestructuradas (Ver Anexo 6 CD) a cuatro de los usuarios seleccionados según los criterios mencionados

previamente, (cuatro a cada participante y a uno de ellos se le realizaron 5) a través del facebook chat, utilizando como soporte un guion de preguntas (ver Anexo 2 CD).

Fase 6: Organización de los datos

Con la información obtenida al usar las tres técnicas mencionadas anteriormente, se llevó a cabo un proceso de organización de los datos agrupando fragmentos de las conversaciones, respuestas del grupo focal y diarios de campo en matrices elaboradas para tal fin, de acuerdo con las categorías previamente establecidas y las categorías emergentes (Ver Anexo 8 CD).

Fase 7: Análisis de Narrativas/Discusión

La comprensión e interpretación de la información se desarrolló utilizando la metodología de análisis de narrativas propuesta Lieblich, Tuval-Mashiach y Zilber (1998), escogiendo para ello la modalidad de análisis de contenido, tanto categorial como holístico. En primera instancia, la organización en las matrices permitió realizar el análisis categorial que fué interpretado a partir de las propuestas extraídas del marco teórico y en segundo lugar, se realizó el análisis holístico por participante.

Dada la epistemología construccionista social que sigue este trabajo de grado, se consideró pertinente incluir las ideas de investigación colaborativa propuestas por Anderson y Gehart (2007), en el cual se desarrolló un proceso de retroalimentación donde se le devolvieron a los participantes las interpretaciones realizadas por las investigadoras (Ver Anexo 9 CD) y ellos a su vez interpretan estas interpretaciones, de manera que los participantes se convirtieron en investigadores y los investigadores en participantes.

Finalmente estas narrativas co-construidas fueron tratadas utilizando un proceso de triangulación de participantes dando paso a la consolidación de información y a las respuestas a la pregunta investigativa.

2. RESULTADOS

De acuerdo a lo planteado en los objetivos de la investigación, el proceso de recolección de información se realizó a través de tres instrumentos que responden a cada uno de ellos, y que obedece a la propuesta metodológica donde cada herramienta agrupa en su indagación, aspectos que dan cuenta de la construcción del yo-yoes narrador-es en los mundos virtuales de la internet.

En este orden de ideas, se presentan a continuación las descripciones cualitativas de cada una de las categorías inductivas y deductivas sistematizadas en matrices de acuerdo a los instrumentos utilizados, a través de un proceso de análisis de narrativas de contenido, tanto categorial como holístico.

Para comenzar, se describen las categorías correspondientes a los acuerdos intersubjetivos que emergen de las conversaciones generadas en un grupo focal virtual en facebook, conformado por ocho personas, donde el contenido que convocó dichos encuentros virtuales, estuvo centrado en los sistemas de creencias, valores y pautas de interacción en torno al yo-yoes construidos en la web.

En primer lugar, los participantes consideran (*sistema de creencias*) que estar conectado en facebook o a las páginas que facilitan este tipo de interacciones, es estar presente o existir en un mundo relacional, de modo que, por medio de esta herramienta que ofrece la virtualidad se hace posible mantenerse vivo y unido a las sujetos on-line de forma fácil, rápida, segura y a bajo costo. Por esto, es tan importante estar o no en la lista de contactos de las personas significativas, ya que cuando un usuario es eliminado

manda un mensaje, o que aparece otro grupo al cual uno de pronto le interesa...” (P6)... *“Pienso que el tener cuenta en facebook es una opción, no una obligación y que este medio es un medio más para contactar y conocer personas, e inclusive para expresar algo de nosotros mismos. Por ejemplo, solo con las frases que uno puede poner en esta nubecita que dice: “qué estás haciendo ahora?” o algo así, se puede saber algo de lo que la persona está pensando o sintiendo, así no se esté en contacto con ella. Facebook, es otra forma de expresarse”* (P8). Finalmente otro de ellos afirma que: *“las personas que no tienen cuenta en facebook, es porque no les interesa mucho el tema de socializar con otros individuos”* (P1).

Así pues, los participantes exceptuando uno de ellos, no se saldrían de esta plataforma virtual, ya que esto significa algo así como desconectarse del mundo, aislarse de las relaciones sociales, marginarse de la actualidad de lo que sucede “entre” las personas, en otras palabras, no existir, perder el contacto, ser un ser ermitaño virtual.

Ahora bien, es importante hacer mención que todos los participantes dan cuenta de sus preferencias entre una relación virtual y/o física, resaltando algunas distinciones que vale la pena mencionar. Aunque para ellos es muy importante estar en facebook, nunca sustituirían un encuentro cara a cara con la persona con quien quieren establecer una relación de cualquier tipo, aunque sí la consideran como una buena alternativa frente a la imposibilidad de estar físicamente presentes por las razones que sean, por ejemplo, la distancia, característica de personalidad como la timidez, algún impedimento físico, la diferencia de culturas, etc.

Por lo tanto, aseveran que a la hora de conocer a un extraño, la web presenta posibilidades inmejorables, ya que de alguna manera relativiza las barreras que hacen tan lento el paso de conocerse personalmente, sin embargo, ya cuando la relación está dada, todo el proceso de profundizar y afianzar el vínculo, si se debe vivir de forma

directa sin la mediación de la web, ya que el contacto físico y la convivencia cotidiana permiten estrechar la relación.

En este orden de ideas, los participantes sugieren que las relaciones virtuales están cargadas de un misterio e incertidumbre que por lo general en las relaciones físicas no hay ocasión de vivir, por ejemplo en la interacción cara a cara no es posible fantasear en torno al sí mismo y a la propia historia, así como tampoco es posible ocultar aspectos de la realidad actual que no se desean compartir en un primer encuentro.

En relación con el anonimato, los participantes opinan que es una estrategia válida al momento de interactuar en la web, dependiendo de cuál es el fin que se quiere lograr al utilizarlo; si bien es cierto, que para muchas personas es “necesario”(P1) dada la posibilidad de expresarse con mayor libertad, mantener la privacidad, preguntar sin restricción, jugar protegiendo la identidad, entre otros; para otras, el anonimato también posibilita realizar acciones fraudulentas, engañar, estafar, y utilizar cierta información para beneficios personales. Luego, es una herramienta legítima, siempre y cuando su manejo esté sujeto al proceder ético.

De lo anterior afirman algunas de las participantes: *“Lo único cierto, es que el anonimato en internet daría la posibilidad de expandir o de mostrar cosas que quizás no se muestran en la cotidianidad y no ser criticado por nadie” (P8)... “Estoy de acuerdo con algunos de ustedes en que el "anonimato" permite expresar con más "libertad" lo que se piensa (...)" (P5)... “Pues, creo que es una de las amplias posibilidades que ofrece esta herramienta. Sin embargo depende de la utilidad que se le dé (...)" (P6)... “Considero que es más fácil establecer este tipo de relaciones en la red y lo he escuchado de variedad de personas, que incluyen en su red virtual a otros totalmente desconocidos, mostrando un perfil y una identidad distinta a lo que realmente les caracteriza” (P4).*

En segundo lugar, los participantes disertan en torno a los *valores* que están implícitos cuando se encuentran sus subjetividades en la red, afirmando que lo que más aprecian de la vida en la pantalla no es tanto lo que consiguen sino las formas como se consiguen; dicho de otra manera, es posible acceder a todo tipo de información, música, libros, viajes, amigos, tecnología, diversión; sin embargo, lo más atractivo son las maneras como son conseguidos, lo rápido, fácil, el bajo costo y el poco riesgo con el que son adquiridos. Por esta razón exponen: *“No es tanto lo que se consigue sino la facilidad/rapidez con la que se consiguen las cosas vía internet. Obvio, también existe una privacidad y una separación del mundo externo, que para muchos es más placentero que el tener que lidiar con otros seres humanos. Sea por problemas psicológicos o por simple pena al discutir ciertos temas. El internet también facilita la adquisición de información a muy bajo costo (viajes, datos informativos, recetas, música, etc.)” (P6)*

Asimismo, otra de las predilecciones que tienen los participantes, de su vida en la red está dada por la facilidad que ésta ofrece de ejecutar cualquier orden a través de un click; es decir, es posible desconectarse, entrar en otras ventanas, buscar, y adquirir lo que se requiere de manera casi instantánea. Ellos postulan, que cuando no se quiere continuar con una conversación por ejemplo, simplemente estás en modo ocupado o fuera, y eso te excusa de cualquier interacción; así que no se tiene que enfrentar a las dificultades de la convivencia, sino por el contrario, puedes entrar y salir del modo conectado cuando quieras o necesites.

De esta forma, otra de las facilidades que los participantes valoran de la realidad virtual es el poder conocer el mundo entero sin salir de casa, acceder a nuevas culturas, aprender idiomas, entrar en relación con personas de cualquier parte del mundo, ver

fotos de personas en los lugares más alejados y transmitir un mensaje al otro lado del hemisferio si es necesario a ningún costo y de forma inmediata.

Acerca de las reglas implícitas que se consensan en la internet, los participantes refieren sus experiencias haciendo alusión más que a reglas elaboradas en los acuerdos intersubjetivos, a los valores desde los cuales se relacionan. De esta manera, ellos presentan la honestidad, el respeto por la vida del otro y la transparencia como un código ético sobre el cual se interactúa.

Cuando se les indaga a los participantes por sus preferencias entre establecer muchas relaciones en distintas partes del mundo y pocas íntimas y cercanas, ellos coinciden en afirmar que sus predilecciones no son excluyentes, es decir, son dos formas diferentes de relacionarse, aunque ninguna es mejor o peor. Por esta razón, no creen en que haya que escoger entre las unas o las otras, sino que al instituirse relaciones distintas, es válido tener los dos tipos de vínculos, disfrutarlos y acoger las ganancias que ambos traen a la vida de los usuarios.

Finalmente, en lo relacionado a las *pautas de interacción*, los participantes hacen alusión a las ventajas que ofrece la vida on-line, privilegiando de manera particular la simultaneidad en la comunicación ya que permite responder de forma instantánea y normalizar la interacción, logrando continuidad y fluidez en dicha comunicación. Una de las participantes expresa: *“Prefiero espacios virtuales en donde se interactúe simultáneamente, creo que esto le da mayor continuidad a las conversaciones, adicional permite conexiones simultáneas de ideas”* (P3). Sin embargo, valoran los grupos de debate que posibilitan pensar y darse algún espacio para construir el tema en cuestión. Al respecto: *“Me gusta más el segundo, es decir foros personales donde cada usuario responde a su ritmo y tiene tiempo de pensar lo que va a decir y por qué lo hace”* (P4).

Por otra parte, los participantes manifiestan que sus relaciones y conversaciones virtuales llegan a ser tan genuinas, que viven un correlato fisiológico movilizad por sus emociones y pensamientos a raíz de los contenidos tratados en ellas. De esta manera lo expresan: *“totalmente!!!!!! me enamoré de mi novio por messenger jejeeeee me encantó como hablaba y lo chistoso que era...soltaba carcajadas estaba roja nerviosaaaa! Jajajajaaaa” (P2).*

Respecto a la duración y continuidad de las relaciones a través de la web, los participantes en su totalidad coinciden en afirmar que si bien la relación se establece de manera más intensa la duración de la misma es muy corta, desvaneciéndose en el tiempo. Así lo manifiestan: *“En mi experiencia, corta. De pronto puede ser intensa, por muchas razones, pero creo que al fin y al cabo, no tienen la sustancia necesaria para ser una relación permanente o duradera” (P6).*

Recogiendo lo más importante de esta primera etapa de organización de la información, se identifica que la web favorece fundamentalmente la socialización y la comunicación entre los usuarios de manera fácil, rápida y a bajo costo. De la misma forma, estos privilegian la posibilidad de conocer el mundo en sus diferentes culturas, idiomas, costumbres, entre otros, con un click; click que abre la puerta a experimentar relaciones de forma tan vívida que generan emociones, intereses, curiosidades, modalidades de permanencia y continuidad en la interacción.

Hasta esta parte de la exposición de los resultados, se ha dado cuenta de los acuerdos intersubjetivos acerca de los sistemas de creencias, valores y pautas de interacción, en torno al yo, construidos en el grupo focal virtual creado en facebook, llamado “subjetividades on-line”. A partir de aquí, se presentan las narrativas por medio de las cuales cuatro participantes con quienes se realizaron las entrevistas semi-

estructuradas en el facebook chat, negocian sentidos y significados en torno a la construcción del yo.

Para comenzar este segundo apartado, es importante resaltar que a la base de las narrativas de los participantes existe un denominador común, que les lleva a valorar la web como el espacio a través del cual se crean a sí mismos (*Autocreación on-line*). Este punto de encuentro es la libertad, que desde sus perspectivas hace referencia a la posibilidad de expresar pensamientos, emociones, elementos de la historia vivida o creada, fantasías sobre sí mismos y el mundo, sin una realidad sujeta a confrontaciones, que posibilitan crear la propia verdad.

Otra de las posibilidades que ofrece la web es mostrar, ocultar, exagerar o disimular aspectos del yo dependiendo de las circunstancias, deseos o necesidades de los cibernautas. Además, la oportunidad de probar diferentes identidades que en la realidad física son excluyentes ya que no pueden ser vividas en simultáneo (es imposible ser animal o ser humano al mismo tiempo), o sencillamente explorarse, por ejemplo, siendo un héroe, un caballero medieval o un vampiro. Así mismo, permite ponerse en los zapatos de los otros a través de los personajes, enriqueciendo así las perspectivas desde las cuales se mira el mundo.

Frente a lo anterior, una de las participantes afirma que lo que posibilitan estos espacios virtuales de ser otro distinto al de la vida fuera de la pantalla es “... *ampliar el marco de referencia, principalmente, romper con prejuicios y en ese sentido si se podría decir q ayuda a redefinirse...en mi caso yo lo vería así... si pruebo otros roles... podría más o menos saber q significan esos roles en la vivencia y así entenderlos mejor, comprenderlos y no juzgarlo... en cierto sentido sí... para conocerse a sí mismo y enriquecer al propio yo al comprender la vivencia de otros, probando sus roles.*” (EA3)

Ahora bien, los participantes señalan cómo la web es un lugar privilegiado para inventar historias, con el fin de identificar con cuál de ellas se sienten mejor o les es más útil, pues estos relatos permiten vivirse como una persona nueva al contar aspectos nuevos sobre sí mismo. Por ejemplo, uno de los participantes refiere que: *“depende la situación, hay mentiras piadosas, que en la web no son tan mentiras, no sé si estoy siendo clara, no es que uno cuando inventa cosas este mintiendo porque no existe en la realidad, sino que esas son las maneras como uno habla en internet (...)”* (EL2).

De esta manera, las conversaciones de los participantes están circunscritas en ámbitos narrativos donde sus contenidos forman parte de las historias creadas en la web, con el fin de contarse y recontarse de maneras distintas. Así los colaboradores validan estas formas de hablar sobre ellos mismos: *“pienso que todas son historias y como historias uno siempre las está exagerando, ocultando, inventando cada vez que las cuenta, siempre pasa esto, lo que pasa es que la web da menos probabilidad de comprobar con lo que sucede no se objetivamente, entonces uno se limita más, pero todo el mundo inventa historias sobre lo que le pasa, y lo interesante de las historias es justo eso que sean interesantes y lo interesante esta en lo que uno le añade, eso mismo pasa en la internet y eso es lo que lo hace tan interesante.”*(EL2).

Además este escenario creativo permite percibir que se mantiene en control sobre la vida misma, por esta razón una de ellas sostiene que *“podría pedir y cambiar todo lo que no me gusta incluso decisiones del pasado, eso es otra cosa que es mejor que Aladino, internet no solo me deja inventarme la historia del momento, sino que me deja cambiar mi pasado, entonces me inventaría ser una persona muy estable, juiciosa, estudiosa, lectora, intelectual, deportista, y muchas cosas más que no he hecho, con relaciones afectivas largas... y además predecir el futuro, internet me permite decidir cómo va a ser mi futuro.”*(EL4)

Así pues, hay participantes que afirman cómo las prioridades en la web dan un giro importante a la hora de establecer relaciones, en comparación con la realidad física; ya que la interacción cara a cara en las primeras etapas, privilegia aspectos físicos y/o materiales, mientras que en la vida virtual se resaltan aspectos subjetivos como los intereses, puntos de vista, emociones, aficiones, gustos, por mencionar algunos. Así se refieren en torno al tema: *“así no sea una relación de pareja también son otras las prioridades, diferentes a la ropa, las marcas, el aspecto físico, la plata, no sé, otras cosas más profundas”*. (EL1).

Con relación a las maneras como se explora el yo en la pantalla los participantes hacen alusión a que los personajes creados por ellos, tienen mucho de sí mismos, y el espacio virtual se convierte en el escenario donde estos cobran vida. De manera, que en ocasiones, ellos terminan sintiendo que justo el espacio virtual, es donde se puede ser más lo que ellos experimentan como lo que realmente son, así como lo que desearían ser. Con respecto a lo cual afirman: *“ (...) yo me puedo meter y durar mucho tiempo, años siendo alguien sin dejar de ser yo misma, y no es una escena es que esa que está en la pantalla soy yo o una parte de mi que por fin sale de la cárcel de la identidad, uichchchch sonó muy raro pero es verdad, es que la realidad física a veces se convierte en una cárcel porque por ejemplo yo no puedo ser lesbiana por miles de cosas que no es el momento, y no es que quiera ser lesbiana siempre, pero puede ser que a veces y no puedo serlo, entonces la web es una buena opción.”* (EM1).

Esto es posible ya que en la web se desdibujan las barreras, los prejuicios y las restricciones que el acuerdo social ha establecido como el deber ser; de esta manera una participante señala: *“a uno se le diluyen un poco los prejuicios que tiene, prejuicios para conocer a alguien y poder ser pareja o amigos, decir lo que haya que decir, etc... ay, porque mucha gente piensa que eso es raro...pero la mayoría de la gente que vive*

en internet, no siente que es raro. La gente que critica internet es porque va y viene, pero no es cibernauta, es que hay gente que todo es a través de internet, trabajan, socializan, se divierten, hasta comen por internet, y para esa gente no es raro que conocer personas de todo tipo, ser lo que uno quiere ser, trabajar en lo que sea, y mil cosas más“. (EL2). También sostiene que: “nada, no hay juicios de perfecto, ideal, bueno, eso no existe, simplemente eres, ya todo está bien, todo está permitido y tu escoges.”(EL2)

Las participantes aseveran que la web permite vivir una experiencia entre el juego y la realidad, señalando posteriormente que a la vida en sí misma es eso: *“juego y realidad” (EL2)*. Sin embargo, es importante hacer la salvedad de que en la internet las reglas, los límites, y las restricciones sociales están enmarcadas en el poder de decisión del usuario, ya que si se accede a algún espacio virtual en donde no se esté de acuerdo con los parámetros establecidos, sencillamente se ausenta de la interacción. Así una de ellas afirma: *“(...) en la web me las pongo yo sola (las reglas), eso es lo mejor de la web, yo soy el parámetro, nadie me dice...hay que....tienes que...debes tal cosa...nada, soy yo y lo que yo quiera.” (EM2)* y otra sugiere: *“Ese justo es el único límite, el miedo a ser libre.” (EL2)*.

Son de particular importancia algunos de los argumentos que sostienen la vida virtual para los colaboradores de la investigación, ya que ellos sostienen que cuando se es usuario permanente de la internet no existen los límites culturales, raciales, territoriales, políticos, etc. dado que se consideran habitantes del mundo on-line, donde la vida en sí misma, se convierte en virtual, es decir, se vive dentro de la pantalla con mayor intensidad, más tiempo y con muchas más interacciones como el trabajo, la diversión, la comunicación con los amigos, los estudios, entre otros, que en la vida física.

Cuando se les indaga por los alcances que pueden llegar a tener los participantes en términos de una relación afectiva, lo que ellos responden es que están abiertos a la posibilidad de vivir una relación de pareja netamente virtual ya que afirma que: *“yo creo que si sería muy interesante, porque, qué es lo que uno busca con un novio? Uno con un novio finalmente lo que quiere es compartir con alguien, pasar el tiempo, divertirse, hablar de cosas interesantes, hacer cosas que a los dos les guste y aprender y crecer con el otro, y todo esto se puede vivir por la web, y si te cansas, eventualmente te desconectas, y ya.” (EL2)*

Sin embargo aclaran, estas alternativas de relacionarse están sometidas a lo que se busca en ese momento de la vida, es decir, *“Creo que son estilos de noviazgo, hay otras maneras de expresarse los sentimientos, por un lado, que no solo un abrazo le dice a uno que el otro está presente y que lo quiere, pero si yo lo que necesito es un abrazo, y un beso y hacer cositas, pues simplemente tienes otro tipo de novio, un novio físico, yo lo que pienso no es que uno va a optar por una cosa o por la otra, simplemente son opciones dependiendo de lo que quieras y necesites en un momento de tu vida.” (EL2)*

Así también, contemplan la posibilidad de alternar entre un tiempo virtual y otro físico: *“fue muy especial... creo q en esos tres años chateando yo tenía una idea de él muy diferente a lo q encontré cuando lo conocí en persona, ese día fuimos a cine, a comer, a bailar... no nos queríamos ir, jajaja fue un click bien chévere” (EA4)*

Al referirse a los compromisos que se viven en las relaciones virtuales, afirman los participantes, que son más fidedignos, ya que lo que mantiene el vínculo es exclusivamente el deseo de unirse con esa persona, señalando que: *“Los compromisos en la web son más reales y más auténticos, porque cuando una persona está contigo por ejemplo nada la ata a ti, más que su deseo de estar contigo, ya que no hay*

compromisos de ningún tipo, por el contrario en la realidad hay compromisos que lo son por la sociedad, por el qué dirán, por un papel firmado, porque es amigo de no se quiencito, etc.” (EL2)

Por otra parte, es de vital importancia para este estudio, la reflexión que a una de las participantes le generan las preguntas de la entrevista, y en la cual coinciden el resto de colaboradores, exponiendo que ninguna de las realidades, ni la física ni la virtual, es más “real” que la otra. Que aunque es fácil afirmar que la física es la “realidad real”, estas conversaciones llevan a plantearse la posibilidad que para muchas personas incluso para ellos en ciertas etapas de sus vidas, la virtualidad haya cobrado tanta veracidad que no se podría realizar una diferenciación entre cual es más “real” que la otra.

Luego, es tan neurálgico lo que se llega a vivir en la entraña de las interacciones on-line, que se puede llegar a afirmar que: *“creo que es muy importante poder curar en la vida por la web lo que no es tan fácil de vivir en la vida fuera de ella, y hablar de uno con una historia más agradable es posible que le ayude a uno a sanar el corazón, aunque no es inventarse una mentira porque creo que eso puede causar daño, sino entenderlo así como uno entiende en internet que no son mentiras sino que son nuevas formas de uno contar su vida, pero si uno se mete un cuento chino eso si no creo que sea tan bueno.” (EL5).*

Posteriormente, los participantes en la investigación hacen referencia al *anonimato* como una de las posibilidades de interacción que ofrece la internet para la construcción del yo; de esta manera, es factible que los cibernautas se expresen sobre situaciones muy personales de forma más libre, anteviendo a preguntar o afirmar aspectos que cara a cara no podrían hacer. Así mismo, la mayoría de ellos han vivido la experiencia del anonimato, con el fin de fantasear, curiosar, explorar, y jugar con los

posibles yoes. De esta manera, una de las participantes sostiene: *“Cuando decido hacerlo y relacionarme desde el anonimato lo interesante es poderse uno probar a uno mismo de diferentes maneras, jugar, explorar, reconocerse en distintas maneras de ser y actuar, claro que soy diferente.” (EM4).*

Otros de ellos postulan que no solamente el anonimato es una vivencia recreativa o de exploración en torno al sí mismo, sino que en ciertas situaciones es algo que llega a ser *“necesario” (EL1)*, por lo que sostienen: *“supongo que hay personas que lo necesitan porque con lo que son en la realidad física, están muy limitados a hacer cosas, es que de verdad, creo que esta realidad es castrante para muchas personas, si eres gorda, si no tienes plata, si no eres inteligente, si no hablas inglés, bueno miles de cosas, en cambio si eres anónima y te inventas una identidad se te abren las posibilidades.” (EL4)*

Dicho de otra manera, hay personas que requieren de esta posibilidad, con el fin de vivir experiencias que los valores en los cuales se sostiene la sociedad de consumo los priva, argumentando: *“hay que tener un buen motivo, una mujer que jamás ha tenido una relación afectiva porque es gorda, tiene gafas, los dientes algo torcidos, su piel un poco grasosa, bueno no sé y de pronto se da cuenta que puede tener amigos y un novio por la web y que la conocen primero como persona antes que físicamente y que luego por ser como es, la aceptan y lo físico pasa a segundo plano y se le abre un mundo de posibilidades, está genial para ella, no crees?,” (EL4)*

En relación con la categoría *Personajes en la web*, se encontró que a través de la construcción de los diferentes actores virtuales en los cuales los usuarios hallan la oportunidad de revelarse, descubrirse o mostrarse de manera más amplia que en la realidad física, se reafirman sus posturas frente a la oportunidad que da internet de ser, expresar, sentir, pensar, decir y actuar de manera libre y espontánea, lo cual se ve

reflejado en las diferentes formas (animales o humanas), roles (defensor, trabajador, verdugo) u ocupaciones (ejecutiva, militante, caballero, etc.) que adquieren estos personajes en la virtualidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, fue posible observar que los personajes en la web permiten que su creador construya dentro de la pantalla, aquello que fuera de esta, difícilmente puede llegar a realizar. Así, el usuario se da el permiso de ser otro, sin necesidad de mentir o negar, quién o cómo es en la realidad física; por el contrario, a través de sus personajes muestran facetas ocultas de sí mismos, que aunque estén, no se muestran con tanta espontaneidad, pero que hacen parte de los diferentes matices que conforman su subjetividad.

Luego, los usuarios aseveran que sus personajes mantienen aspectos de su creador, enriquecidos por otros aspectos que denotan gustos, intereses, necesidades, expectativas, emociones, pensamientos, que no encuentran lugar en su cotidianidad. Al respecto, una de las participantes comenta: *“es súper chévere tu poder decir por ejemplo que eres piloto de avión, se me ocurre en este momento y me invento una historia y me meto en esa historia y soy piloto por un momento, y hablo con alguien siendo piloto, pero el hecho de que no lo sea en la vida real no quiere decir que uno esté mintiendo, sino que soy por 2 horas piloto.” (EL2).*

Así mismo, los usuarios en sus personajes tienen la opción de conectarse de forma sincera y abierta con sus emociones y posturas frente a la vida, sin necesidad de sobrellevar conflictos con los limitantes sociales o personales que se impongan, ya que estos últimos no tienen lugar en la realidad virtual. Una participante responde frente a como crearía su personaje: *“(…) lesbiana...súper decidida con mi opción de ser lesbiana, sin conflictos ni externos, ni internos... entonces me fui a vivir con una amiga*

de la universidad, con quien comparto muchas cosas de mi vida y me acepta tal cual soy.” (EM1)

Por otro lado, a la hora de probarse en roles diferentes que les permiten adquirir una comprensión más amplia de la vida, logran desatarse de sus prejuicios para darle cabida a nuevas perspectivas desde las cuales ver la vida y las experiencias de los otros, enriqueciendo las suyas propias. Así lo manifiesta una de las participantes: *“pensé en un guerrillero porque en nuestro país dadas las condiciones de conflicto... un personaje como este es fuertemente juzgado por muchas personas y creo que ponerse en la situación de ellos (sin ánimo de apoyarlos o rechazarlos) podría ayudar a comprenderlos como seres humanos q sufren, q ríen, etc., etc... Un ser humano como cualquier otro” (EA3).*

Es importante resaltar que además de dimensiones como la emoción, pensamiento y acción que se expresan de manera más amplia en la virtualidad, en los personajes se resaltan aspectos del cuerpo, que cobran especial importancia cuando de estética o cualidades físicas se habla. De esta forma, los personajes creados o imaginados, se caracterizan por ser fuertes, atléticos, atractivos o sexys, siendo estos componentes, los que complementan y dan cuenta de las expectativas de los usuarios a la hora de interactuar en la red. Aunque en la red, de acuerdo con sus narrativas se les da prioridad a los aspectos de la persona que van más allá de la apariencia física, para algunos de las participantes sigue siendo relevante el mantener una estética del cuerpo acorde con los estándares de belleza que se manejan en la sociedad.

Lo anterior se manifiesta de la siguiente manera: *“Bueno, físicamente me gustaría ser muy atlética con cara normal pero nariz linda y dientes perfectos, pelo largo y rubia natural...piernas súper fuertes y largas...y brazos definidos, torneados, es decir me encantaría ser una mujer atlética que se trabaja su cuerpo sin ser enferma.”(EL3).*

Otra de ellas la inventaría su personaje de la siguiente manera: *“pelo largo liso y negro, ojos verdes, piel trigueña, alta, muy muy delgada, boca roja, nariz respingada chiquita, cejas delgadas, sonrisa perfecta, me crearía divina....posición social alta de verdad de clase, súper chic (...)” (EM1).*

Por el contrario, para otro de los participantes a la hora de interactuar con sus personajes, prevalecen aspectos como el desempeño del personaje dentro del avatar, más que los aspectos físicos, como por ejemplo las estrategias de ataque en un contexto de guerra. Uno de ellos manifiesta: *“(...) me refiero tal vez a la manera en la que le da un carácter al personaje... como si existiera realmente, en esto influye un manejo adecuado del lenguaje escrito y el nivel adaptación que se le da a la dinámica de cada juego. Además, es muy importante darle buenas características (de combate en este caso) al personaje” (EZ1).*

Finalmente, se destacan condiciones o intereses particulares en que los usuarios enmarcan el desarrollo de la vida de sus personajes en el avatar, identificándose diferentes estilos de subjetividades (súper ejecutiva, caballero, defensor de la vida, la libertad y la justicia, educador, etc.) que permiten construir historias sobre sí mismos, en contextos determinados, realizando ciertas actividades y construyendo relaciones a su gusto y decisión. Esto es posible, porque en la web se transforman los estándares sociales de género, raza, clase social, religión o estatus económico, desdibujándose todo tipo de clasificación o calificación para actuar, sentir, pensar o decir lo que deseen con total libertad.

De ahí que, para los participantes cobren importancia la elección de ciertos aspectos como el tener o no una familia en la web, el ser sociable o por el contrario tímido y callado, el ser hombre, mujer o animal, el construir una identidad sexual independiente de su género, el ser rico o pobre, el ser fuerte o débil, blanco o negro, lo

que en definitiva resalta el poder y la capacidad de decisión y acción que encuentran los usuarios durante su interacción en la internet.

En relación con lo anterior, una de las participantes expresa: *“Yo sé que hay gente que su vida real es la virtual y la física es solo momenticos, y a mí me parece bien, creo que son elecciones que hacen las personas, no juzgo que una sea más real que la otra, las personas deciden donde vivir e invertir su tiempo, energía y dinero, relaciones afectivas, donde vivir todo lo que viven. Te pregunto cuál es la diferencia entre pasar todo un día en una finca con unas personas tomando trago, montando a caballos, y gastando plata en comida, a pasar todo un día divirtiéndose en un avatar e igual gastando tiempo y dinero? Son las opciones de cada persona y lo importante es lo que haga feliz a las personas. Entonces, si de lo que se trata es de elegir lo que para uno esté bien y sienta que lo ayude a crecer.” (EL3).*

Recopilando lo anteriormente descrito en relación con la construcción del yo en la web, se destacan diferentes puntos de encuentro entre los participantes, que dan cuenta de los sentidos y significados construidos por estos en sus interacciones on-line.

Así, para los participantes, internet abre las fronteras de lo posible e imposible para crearse de una manera diferente a como se es en la realidad física, a través de los personajes o en la forma como se dan a conocer ante otros cibernautas y actores virtuales. Es importante resaltar, que en esta creación, los participantes señalan que conservan algo de sí mismos, algo de lo que muestran en la realidad física, y que en la virtualidad no buscan negar, por el contrario, buscan mejorar o transformar aquellos aspectos de su vida con los que quizás no se encuentran a gusto o que quisieran explorar de manera más libre y espontánea.

Por otro lado, se encuentra que a la base de sus interacciones a través de la red, permanecen creencias, emociones, valores, puntos de vista, y otros más, que en internet

encuentran otro espacio para manifestarse más abiertamente, logrando ver lo mejor de sí, ante sí mismos y ante los otros. Estos aspectos, actúan como referentes para construirse, descubrirse o revelarse en la interacción, llevando a un conocimiento de sí mismo, es decir, de sus capacidades, gustos, necesidades, opiniones, deseos, etc., lo que en definitiva enriquece sus propias realidades, ya sean éstas físicas o virtuales.

Ahora bien, como se mencionó en el capítulo del método, con el fin de caracterizar los tipos de narrativas de los participantes, se acudió a las ideas del enfoque colaborativo, donde después de realizar un análisis holístico de contenido de cada una de las entrevistas, se llevaron a cabo las interpretaciones respectivas de sus discursos, los cuales fueron devueltos a cada uno de ellos a fin de que realizaran una retroalimentación de dichas interpretaciones, de manera que en esta parte del proceso, se constituían en investigadores participantes. De allí, emergieron de forma co-construida los estilos de narrativas que se presentan a continuación:

En primer lugar, la participante “L” presenta distintos tipos de narrativas que se han denominado como: *rescatadora de valores* porque durante la mayoría de sus relatos se expone un continuo interés por darle relevancia a como la web posibilita la transformación de los valores y no a la pérdida de los mismos. De esta manera, es posible considerar que esta narrativa sea dominante y por lo tanto estén acompañadas de narrativas de *rebelión ante la tradición*, ya que permanentemente hace alusión a la novedad que ofrece la internet de no tener que seguir estrictamente los cánones ya dados por la sociedad y la familia, sino tener la posibilidad de *auto-crear su propia experiencia*.

Así pues, otro de los elementos que la participante valora de la vida en la pantalla hace referencia a la forma como la jerarquía de valores se va transformando, es decir, lo

que en la realidad física es muy importante, en la realidad virtual pasa a un segundo plano y viceversa; por lo que prevalecen *narrativas cuestionadoras de valores*.

Por otro lado, la participante le otorga mucha importancia al no “tener” que ser (entendido como obligación) siempre la misma, afirma que las personas pueden ser light o profundas, intelectuales o artistas, empresarios exitosos o literatos, hombres o mujeres, entre muchas otras, dependiendo de las circunstancias y los contextos, sin estar sujetas a una imagen de perfección establecida previamente; donde manifiesta de forma clara *narrativas de sí misma cambiantes, exploradoras, abiertas a la novedad y a la experimentación*.

Además de acuerdo con su perspectiva, la web se abre como un mundo donde se puede ser múltiple, diverso, heterogéneo y explorarse en variadas posibilidades; ya que el anonimato, los personajes en los MUD's, los juegos virtuales, los concursos, las simulaciones, entre muchas otras, facilitan que las narrativas sobre el sí mismo adquieran múltiples formas, matices, tramas y texturas; evidenciando con esto una *narrativa de artista y creadora de sí misma*.

En segundo lugar, otra de las participantes, nominada como “M”, coincide con la mirada de la colaboradora “L”, en que la web posibilita manifestar su yo de múltiples formas; ya que dependiendo de la página en la que se interactúe, las personas con quienes se relacionen, las necesidades por las que se está presente en una determinada plataforma virtual, los requisitos a los que se obedece, por mencionar algunas de las oportunidades que ofrece la web; ella se expresa de diferente manera, muestra ciertas facetas de sí misma, esconde o matiza otras o crea un personaje determinado, revelando de esta forma *narrativas de múltiples autoexpresiones*.

“M” hace referencia a lo particular que le permiten los espacios virtuales en términos de la construcción de sí misma, afirmando que es este territorio donde “ella

puede ser más de verdad, más libre y más real”, es decir, “*ser más ella misma*”, que lejos de la concepción de identidad estática donde se tiene que responder a un modelo previamente establecido, ella puede crearse dada la imaginación del momento y el contexto en el que se interactúa, de esta forma expresa *narrativas de legitimadora de su ser en construcción*.

En este orden de ideas, la participante hace referencia a la identidad exigida en la realidad física como una cárcel, ya que este pedido de ser siempre la misma y una “misma” que ha sido moldeada a imagen de la niña ideal que sus padres le han pedido ser, la hace vivir tras las rejas que le imposibilitan la creación y auto-creación. En este sentido se observan narrativas de *Prisionera en la cárcel de la identidad*, donde hace referencia a que la ganancia de su vivencia virtual ha sido la libertad que esta le ha otorgado.

La participante hace alusión a la internet como el escenario donde es posible construir la historia personal y por ende la social, es pues, señala, en las conversaciones donde nos narramos y re-narramos a nosotros mismos, que es posible construir lo que somos y lo que deseamos ser. Aunque realiza una distinción, sosteniendo que la gran oportunidad que da internet es contar una y otra vez lo que se es, de manera que a medida que se va contando la historia se va enriqueciendo y llenando de detalles de acuerdo a lo que se quiere contar de ella, y por lo tanto, el pasado y el futuro van siendo mucho más amigables y entran en el ámbito de la construcción humana y por ende la posibilidad de tener la propia vida en las manos; revelando así sus narrativas de *cuentera y de capitana de su propio itinerario vital*.

En tercer lugar, en el participante “Z” (hombre) domina una *narrativa de tipo Emancipador* ya que en la mayoría de sus relatos se encuentra la búsqueda permanente

de libertad, donde la vida virtual permite dar rienda suelta a su ser más natural, a sus instintos y deseos profundos, sin ningún tipo de limitante social.

Así, durante las conversaciones con este participante, acerca de la definición que da de sí mismo en la internet, se observó que en su experiencia en los juegos de rol, ha encontrado la oportunidad de expresar facetas de sí mismo que quizás no eran posibles de evidenciar en la realidad física, por los límites sociales que en esta se dan. Comparte vivencias de ser un hombre lobo y poner en este personaje sus deseos y pensamientos más profundos acerca de la vida y del mundo, evidenciándose narrativas de *explorador de su ser libre*.

El lograr expresar y sacar a la luz esas facetas de sí mismo en la web, señala “Z” que es posible, porque se hace en un mundo de fantasía, donde se permite que todo aquello que se desea ser y realizar, sea viable. Por lo tanto, para el participante, en la web se construye un mundo de fantasía, donde se crea una realidad diferente a la que se vive en la cotidianidad, acotando que en este ámbito solo se está circunscrito a los límites de la imaginación y la creatividad. En esa medida, sus narrativas son de *literato fantástico* ya que la pantalla le abre un horizonte donde sus sueños pueden volar.

No obstante, contraria a la postura de los participantes anteriores, “Z” plantea que aunque en internet se encuentran espacios de fantasías, la fantasía es solo eso; ya que estas no trascienden a las vivencias de la realidad física ni construyen a la persona, porque finalmente quien construye al personaje es un creador con sus propias vivencias y experiencias; evidenciando con estos relatos, narrativas *auto-gestionantes de su propia persona*. Sin embargo, complementa el participante, esto cambia cuando se interactúa en los chats, ya que aunque siguen siendo impersonales, porque no hay contacto físico, permiten entrar en relación con otras realidades personales en donde

mutuamente se enriquecen, lo que dejar ver *narrativas autogestionantes de tipo condicional*.

Finalmente, la participante “A”, está muy cercana a las posturas del participante “Z” ya que mantiene la idea de un Yo que se moviliza y se transforma de acuerdo a las necesidades, emociones o pensamientos del sujeto, y que tiene la oportunidad de crecer al ampliar su visión sobre el mundo y la vida. De esta forma, asevera que el Yo no se modifica en internet, sino es un Yo en movimiento, el cual se extiende y se expande de acuerdo a las posibilidades; de ahí que sus narrativas sean de tipo *liberadoras y Transformadoras*.

Sin embargo, esta extensión de si mismo en internet, llega a tener ciertos límites dados por lo que se permite que los demás conozcan, así como en la medida que los otros revelan partes de ellos mismos. Razones que tienen relación con el control que se puede ejercer sobre las facetas del yo que se admiten sean construidas en la web.

Relacionado con este mismo tema y en conexión con el anonimato, la participante señala, que la inmediatez de la interacción virtual propicia conocer solo ciertos aspectos de la persona, con los cuales no es fácil construir una identidad de la misma, y en esa medida, esta persona termina siendo anónima para la participante; porque como “A” plantea es *“una persona con la que jugué y ya”*. Por lo tanto, la idea que se forma sobre dicha persona, es efímera, fugaz, momentánea.

Por otro lado, “A” construye narrativas de *autoafirmación y autodescubrimiento*, ya que señala como la web le ha permitido conocer aspectos de sí misma que antes del contacto virtual estaban ocultos para ella. En este aspecto, nuevamente se encuentra con el participante “Z” al sugerir que el Yo que se construye en internet no es diferente al de la realidad física, sino que por el contrario, al estar este en movimiento construye y reconstruye de manera continua las subjetividades que se han construido ya en la

realidad física. Esta última más bien, se transforma, al poder encontrar en internet un espacio de exploración y autoconocimiento.

Después de la lectura entre líneas de los discursos de los participantes alrededor de la construcción del yo, los tipos de narrativas comunes que emergen de las interacciones on-line, son básicamente *narrativas auto-creadoras*, donde el yo se convierte metafóricamente en *el artista* que *crea, imagina y construye* sus múltiples maneras de existir; la web es entonces, el escenario que permite dar rienda suelta a la imaginación y a la creatividad a fin de diseñarse a sí mismos. Análogamente, *sus narrativas* son sobresalientemente *emancipadoras* ya que todos ellos coinciden en afirmar que las restricciones sociales de la realidad física se desdibujan en la web y por esta razón, el yo se mueve *libremente, se expande, se transforma, se extiende*, por mencionar algunos de las formas como opera. Finalmente, sus *narrativas* están orientadas hacia *la posibilidad y capacidad de control* que se tiene sobre la propia vida, ya que al dar salida a ciertas facetas de su yo o al narrarse de nuevas maneras, se tiene la oportunidad de mostrar u ocultar ciertos aspectos, así como transformar tanto el pasado como el futuro.

Para dar término a esta presentación descriptiva de los resultados y con el fin de obedecer a la propuesta en torno a la comprensión de los universos simbólicos creados en dos mundos virtuales, en esta tercera parte, se describen los registros realizados en el proceso de autoobservación de las investigadoras-participantes, donde se interactuó durante un período de tres meses, con el objetivo de observar los lenguajes, ritos, reglas, normas, roles y organización social, en relación la construcción del yo.

A continuación, se exponen *los lenguajes* que emergen en las interacciones virtuales. Por una parte, se encuentra una forma de comunicación iconográfica donde las personas se mantienen en contacto a través de cartas con breves mensajes de saludo o

felicitación, abrazos, besos, golpes, espacios para bailar, contar chistes, ver televisión, etc. Así mismo, es posible encontrar un tipo de comunicación escrita característica de la sociedad, donde se les envían mensajes (news letter) a los miembros ya sea de manera personal o comunitaria, y donde su contenido hace referencia a avisos sobre la vida del MUD, anuncios, comerciales o mensajes de reconocimiento a nivel individual por logros alcanzados en los diferentes espacios del avatar.

De igual forma, los pensamientos del personaje virtual se representan a través de imágenes que evidencian los deseos o las necesidades que viven en ese momento; ejemplo de esto, es una nube que aparece cuando tiene alguna necesidad, mostrando en su interior la imagen de lo que desea. Así, cuando el personaje tiene hambre, aparece el tipo de alimento que apetece, si necesita bañarse muestra un jabón o si quiere hacer un deporte muestra un lazo o un balón.

Además de la iconografía propia de estos mundos virtuales, es muy común observar y/o entablar conversaciones a través de la palabra escrita por medio del “chat”, en el cual las personas hablan de manera simultánea alrededor de sus intereses, gustos, historias, entre otras.

Ahora bien, es importante resaltar que los personajes manejan un cúmulo de expresiones no verbales que denotan necesidades, deseos, emociones y comportamientos, las cuales permiten establecer una comunicación directa entre el personaje y su creador fuera de la pantalla, y los otros personajes virtuales con los cuales interactúa. Finalmente, estos diferentes tipos de lenguajes están sincronizados con sonidos que entonan y animan las interacciones desarrollados por los actores virtuales.

Referente a los *rituales* que se tipifican en los MUD's visitados, encontramos prácticas que organizan la vida dentro de la sociedad y dotan de sentido las acciones

llevadas a cabo por sus personajes. Cada uno de ellos cuenta con un registro gráfico del estado de sus niveles de energía en la dimensión fisiológica, en la emocional, y la social, de manera que a medida que se desarrollan ciertas actividades se elevan los porcentajes correspondientes.

En primer lugar, cuando se entra a la comunidad cobran importancia los hábitos de aseo y de presentación (a nivel estético), que incluyen acciones como bañarse, peinarse, cambiarse de ropa, entre otros. Así mismo, para el personaje es vital suplir sus necesidades básicas de alimentación, descanso, recreación, y socialización; el personaje por ende, realiza una secuencia de acciones tales como: bañarse, arreglarse, comer, leer la correspondencia y visitar a sus amigos.

Con respecto a lo anterior, hay que anotar que los personajes virtuales entran en relación a través de cartas, visitas a las casa de los amigos, conversaciones en el chat, competencias deportivas y compartiendo espacios de recreación, que dan lugar a expresiones emocionales.

Otro tipo de ritual que define la vida social y las actividades desarrolladas dentro del avatar, hace referencia a la exploración de los múltiples espacios en los cuales los personajes tienen la posibilidad de interactuar; de esta forma, el actor virtual accede al lugar elegido, haciendo click directamente, y de forma instantánea se adentra en la actividad que quiere realizar. Dentro de los lugares que es posible visitar se encuentran tiendas, bancos, centros deportivos, cafés, playas, centros comerciales, entre otros, a los cuales se acude de acuerdo a los intereses del personaje; por ejemplo, en “Pet society” el lugar visitado diariamente es el estadio, dado que es en las competencias donde el personaje de forma certera puede ganar más dinero, por su parte en “Second life”, siempre se llega a los módulos que indican al personaje las distintas orientaciones que

puede seguir el mundo virtual, con el fin de que este escoja la instrucción y la siga para llegar al lugar deseado.

Con relación a las *Normas y Reglas* que organizan la vida de la sociedad virtual, se encontraron numerosas formas de establecer la dinámica de interacción dentro del avatar. En primer lugar, la sociedad en general maneja normas básicas que estructuran lo que es permitido, aprobado y requerido en ella, con el fin de constituir formas de vida y coexistencia. Dentro de estas normas se encuentra la construcción de la propia identidad a través de la escogencia de su nombre y apellido, su apariencia física, sus rasgos faciales, el tipo de vestuario, etc. Así mismo, elige un lugar donde vivir, el cual tiene que irse adecuando paulatinamente a medida que avanza en la dinámica interaccional, de manera que este se convierte en el referente sobre el cual se da el funcionamiento del actor virtual.

Para que lo anterior sea posible, es necesario seguir en orden ciertas instrucciones que se encuentran expuestas en paneles pertenecientes a diferentes espacios del territorio virtual; dentro de dichas instrucciones se especifican el tipo de desplazamiento (tele-transportación, caminar, saltar, volar), los movimientos (sentarse, acostarse, pararse, bailar, postura, movimientos de algunas partes del cuerpo, por mencionar algunos) y la forma de acceder a los sitios que ofrece la sociedad (entrar/salir utilizando las puertas, ventanas, puentes).

Además de esto, la única manera de realizar transacciones es a través de la moneda (coins, dólar life) que cada sociedad establece para tal fin; por lo tanto, la capacidad adquisitiva del personaje está determinada por el trabajo, las competencias, el tiempo, las ganancias fortuitas en loterías y las compras con dinero/tarjetas de crédito de la realidad física.

Finalmente, al interior de cada uno de los áreas virtuales que componen el avatar, se instituyen reglas específicas para operar en éstos; por ejemplo, en las carreras de atletismo solo se puede iniciar la competencia, una vez el juez haya bajado la banderilla y al hacer click sobre el personaje. Este click es la principal acción que permite movimientos como: Sobrepasar cada uno de los obstáculos presentes en el camino, saltar sobre las barras, sobre las cascaras de banano y sobre las zonas de alta velocidad. Otro ejemplo similar, lo constituye la estadía en diferentes playas, en las cuales al ser temáticas, se exige cierto tipo de vestuario, realizar solo algún número restringido de actividades (trabajar o no) e interactuar con algunas personas.

Por su parte, *los Roles* están determinados por la escogencia de género y por las funciones que elige dentro de la sociedad en términos de profesiones, actividades u oficios. De tal manera, el personaje además de elegir nombre, cuerpo, actividad social, ropa, estilo de vida, entre otras; posteriormente tenía la posibilidad de escoger otros personajes dentro de este primer personaje, es decir, podía ser futbolista, indígena, reina, por mencionar algunos y nuevamente escoger identidad de género, edad, ocupación en la jerarquía, entre otras, en este personaje temporalmente seleccionado.

En cuanto a la *organización social*, se encuentran aspectos que determinan el status que ocupa el actor virtual, entre los cuales se pueden distinguir: la apariencia física, los estados energéticos, emocionales y de salud que suben o bajan de acuerdo a la interacción dentro de la comunidad, los títulos alcanzados por el personaje relacionados con tiempo y actividad en la sociedad (high achiever, popular pet, famus pet), el dinero y la posesión de bienes materiales.

En relación con la apariencia física, se mantienen los cánones de belleza establecidos en la sociedad occidental, los cuales están enmarcados en la delgadez, la proporción armónica del cuerpo y los rasgos faciales, finos y simétricos, aspectos que

determinan niveles de estratificación y selección de grupos, en los cuales el personaje puede hacerse partícipe. Con respecto a los estados energéticos y emocionales, cada uno de los personajes en su casa tiene un registro del nivel en el que se encuentra, de modo que el resto de actores pueden observar las prácticas de cuidado, higiene y actividad social, que generan estilos de exclusión o de inclusión dentro de la comunidad.

En lo referente a la posesión de bienes materiales, es de notar que estos constituyen el criterio de jerarquización de la sociedad; de manera que si ganas dinero pueden adquirirse toda clase de artículos, diferenciados por su procedencia y calidad, lo cual facilita interactuar con participantes del mismo nivel socio-económico.

De forma complementaria a las categorías inductivas anteriormente descritas, se encontraron dos subcategorías emergentes que enriquecen, tanto al universo simbólico propio de los mundos virtuales, como a los personajes interactuantes en estos. Estas subcategorías son: *Los usos y costumbres de los mundos virtuales y sus prácticas consumistas.*

Dentro de los *usos y costumbres*, se observa que el vestuario define estilos de vida de los personajes y de forma significativa sus valores, ya que durante la interacción en el MUD se priorizan formas de vestir armónicas, sexys, y elegantes, mostrando a un personaje atractivo y vistoso, tanto por su cuerpo como por su vestuario. Además de ello, la moda se convierte en un determinante y referente estético, y es reflejo del poder adquisitivo del personaje. Esto último es lo que hace que el actor virtual en el avatar pueda cambiar estilos de vestuario de forma permanente, fácil y rápida; así, el personaje visita diferentes tiendas de ropa, zapatos y accesorios, con los cuales es posible construir un estilo único. Para crear su propio estilo, el personaje tiene la opción de

escoger de acuerdo a los diferentes precios que ofrecen las tiendas, que van desde las más sencillas y económicas (y en ocasiones gratis), hasta las más lujosas y costosas.

Por otro lado, el vestuario no solo define estilos de personajes, sino que además, posibilita el acceso de estos a ciertos espacios del avatar, ya que en cada uno de ellos se manejan prendas especiales. Así por ejemplo, si el personaje no tiene vestido de baño, no puede entrar a una playa, o por el contrario si no se quita la ropa, no se permite su ingreso a una playa nudista. Esto viene acompañado, del rol que esté ejerciendo el personaje dentro del mundo, así, si se encuentra en una zona de trabajo su vestuario es más formal, pero si se encuentra en una isla, es descomplicado e informal. Cabe resaltar que la relevancia del vestuario viene acompañada por la primacía que se le da al cuerpo del personaje, ya que en estos mundos es posible cambiar de cuerpo como cambiar de ropa, solo es necesario tener el dinero para adquirirlo o el tiempo para modificarlo.

Además de la “decoración” del personaje a través de su propio cuerpo y del vestido, dentro del avatar una de las acciones principales del personaje está encaminada a la decoración del lugar donde habita, es decir, de las casas que la misma comunidad le otorga, y donde el personaje tiene la libertad de crear las características de su lugar de habitación y cambiarlo a su gusto y conformidad. Claro está, esto también se encuentra mediado por la capacidad adquisitiva del personaje, lo que lleva a construir estilos más sencillos y clásicos, o por el contrario, estilos extravagantes, refinados y lujosos. Como es posible notar, tanto la interacción del personaje para crear su cuerpo como la decoración del lugar que habita, lleva implícita la importancia que se le da a la “fachada” como carta de presentación ante la sociedad y la comunidad en el avatar.

Con relación a la subcategoría de *prácticas consumistas*, se encuentra que la mayoría de acciones del personaje están encaminadas a la necesidad de ganar y obtener dinero. Para ello, se acuden a diferentes actividades tales como: visitar a los amigos, ya

que con cada visita se ganan monedas; acudir al banco, donde es posible obtener dinero virtual (es decir, dinero del avatar) a través de una inversión con dinero real (es decir, de la realidad física); y competir, por ejemplo en carreras o inclusive apostando, pero además, a través del trabajo que tenga el personaje. Relacionado con lo último, en el mundo virtual hay un gran sentido de competencia dirigido a la necesidad de tener más y mejores cosas para el personaje, de ahí, que parte de la rutina diaria del mismo, sea el obtener dinero, para poder comprar algo nuevo, y si es de marca y bastante costoso mucho mejor, es mayor la satisfacción y mas grande el reconocimiento de la comunidad virtual que no solo premia al personaje por sus nuevas adquisiciones sino que celebra su excelente desempeño en la carreras o visitando a los amigos o en el trabajo, a través de trofeos y por supuesto a través de más dinero. Es importante resaltar, que la competencia no solo está dada por la actividad en sí misma, sino también en el sentido que adquiere para el personaje, es decir, no solo es competir para ganar más dinero, sino competir con otros personajes en términos de posesiones materiales.

Esta urgencia por la posesión, se ve fortalecida por las diferentes características que presenta el mundo virtual en sí mismo; características como la facilidad, la rapidez, la agilidad, la inmediatez, la simultaneidad, entre otras. Esto permite que el personaje, durante su interacción en la sociedad virtual, pueda obtener casi todo lo que quiere, en general sin mayores esfuerzos; así, por ejemplo, en Pet Society con solo un abrazo se gana dinero, o en Second Life, se acceden a zonas donde se consiguen artículos gratis.

En consecuencia los universos simbólicos que emergen en la pantalla están caracterizados primordialmente por el mundo de la iconografía donde los lenguajes, las expresiones artísticas y los ritos unifican y universalizan la comunicación en la web. Por otra parte, una serie de reglas y normas de interacción en ciertos contextos, regulan las formas como se organizan usuarios y artefactos en los distintos espacios virtuales, así

como el funcionamiento en las distintas sociedades on-line se mantiene por órdenes jerárquicos establecidos, roles y distribución social que sostienen la estructura cultural virtual.

Para finalizar, las descripciones que han sido expuestas a lo largo de este apartado de resultados, las cuales dan cuenta de la diversidad de subjetividades puestas en escena en el ciberespacio, es de resaltar que la identidad vivenciada en la pantalla, nos relaciona con un nuevo Yo que se construye habitando e interactuando en el mundo virtual de la internet y que se expresa lingüísticamente en su diferencia, multiplicidad, heterogeneidad y fragmentación.

3. DISCUSIÓN

El presente trabajo de investigación constituye un aporte a la disciplina psicológica, en cuanto enriquece los estudios relacionados con el sujeto en permanente construcción y reconstrucción dentro del marco de sus prácticas sociales, particularmente en las nuevas maneras de co-existir a través de las mediaciones tecnológicas como la internet.

De esta forma, con la siguiente exposición, se pretende dar cuenta de las subjetividades que se construyen en la interacción en la web, después de llevar a cabo un proceso de recolección y sistematización de la información, la cual aquí se entreteje con las posturas epistemológicas socioconstruccionistas, a fin de presentar las formas encontradas como se entienden a sí mismos los sujetos on-line.

En este orden de ideas, posterior a la organización de los datos, se encontró como lo más significativo, la posibilidad que ofrece la vida virtual de crearse y explorarse a sí mismo a través de los múltiples espacios on-line en los cuales los usuarios interactúan;

así, los MUD's, los chats, las comunidades virtuales, etc. se constituyen en el lugar privilegiado para construirse, reconstruirse y de-construirse a través de la invención de uno o múltiples personajes. Esto coincide con los planteamientos de Turkle (1997), quien afirma que Internet ha cobrado tanta relevancia en la vida de las personas, que se ha convertido en el escenario posmoderno donde se experimenta con el sí mismo, considerándolo como el laboratorio social donde es posible auto-crearse.

Así mismo, Erazo (2007) considera el ciberespacio como un nuevo contexto de relación consigo mismo y con los otros, donde se abre la posibilidad de asumir y vivir identidades múltiples; aspecto que los participantes refieren reiteradamente cuando afirman que la virtualidad brinda la gran posibilidad de ser uno y muchos simultáneamente, así como fantasear, curiosear, explorar y jugar con los múltiples formas de ser. Entonces, según ellos, los individuos se proyectan y se realizan como personas, se crean y recrean en el discurso, se multiplican las posibilidades de ser, estar y aparecer, inventan narrativas que les ofrecen oportunidades ya sea de explorar otros yoes o de reconocerse a sí mismos. Esto encuentra relación con lo planteado por Turkle (1997), quien afirma: “la cultura de la simulación nos puede ayudar a conseguir una visión de una identidad múltiple pero integrada, cuya flexibilidad, resistencia y capacidad de júbilo está relacionada con tener acceso a nuestros muchos Yoes” (p. 337).

Del mismo modo, en relación con el concepto de identidad, Sarlo (1994), plantea como en la modernidad se hacía referencia a una entidad única, íntegra y homogénea, en tanto que para el sujeto posmoderno, es algo fluido, relacional, que adquiere diferentes formas y que más que una esencia, es un proyecto en marcha; aspectos que fueron tratados por los participantes cuando hacían alusión a la identidad como una “cárcel”, ya que según ellos en la realidad física solo existe una única posibilidad de ser, a la que hay

que permanecer fiel; contrastándolo con la posibilidad que ofrece el mundo on-line de “ser de diferentes caras” sin restricción, barreras o prejuicios.

Posteriormente, Silva (2001) considera que este modelo de hombre perfecto colisiona casi de forma definitiva con el advenimiento de los medios de comunicación y de las tecnologías a distancia, ya que las nuevas formas de telepresencia, las técnicas de simulacro y de la virtualidad, permiten complejizar el fenómeno identitario, pues difuminan los límites espacio-temporales, las fronteras entre el mismo y el otro, los cuales constituían las bases más sólidas del pasado proyecto de hombre.

Hay que destacar, que esta percepción generativa de la interacción virtual en relación al yo en construcción, sobresale de manera clara en los participantes cuya vida on-line está claramente definida; es decir, pasan más de cinco horas diarias conectados, siete días a la semana y se auto-denominan como cibernautas. Dicho de otra manera, es muy probable que de acuerdo a los hallazgos de este estudio, quienes invierten más tiempo en la interacción on-line y vivan esta realidad como “realidad” per-se, sean quienes se dan la posibilidad de explorar las distintas formas de autocreación del yo.

Esto último se evidencia de manera clara cuando los participantes en este estudio manifiestan, que lo más atrayente del mundo virtual, es el poder crear infinidad de historias sobre la propia vida en un continuo hacerlas y re-hacerlas, en un tiempo y un espacio expandido, al punto en que estas se convierten en el escenario donde cobran vida sus deseos, fantasías, posibilidades, e inclusive el espacio para perdonar, sanar y re-inventar aquellos aspectos dolorosos de la misma. Señalan, que se inventan historias con el fin de identificar con cuál de ellas se sienten mejor o les es más útil, pues estos relatos permiten vivirse como una persona nueva al contar aspectos nuevos sobre el sí mismo.

De aquí, que en los escenarios virtuales el creador de un o múltiples personajes, hace que se desarrolle la escena deseada y que aparezca o el drama o el romanísimo, lo que de acuerdo con los hallazgos en el estudio, lo convierte a la vez en algo similar y diferente a leer o ver una película de televisión. Al igual que en la literatura existe el texto, pero la virtualidad se despliega en tiempo real y el personaje finalmente es el autor de la historia. Al igual que con la televisión se relaciona con la pantalla, pero la vida on-line es interactiva y se puede tomar el control sobre la propia acción.

Lo anterior, estaría en resonancia con las ideas de Gergen (1996), cuando afirma que partiendo de la capacidad creadora del lenguaje en la construcción de la realidad, el sujeto constructor y construido, es entendido como una narración en la interacción; entonces, la identidad no es un acontecimiento estático o absoluto, sino un resultado sensible de un relato vital. Cada narración del yo, puede funcionar bien en determinadas circunstancias, para conducir a pobres resultados en otras. Disponer de un único medio para hacer que el yo sea inteligible, por consiguiente, es limitar la gama de relaciones o situaciones en las que puede funcionar satisfactoriamente.

Previamente, Shafer (1981) hacía alusión al hecho narrativo, como la acción humana en la cual se cuentan historias; historias que no solo versan a otros sobre el sí mismo, sino que simultáneamente cada sujeto se las cuenta al yo de la historia, encerrando historias dentro de historias, donde hay un yo al que se le puede contar algo, otro que actúa de audiencia y que es uno mismo o el yo de otros. Juego de palabras, que no es otra cosa que la capacidad generadora del lenguaje a la hora de construir el yo, a través de las narraciones; de aquí que las conversaciones virtuales de los participantes, están circunscritas en ámbitos narrativos donde sus contenidos forman parte de las historias creadas en la web, con el fin de contarse y recontarse de maneras distintas, así mismos y a los otros.

Razón por la cual es tan valorado el anonimato por algunos participantes, ya que ellos afirman que es a través de él, como se facilita el mundo mágico de la invención, la creación y la fantasía en el momento de definirse, narrarse o pensarse a sí mismos; además ellos señalan que este matiz inédito del anonimato, permite que los cibernautas se expresen de forma más libre, anteviendo a preguntar o afirmar aspectos que cara a cara no podrían hacer. Asimismo, la mayoría de ellos han vivido la experiencia del anonimato, con el fin de fantasear, curiosar, explorar, y jugar con los posibles yoes.

Lo anterior también es validado por Balardini (2000), cuando hace referencia al anonimato, como la posibilidad que tienen los jóvenes cibernautas de crearse distintas personalidades y experimentar con ellas. Por lo tanto, la exploración, forma parte del proceso de construcción de su identidad, afirma el autor, junto con la flexibilidad y la seguridad que les ofrecen los ambientes virtuales, que previsiblemente operaran luego en el mundo “real”.

Este aspecto de forma particular, es valorado distintamente por los participantes, ya que es probable que estén marcados por su profesiones y por ende, por el paradigma epistémico que está a la base de sus presupuestos; esto es, participantes que han estudiado filosofía o historia son mucho más mesurados y calculadores en el lenguaje y con mucha más precisión detallan que aunque el anonimato favorece algunas interacciones, ellos consideran que es muy factible que propicie el fraude, el engaño o la usurpación de identidades; por el contrario, participantes cuyas marcos teóricos están orientados a las relaciones sociales como hotelería y turismo, comunicación social y aun la psicología, legitiman la interacción anónima como una muy buena opción para explorarse y crearse a sí mismos a través de la internet. Es importante aclarar que este no fue un criterio de selección de los participantes, sin embargo, durante el proceso de

recolección y análisis de datos se destacaron distinciones con relación a este aspecto en las dinámicas de interacción virtual de los participantes.

Adicionalmente, con relación a lo anterior, desde el punto de vista construccionista, Gergen (1996) indica que la relación adquiere prioridad sobre el yo individual, ya que los yoes solo se realizan como subproducto de la relación. Por consiguiente, cambiar la forma y el contenido de la autonarración de una relación a otra, no es ni fraudulento, ni egoísta en el sentido tradicional. Más bien, es honrar los diversos modos de relación en los que se está acogido. Es tomar en serio las múltiples y variadas formas de relacionalidad humana que constituyen una vida.

Este argumento, también es tratado por Rocha (2004) cuando señala al lenguaje que surge del chat, como el actual facilitador de la socialización y generador de la identidad personal y colectiva, dando particular relevancia a las narraciones virtuales como las que mantienen y construyen las relaciones sociales, y por ende, de donde emerge el sentido identitario en la web.

Confluyen en estas explicaciones los participantes del estudio, cuando indican que las barreras sociales, culturales, raciales, etc., propias del mundo físico, se desdibujan cuando se es un cibernauta; ya que al entrar “verdaderamente” (no solo a ver el correo electrónico) al mundo on-line, se es una habitante de la web, con identidades, relaciones e interacciones virtuales, llegando al punto de aseverar uno de los usuarios, que su vida es más virtual que física, de manera que la realidad “real” ya no es solo la física, sino que la virtual es tan “real” como la física. Dicho de otra manera, cuando se hace referencia a la realidad, no son mutuamente excluyentes la realidad física ni la realidad virtual. Aspecto fundamental en la epistemología socio-construccionista, cuando uno de sus principales exponentes, Ibáñez (2001), afirma que esta se basa en la comprensión

de la realidad como una construcción social, es decir, lo “real” surge como expresión de la actividad humana.

Del mismo modo, este aspecto es tratado por los participantes con claras distinciones sujetas a su experiencia virtual en términos de tiempo vivido en la web y las posibilidades exploraciones con relación a intercambios, creación de identidades múltiples, anonimato, participación en comunidades, entre otras. De esta manera, quienes mayor oportunidad de interacción han tenido, consideran que el mundo virtual es tan “real” como el físico; por el contrario, para quienes han restringido su participación consideran a la virtualidad como algo entre la realidad y la ficción, de alguna manera ficticio, artificial o análogo a un juego.

Del mismo modo Gergen (1996) postula que la realidad no es independiente de nuestro quehacer como seres humanos constituidos en torno a una cultura, sino que es precisamente un resultado procesual de ello. Con esto no se pretende afirmar que la realidad no exista, por el contrario la realidad existe y nos constriñe y nos potencia al mismo tiempo, con total independencia de cómo nos gustaría que fuese. Lo que se afirma entonces, de acuerdo con el participante anteriormente mencionado, es que la realidad es construida a través de las prácticas humanas, es decir, que son las prácticas sociales, entendidas como el conjunto de las actividades humanas que significan la realidad, las que generan en un momento histórico una determinada realidad y no otra.

En este sentido, los colaboradores en el estudio afirman que la verdad sobre sí mismos, el mundo y sus relaciones no existe, sino en la medida en que se construye como verdad en la interacción, de tal forma, van perdiendo fuerza y validez los paradigmas transmitidos por la tradición, que sostienen como ley universal lo que es bueno y lo que es malo, lo que se debe hacer o no, lo que es aceptado o recriminado por la sociedad, entre otras; esto lleva a los sujetos, en especial a los cibernautas a vivir y

construir una realidad mucho más cargada de sentido y como consecuencia de esto, a generar discursos que argumentan y sostienen la responsabilidad de sus propias acciones.

Del mismo modo, considera Gergen (1996) que, en un sentido significativo, vivimos en mundos narrativos, tanto al relatar como al realizar el “yo”. Desde este punto de vista las narraciones no reflejan, sino que construyen la realidad. La narración es una organización del hecho o incluso una producción del mismo, es decir, la narración en vez de representar, crea el sentido de lo que es verdad, en tanto verosímil

Así los participantes, sostienen que uno de los aspectos que hacen más apasionante la vida en la pantalla, es el poder entrar a decidir y consensuar las propias reglas, no existe un modelo perfecto o una verdad absoluto con respecto al proceder en la web, sencillamente hay dos líneas orientadoras: lo que está bien para la persona y lo que no haga daño a los otros.

Hay que tener en cuenta que este “yo” en construcción no se crea en el vacío, sino que es en la entraña de un cúmulo de relaciones mediadas lingüísticamente, donde toman forma estas identidades múltiples y donde se consolida el sentido del sí mismo. Es por esto que para los participantes como sujetos inmersos en el contexto virtual, es de vital importancia la vida relacional que de allí emerge. Así, se refieren a la web como el contexto que posibilita de forma más amplia, el estar presente en la vida de las personas, existir en un mundo relacional, por lo que categóricamente no se saldrían de la plataforma virtual facebook (en el caso de este estudio), ya que esto significa algo así como desconectarse del mundo, aislarse de las relaciones sociales, marginarse de la actualidad de lo que sucede “entre” las personas, en otras palabras, no existir, perder el contacto, ser un ser ermitaño virtual.

Esto se evidencia en este estudio de manera particular en las mujeres participantes, ya que se encuentra una diferencia de género muy marcada en las respuestas frente a la posibilidad de salirse de la plataforma virtual facebook; para ellas las relaciones y la presencia en la vida de las personas es muy importante de acuerdo con lo mencionado anteriormente, no así, para los hombres participantes, ya que si bien es cierto que no se saldrían de esta página por la facilidad de conexión que ofrece, no exponen de forma tan enfática los riesgos de no estar activo allí.

Con relación a la comprensión del yo, como un yo relacional, Gergen (1996), señala como a medida que las construcciones del yo dejan de tener un objeto (un yo real) al cual referirse, y se llega a verlas como medio de avanzar en el mundo social, poco a poco dejan de ser una posesión privada. El rol de cada persona pasa a ser, el de participe en un proceso social que eclipsa al ser personal.

Frente a lo cual, sería imposible desconocer la reciprocidad que existe entre las formas de conversación relacional y la construcción de la subjetividad. Asimismo, afirma Gergen (1996): “la identidad propia emerge de continuo, vuelve a conformarse y sigue en una nueva dirección a medida que uno se abre paso por el mar de relaciones en cambio permanente” (p. 197). De forma casi incuestionable, los participantes aprecian a tal grado sus relaciones on-line que las caracterizan como libres, espontaneas, honestas, sinceras y hasta más genuinas y transparentes que las de la vida física; ya que son estas las que les permiten ser “lo que realmente son”, dando salida a aspectos de su yo potencial, sin juicios, sin formalidades o expectativas particulares.

Aspectos que se evidencian con más fuerza en los discursos de los participantes más jóvenes, lo que lleva a pensar de forma hipotética que para usuarios adolescentes y/o adultos jóvenes es de vital importancia cumplir las expectativas sociales a fin de ser aceptados y afianzar su sentido de pertenencia a un grupo social; por esta razón, la web

resulta para ellos un lugar de absoluta liberación de las exigencias externas. Frente a este hallazgo surge la pregunta si para adultos mayores de 26 años (no incluidos en la muestra de esta investigación), este aspecto no sea tan central en la construcción de su mismidad y por eso las dos realidades tanto la física como la virtual le permitan auto-explorarse y construirse libremente.

Simultáneamente, de acuerdo a lo que refieren los participantes, para los cibernautas –generalmente personas jóvenes- el significado de la presencia de un computador en la vida de estas personas es muy diferente al que le dan los adultos migrantes de la cibercultura, quienes piensan que la internet puede exclusivamente ampliar el intelecto de la persona y facilitar la comunicación; no así los primeros, para quienes además de esta facilidad, se adhieren a la noción de que la vida en la pantalla puede ampliar la presencia física y psicológica del sujeto.

Además, los colaboradores en el presente trabajo de grado, ponen de relieve como las relaciones en la web, privilegian por lo menos en las fases virtuales de la relación, aspectos mucho más subjetivos del cibernauta, como los gustos, intereses, aficiones, historias de vida, etc; dando un giro a los valores innegables que dan lugar a una relación física, como la apariencia, el dinero, las marcas, entre otras. Estas distinciones que propicia internet, abren el espacio para que los sujetos virtuales consideren este contexto, como el territorio que les permite “ser” realmente en la relación. Que junto a las propuestas teóricas de Gergen (1996), dan lugar a sujetos que existen como exposiciones dentro de conversaciones distintas, sin que necesariamente se tenga que comprometer con alguna de ellas, puede explorar una variedad de formulaciones narrativas, sin que exista una “verdad del yo” particular, ya que las construcciones narrativas son fluidas y abiertas a los vínculos cambiantes de la relación.

En este orden de ideas, los participantes caracterizan sus relaciones on-line, como relaciones más continuas, permanentes, intensas y respetuosas que las relaciones interpersonales que se establecen en su realidad física; ya que son las virtuales, las que facilitan que se puedan expresar libremente, ocultar algunos aspectos de la historia del sujeto, revelar y exagerar otros si es necesario, sin tener que responder a aspectos del “deber ser” que ha impuesto la sociedad actual.

Luego, de acuerdo con los participantes, el ciberespacio como lugar de reconocimiento con los otros virtuales, es el contexto donde pueden inventarse toda clase de roles, identidades e historias, cambiando el nombre, la edad, o incluso el género. La web se constituye en un escenario privilegiado en el que, el proceso de socialización posibilita la construcción de la identidad de este sujeto relacional; por lo tanto, es allí donde los cibernautas pueden encontrar un terreno fértil para la experimentación y exploración de la propia subjetividad.

Esto lleva a inferir, que no son los yoes individuales los que crean las relaciones, sino éstas las que crean el sentido del yo. Es decir, yo soy un yo, solamente en virtud de cumplir un determinado papel en una relación. Lo que Estrada y Diazgranados (2007), exponen claramente cuando aluden a que la comprensión del Yo carecería de sentido, a menos que pueda ser vinculada con un contexto de relaciones.

En este marco de ideas, dentro de los hallazgos de la investigación se encuentra adicionalmente, que algunas de las plataformas virtuales favorecen de manera más amplia la inventiva a la hora de crear un personaje con el cual identificarse, por el tipo de socialización que estas propician. Dicho de otra manera, dado que escenarios como los MUD's recrean espacios físicos del mismo modo que la interacción cara a cara, ofrecen la posibilidad de diseñar nuevos personajes, crear objetos y construir lenguajes que facilitan la interacción simultánea, entonces las relaciones permiten de forma más

vivida poner a trabajar las subjetividades del yo que se construye. Por otra parte, el correo electrónico, las salas de discusión y los grupos virtuales facilitan un tipo de comunicación diacrónica entre usuarios, es decir, la inmediatez y la simultaneidad pasan a un segundo plano en aras de los procesos individuales que marcan diversos ritmos en la interacción.

Adicionalmente, dado el cambio de MUD en el proceso investigativo, también se observó que los avatares que facilitan la interacción instantánea con los usuarios, como Second life, favorecen claramente muchas posibilidades de creación de personajes dentro de personajes con valores, características, aspecto físico diferenciales, entre otras; en cambio, comunidades como pet society ofrecen interrelaciones mucho más esporádicas donde se evidencia que el personaje tiene mucho de su creador, más que la experimentación de este último en el personaje.

Así pues, es importante destacar que los diferentes tipos de MUD's no solo se convierten en el lugar en el que el yo es múltiple y construido a través del lenguaje, sino que son espacios en los que las personas y las máquinas tienen una nueva relación, dado que en ocasiones se llega a tomar lo uno por lo otro; de manera que los MUD's son objetos evocativos para pensar sobre la identidad humana ya que claramente ésta, se salió del territorio conocido, definible y medible por la psicología.

Ahora bien, las comprensiones expuestas hasta el momento, denotan un compromiso entre la emergencia de subjetividades particulares, con las condiciones socio-culturales que entraña el ciberespacio. Dicho de otra manera, estas subjetividades en construcción, además de ser lingüísticas y por ende relacionales, son situadas, históricas y culturales. De aquí, que es imposible desconocer el contexto donde surge este Yo Narrador y todas las condiciones que dan lugar a su creación.

En efecto, Castelles (2006) afirma, que actualmente co-habítamos en un paradigma informacional, en el cual comienza a surgir una nueva cultura que ha llamado *la cultura de la virtualidad real*, donde la propia realidad (su existencia material/simbólica) está plenamente inmersa en un escenario de imágenes virtuales, en un mundo de representación, en donde lo simbólico no son solo metáforas sino que constituyen la experiencia real. Esta virtualidad es la realidad, porque es dentro de la estructura de los sistemas simbólicos atemporales y sin lugar, donde construimos las categorías conductuales, emocionales, políticas, económicas, etc. de la sociedad.

Así, alineados con los planteamiento realizados por los teóricos de la era informacional los cuales se exponen ampliamente en las fundamentación bibliográfica, este estudio asume que la cibercultura es “cultura”; es decir, de forma breve, la cultura hace referencia a un esquema de significaciones representadas en símbolos; un sistema de concepciones expresadas en formas simbólicas por medio de las cuales los hombres comunican y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida. La cultura no es una entidad, afirma Geertz (2005), sino algo a lo que puedan atribuirse acontecimientos sociales, modos de conducta, instituciones o procesos sociales; es un contexto dentro del cual pueden describirse todos esos fenómenos de manera inteligible.

Razón por la cual, se exige pensar en los universos simbólicos a través de los cuales se interactúa en estos nuevos espacios sociales, a fin de comprender cómo se desarrollan los procesos de construcción del sujeto, que crea y a la vez emerge de la cibercultura; por consiguiente, los lenguajes, las normas, los ritos, los valores, los roles, los usos, las costumbres, la organización y las prácticas sociales en las cibernsiedad cobran especial importancia en este apartado.

Estas últimas, están en estrecha relación con los procesos de socialización, que menciona Eckholt (1997, citado por Raad, 2004), cuando sostiene que en la web surge

una variedad de culturas, de agrupaciones de jóvenes, cada una con acentos diferentes, con una marcada variable social, política o cultural, con signos distintivos propios, formas de lenguaje, con su estética específica, con una especial preferencia por determinada música, con valores propios y formas de accionar. Esto hace que los procesos de socialización e identificación de los cibernautas, se caractericen por la cohesión y la participación que favorece la web.

Para empezar, los lenguajes que toman forma en la internet son esencialmente iconográficos y/o abreviados, los cuales contienen significantes múltiples ya que su función es acompañar la comunicación verbal, sustituyendo de alguna manera el correlato analógico del encuentro cara a cara. De igual forma, existen múltiples lenguajes básicamente escritos, a través de los cuales se mantienen en contacto permanente los usuarios, como las cartas, los regalos virtuales, las nubes, taggear, escribir en el muro, hacer un comentario a una foto, etc. Todos ellos tienen como fin dar cuenta del vínculo que se establece entre los cibernautas.

De acuerdo con Villanueva (2006), esta utilización de iconografía estandarizada es la primera incursión del medio digital en otras formas de comunicación. Lo que busca el medio digital es reemplazar la experiencia verbal mediante un recurso técnico que permite conversar bajo condiciones similares, pero no idénticas, a las de una conversación convencional.

Además de la iconografía propia de estos mundos, lo más común es observar y/o entablar conversaciones a través de la palabra escrita por medio del “chat”, en el cual las personas hablan de manera simultánea alrededor de sus intereses, gustos, historias, entre otras. Cultura descrita por Muñoz (1998, citado por Raad, 2004) como una “cultura digitalizada en imágenes, imán aglutinador de las culturas juveniles, productora de nuevos símbolos y de nuevos referentes” (p. 2).

Así mismo, Balardini (2000), afirma que los usuarios de la web pueden crear y seleccionar íconos que representan su identidad, denominados “avatares”; suelen tener un avatar principal y otros secundarios, según su necesidad. De acuerdo con el autor, esta creación y selección de diferentes avatares, es semejante a desarrollar un yo principal y algunos “yoes” accesorios para circunstancias que lo ameriten. Mundos virtuales que de acuerdo con los colaboradores en el estudio y con nuestra experiencia en la observación participante, establece reglas, normas, valores, jerarquías sociales, prácticas, por mencionar solo algunos aspectos, que denotan la organización cultural virtual en la que está inmersa.

Así mismo, Castells (1998) señala, cómo las TIC's (Tecnologías de la información y la comunicación) revolucionaron el tiempo y el espacio y por ende las prácticas sociales de enormes porciones del planeta, especialmente los modos de vida de las personas, transformando pautas de pensamiento, valores, actitudes, costumbres, usos, modas, entre otras.

Dentro de los valores, se privilegia particularmente la forma como se accede a la interacción en el mundo virtual, es decir, afirman que no es tanto lo que se encuentra en la pantalla, sino la manera rápida, ágil, fácil y a bajo costo como son conseguidas. Es posible conocer el mundo, distintas culturas, relacionarse con millones de personas simultáneamente, aprender, a la velocidad de un click, entre otras; transformándose en consecuencia, las concepciones de tiempo y espacio.

Aspecto claramente descrito por Bauman (2003), quien caracteriza el nuevo mundo en el que nos encontramos sumergidos, señalando que la modernidad empieza cuando el espacio y el tiempo se separan de la práctica vital, es decir, se asumen como categorías de estrategia y acción mutuamente independientes; el tiempo tiene historia cuando la velocidad del movimiento se convierte en el arma para conquistar el espacio,

y el acceso a medios de movilidad ascienden hasta llegar a ser el principal instrumento de poder y dominación. Así, la posmodernidad de la que somos testigos, pone fin al largo esfuerzo por acelerar la velocidad del movimiento, dando lugar a un poder que puede moverse con la velocidad de la señal electrónica; de esta manera, el tiempo queda reducido a la instantaneidad, y el poder a la extraterritorialidad.

Hay que tener en cuenta, que los participantes en su conjunto otorgan mucha importancia a los aspectos anteriormente descritos; sin embargo, nuevamente aparecen diferencias de género a la hora de determinar los valores que propician las distintas plataformas virtuales, en especial Facebook y Second life. Las mujeres, al crear un personaje, comienzan necesariamente por su apariencia física, sus rasgos faciales, y el vestuario que portan; por el contrario, los hombres dan prioridad a las estrategias dentro del juego, a las habilidades y capacidades para la acción y al rol que van a desarrollar en el personaje. Asimismo, es de resaltar como estas páginas estimulan prácticas eminentemente consumistas para ambos géneros, cuyos respectivos valores se mantienen a su base, aunque cada uno de ellos los expresa de diferentes formas.

Por otro lado, los límites entre las normas y los valores se desvanecen en las narraciones de los usuarios, haciendo alusión a que no existen normas más allá de sus propias decisiones de cara a un proceder ético, ubicando los códigos de convivencia en el bien común donde son incluidos los bienes individuales. Estas nuevas maneras de narrarse a sí mismos y a su accionar en la web, permite visibilizar el sentido que adquiere para ellos cada una de sus prácticas virtuales.

Argumentos expuestos también por Erazo (2007) al afirmar, que se presenta una acelerada transformación en las formas en que hoy se asumen los procesos de subjetivación propios de la “cultura-ciber”, procesos que se caracterizan por una mayor capacidad de decisión respecto al trayecto vital propio, procesos más flexibles en sus

sensibilidades en formas de pensar y actuar, dado que, el mayor acceso que tienen los jóvenes a la información, posibilita valorar como relativas las posiciones propias y ajenas, y fundamentar mejor las que toman.

Continúa asimismo Balardini (2000), señalando que muestra de ello, lo representan las interacciones frecuentes y complejas que establecen los jóvenes con el ciberespacio, ya que permiten que este último se transforme en un “espacio psicológico” -entendido como un ambiente compartido en el que los sujetos construyen conocimientos y desarrollan subjetividades más allá de tareas específicas- en el que los jóvenes se reconocen, se respetan, se comprenden, etc. aunque en una modalidad de encuentro diferente a la presencial.

Por otra parte, los roles asumidos y contruidos en el entorno virtual, vehiculizan las diferentes formas de ser y aparecer en la web, de forma que son estas caras, funciones, papeles, etc. las que están posibilitando a los usuarios construirse a sí mismos, conocerse, expresarse, esparcirse en las interrelaciones entre el terreno subjetivo y los otros narrados así mismos como roles. En este sentido, afirma Martínez (2006), los usuarios de la web, actúan como si se reunieran en espacios públicos reales, espacios habitados por cuerpos descritos y narrados desde una construcción electrónica.

Los roles y características son diversas, cambian frente a cada encuentro y se elaboran según la circunstancia. Las personas tienden, a pesar de conocer a muchos amigos, a darles identidad, creando relaciones nuevas y donde los nombres son etiquetas intercambiables que dependen de cada ocasión (Martínez, 2006).

En este mismo marco comprensivo, los usuarios refieren que participan de forma permanente de ritos y rituales que organizan la vida dentro de la sociedad y dotan de sentido las acciones llevadas a cabo por los cibernautas así como sus personajes, de

manera que sus prácticas se ubican en un contexto al que se le otorga sentido y significado a fin de consensuar determinados ordenes y status al interior de la misma.

Aspectos ampliamente estudiados por Turkle (1997) quien sostiene que los computadores y su conexión en red, permiten la creación de entornos virtuales, donde el yo es múltiple y construido a través del lenguaje en un marco de organizaciones y estructuras instituidas en la interacción de los cibernautas.

De tal manera, el haber realizado esta investigación ha permitido la vivencia antropológica de un científico social, que se sumerge en una cultura desconocida y que paso a paso se adentra en sus valores, ritos, normas, mitos, lenguajes, por enumerar algunos; por ende, comprende sin juicios, comparte sus prácticas sociales espontáneamente, y disfruta de la construcción de conocimiento en la vivencia cotidiana. Así, surge de las narraciones de los nativos de la cibercultura, un sistema social que delata un compromiso con un sentido de pertenencia, con identidades propias y artefactos inherentes a la construcción de interacciones en estos escenarios virtuales. Razones que permiten ampliar la mirada y saberse aprendiz ante la experticia de quienes día a día construyen su mismidad en un mundo aun desconocido para muchos, cuyas realidades posibilitan la emergencia de múltiples subjetividades creadas lingüísticamente.

4. CONCLUSIONES

Al termino de este trabajo de grado, es posible apuntar algunas conclusiones en torno a como se ha ido configurando el objeto de estudio, a partir de la reflexiones que emergieron a lo largo del proceso investigativo, atravesadas permanentemente por la

pregunta que le dio origen: *¿cuáles son las subjetividades en construcción del Yo-narrador en los mundos virtuales en la internet?*

En primer lugar, es importante recordar al lector, que los presupuestos a la base de este estudio, están enmarcados en la epistemología socio-construccionista, la cual hace énfasis fundamentalmente en la construcción social de la realidad y en el sujeto como un ser que se construye y es construido, en el lenguaje y en las relaciones. Si bien es cierto, que se percibe un giro cualitativo en torno a la concepción de sujeto y realidad que las propuestas teóricas de la posmodernidad ponen de relieve, el escenario de la cibercultura permite materializar y visibilizar de manera clara dichos supuestos. De esta manera, la separación entre la teoría del yo unitario y estable y la experiencia vivida del yo múltiple y descentrado se disuelve, al dar una simple mirada a la vida virtual desde la perspectiva del construccionismo social antes mencionado.

Esta transformación de las características del sujeto y de la realidad planteadas por la posmodernidad, son difíciles de definir de forma simple pero se describen en términos como fluido, múltiple, no lineal, por mencionar algunas; los cuales contrastan categóricamente con la visión moderna donde lo lineal, lo lógico, lo jerárquico tienen la primacía en el discurso y en la acción. De aquí, que esta investigación más allá de corroborar una propuesta teórica, ha permitido la experiencia de delinear las abstractas ideas posmodernas llevando el terreno de lo filosófico a la práctica.

Como se ha dicho y sin la pretensión de redundar, la web se ha convertido en el escenario favorable donde las subjetividades de los usuarios encuentran espacio para expresarse, experimentarse, revelarse, descubrirse y construirse; las múltiples personalidades, posibilitan probar aspectos a menudo desconocidos o inexplorados del yo, donde lingüísticamente su vida es narrada en relaciones que testifican la creación de la historia personal.

La permisión de usurpar identidades, negarlas o esconderlas a través del anonimato, en la experiencia de los cibernautas, es la expresión más clara de la mutación de los valores que esta interacción promueve; de esta manera, ellos se refieren a la clandestinidad virtual como una muestra evidente de la libertad y la protección que ofrece la vida on-line a sus usuarios. De esta forma, la invención, la fantasía y la creatividad se han convertido en uno de los potenciadores vitales en la construcción de la identidad de los sujetos.

Se considera entonces que uno de los principales aportes de este estudio a la disciplina es la observación de cómo la identidad se construye en un movimiento continuo y fluido hacia un territorio intermedio entre la persona creadora y sus múltiples personajes virtuales. De esta manera, se puede llegar a concluir que la construcción del Yo Narrador, no es un proceso que se genere gracias a la virtualidad ni en el ciberespacio, sino que cuando el sujeto en cuestión interacciona de forma on-line se activa un proceso bi-direccional a través del cual este es constructor y construido simultáneamente, de acuerdo a la subjetividad del usuario.

Asimismo, otra de las contribuciones de este trabajo de grado, es versar ampliamente en torno al sujeto/objeto de estudio de la psicología; comprender el ser de la posmodernidad inmerso en la cibercultura, es hoy unas de las tareas más apremiantes como disciplina y profesión, ya que estas aproximaciones facilitan desarrollar procesos de acompañamiento, de educación, de trabajo con grupos y comunidades e incluso intervenciones terapéuticas, mucho más generativas si se entiende a este sujeto en emergencia y el contexto en el que se construye. Por lo tanto, no cabe duda que el mundo posmoderno esta cada vez mas empapado de los múltiples avances en la tecnología de la información y la comunicación, lo que necesariamente se constituye en un factor mediador en la construcción de la cultura de las nuevas generaciones que

nacen, crecen y se construyen en una cultura mediática en la que se privilegian la optimización del tiempo y del espacio. De esta forma, la psicología debe asumir los restos que la cultura y la sociedad actual le impone, no quedándose en la visión del sujeto del ayer, estático, homogéneo y unitario, sino por el contrario acogiendo a las comunidades actuales y futuras en la multiplicidad de los sujetos y mundos on-line.

Entonces, la realidad virtual, no solo es entendida como un medio a través del cual se interactúa en la web, o una mera herramienta que se utiliza para un fin comunicativo o informativo, sino que se constituye, en una construcción social por excelencia, que al propiciar la experiencia subjetiva constriñe al usuario en sus relaciones lingüísticamente vividas, a interactuar en un contexto que aunque no lo determina si condiciona ciertas prácticas sociales. De esta manera, la realidad virtual no es una versión clónica de la realidad física, ni tampoco posibles versiones desmaterializadas, elaboradas de forma artificial de una realidad supuestamente objetiva o real, por el contrario es una realidad construida en la interacción que opera “en”, “desde” y “entre” los sujetos on-line.

En este sentido, surge la siguiente pregunta desde una lectura como investigadoras, de si será factible que la cibercultura esté llevando a esta sociedad en emergencia, a migrar de la *era de la información* propuesta por Castells (2001), a la *era de la simulación*, ya que esta cultura no solo está afectando la mente de los usuarios sino también la relación con el cuerpo a través de distintas formas la telepresencia, omnipresencia, simultaneidad, entre otras. Este contexto es la historia de la erosión de las fronteras entre lo real y lo virtual, lo animado y lo inanimado, el yo unitario y el yo múltiple; así, en la realidad virtual, los cuerpos de los cibernautas se presentan a través de las descripciones textuales, llegándose a ver probablemente como tecno-cuerpos

narrados, conectados entre sí, re-escribiendo la vida social, cultural, política, económica, por mencionar algunas, de la cibernsiedad.

Estos planteamientos, llevan adicionalmente, a comprender al sujeto no solo como un ser construido y en construcción, sino simultáneamente que participa en estos procesos, se vive como un observador de segundo orden, en el sentido de ser observador de la observación, donde puede entrar y salir de su propia creación haciendo lecturas del Yo o de sus múltiples yoes, de forma auto-referencial, permitiéndose así la reconstrucción de su identidad en una continua re-narración de su historia de vida.

Con respecto a las relaciones virtuales hay que destacar, que además de la primacía que otorgan los usuarios a los vínculos que están en permanente co-emergencia en la web, estos los caracterizan como más genuinos, sinceros y auténticos, que los que se dan en la realidad física; afirmaciones que contrastan con la corta permanencia y duración de dichas interacciones. Frente a lo cual surge la pregunta que puede ser entendida como una futura hipótesis de trabajo: dado que el transcurrir del tiempo en la web es instantáneo, rápido e inmediato, es decir, mediado por la velocidad de un click, sería preciso y pertinente medir desde categorías de tiempo y espacio fuera de la pantalla dimensiones que han sido transformadas radicalmente por la virtualidad real, que ha llamado Castell (2006)? Dicho de otra manera, es posible que muchas de nuestras categorías físicas a través de las cuales nos acercamos con pretensiones comprensivas a la virtualidad, tengan ser transformadas por la cibercultura.

En este sentido, el estudio sugiere a futuras investigaciones en torno al tema, tener en cuenta especificidades de género con la salvedad que un genero específico fuera de la pantalla puede asumirse virtualmente como hombre, mujer, bisexual, homosexual o cualquier otra orientación y tener así mismo personajes dentro de personajes o un personaje central y otros secundarios con diversidad de opciones en este orden. Por otro

lado, es de vital importancia asegurarse del tiempo físico transcurrido en la red, ya que la multiplicidad de interacciones vividas marcan grandes diferencias en la forma como los sujetos on-line construyen sus subjetividades. Esto último tiene que ver también con las edades de los participantes, ya que es de suponer aunque no dogmáticamente, que los jóvenes nacidos en la cibercultura se entienden a sí mismos de formas muy diferentes de aquellos que han tenido que realizar esfuerzos por inculturarse.

Finalmente, a partir de esta experiencia etnográfica virtual en el marco de este estudio, queremos hacer referencia a lo significativo que fue para nosotras el ser investigadoras y participantes simultáneamente, así como la oportunidad de implementar aquellas aproximaciones metodológicas a los entornos virtuales que adoptan de manera directa el método etnográfico hasta ahora seguido principalmente en el ámbito offline.

De esta forma, dado que la etnografía consiste en una estancia prolongada en un lugar concreto donde el investigador comparte plenamente la vida de una comunidad, la propuesta de realizar etnografía virtual se convirtió para nosotras en un reto donde pusimos a funcionar la creatividad y el riesgo a fin de construir nuestros personajes e interactuar en un MUD, precisar espacios de encuentro en el chat y visitar el grupo virtual para facilitar debates múltiples en torno al tema del estudio; abriendo así, la territorialidad de la investigación a multilocalidades que no tienen un espacio físico delimitado.

Por otro lado, la realización de los diarios de campo y de auto-registro tuvieron una gran ventaja de poder ser realizados desde la casa, de la misma manera como habita la web un internauta habitual; así, teníamos diversas ventanas abiertas, visitábamos un buen rato la sociedad virtual, realizábamos otros trabajos, teníamos conversaciones a través del chat, y volvíamos una y otra vez a interactuar con nuestro personaje. Así

mismo, las entrevistas semi-estructuradas se dieron como conversaciones fluidas con personas con quienes nos citábamos a hablar a cerca de un tema, sin sentir la presión del guión, del ambiente estructurado, de lo que se “debe” responder, por citar algunas; de esta manera, las características esenciales de estos encuentros eran la espontaneidad y la sinceridad de las respuestas; un aspecto facilitador es que los diálogos del chat quedan registrados automáticamente, de manera que obteníamos una transcripción literal de la charla . Así en el grupo focal, se abrió una comunidad virtual de debate donde los participantes de acuerdo a sus ritmos personales respondían y/o hacían comentarios a otras respuestas y nosotras entrábamos a modular tangencialmente estas conversaciones o a motivar las oportunas respuestas de los miembros.

A medida que íbamos ganando dominio sobre las plataformas virtuales y conociendo las diversas posibilidades de interacción que ofrecen, no solo se iba haciendo más rica la comunicación con los habitantes de la web, sino que nuestra visión como observadoras participantes se iba ampliando y los registros iban ganando detalle. Es decir, la familiaridad en la web nos proporcionó una mayor seguridad como investigadoras y un mayor conocimiento de las claves interpretativas relacionadas con las subjetividades que emergían en la web –las nuestras y las de los otros narrados en la internet- repercutiendo en una mayor comprensión de nuestro sujeto de estudio, que a su vez necesariamente implicaba un constante ejercicio de auto-reflexividad sobre el proceso etnográfico.

Así pues, el valor agregado de esta metodología es el hecho de que la mediación tecnológica está presente durante todo el proceso etnográfico tanto en la observación participante como en los registros del grupo focal y la entrevista, y finalmente en la construcción de los datos. De manera que la mediación técnica es parte constitutiva de la interacción observada, además de que no hay distancia o transformación aparente

entre lo que sucede en las interacciones y su registro, permeado claro está por nuestra propia subjetividad al preguntar, enviar un carita, reír, hacer una aclaración o comentario, entre otras.

En consecuencia, el observador participante on-line construye conocimiento social en la medida que interactúa con los participantes en un espacio de comunicación, de relaciones entretejidas, de vínculos afectivos y dinámica colectivas. Conocimiento que no surge exclusivamente del análisis textual sino necesariamente en la construcción conjunta entre investigadoras-participantes y participantes-investigadores.

REFERENCIAS

- Anderson, H y Gehart, D. (2007). *Collaborative therapy*. New York: Routledge.
- Andreson, H y Goolishian. (1991). *Los sistemas humanos como sistemas lingüísticos*.
- Ardevol, E. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Revista Athenea digital*, 3, 72-92
- Auge, M. (2006). *Los “no lugares” espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Austín, J. (1982). *Cómo hacer cosas con las palabras*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Apolonia, B. (2000). *Globalización, cultura, lenguajes y violencia*. Revista Kairos, 5, 32-40.
- Balardini, S. (2000). *Jóvenes e identidad en el ciberespacio*. Proyecto. Juventud. FLACSO. Recuperado el 3 de septiembre de 2008, en www.proyectojuventudcom.ar/tics/JOVENES_en_el_ciberespacio.
- Baudrillard, J. (1984), *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. México: Fondo de cultura económica.
- Bauman, Z. (2006). *Vida líquida*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- Bauman, Z. (2007). *Tiempos líquidos*. Buenos Aires: Ensayo Tus quetes editores.
- Beck, U. (1998). *Qué es la globalización*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Berger, P y Luckman, T. (1997). *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido*. Barcelona: Paidós.
- Berger, P y Luckman, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrorty.
- Boscolo y Bertrando. (1993). *Los tiempos del tiempo*. Buenos Aires: Paidós ibérica

- Briuoli, N. (2007). *La construcción de la subjetivad*. Publicación online, 13. Recuperado el 22 de agosto de 2008, en www.historia-actual.com/HAO
- Bruner, J. (1990). *Actos del significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bruner, J. (2004). *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Cairncross, F. (2001). *The death of the distance*. Massachusetts: Harvard Business Press
- Castells, M. (1998) *La era de la información, economía, sociedad y cultura. El poder de la Identidad*. Volumen II. Madrid: Alianza Editorial.
- Castells, M. (1998). *Espacios públicos en la sociedad informacional*. Revista Urbanitats, 7, 33-50.
- Castells, M. (1999). *La era de la información, economía, sociedad y cultura*. México: Siglo XXI.
- Castells, M. (2001). *La galaxia internet*. Barcelona: Plaza y Janes Editores.
- Castells, M. (2006) *La era de la información, economía, sociedad y cultura. Fin del milenio*. Volumen III. México: Siglo XXI.
- Cortázar, F. (2001). *Colegios invisibles e identidad: análisis de la comunicación electrónica en tres newsgroups de literatura chicana*. Recuperado el 6 de agosto, de 2008, de <http://cibersociedad.rediris.es/congreso>
- Echeverría, R. (2001). *Ontología del lenguaje*. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones.
- Erazo, E. (2007). Las mediaciones tecnológicas en los procesos de subjetivación juvenil: Interacciones en Pereira y Dosquebradas, Colombia. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 5,002, 723-254.
- Escobar, A. (1994). *Bienvenidos a Ciberia. Notas para una antropología de la cibercultura*. Revista estudios sociales, 22, 15-35.

- Estrada, A y Diazgranados, S. (2007). *Kenneth Gergen y el construccionismo social. Aportes para el debate y la práctica*. Bogotá: Uniandes-Ceso.
- Finquelievich, S. y Jara A. (2000). *The Future of the Public Sphere in Cyberspace*. Recuperado el 15 de septiembre de 2008 en <http://www.scn.org/cpsr/diac-00>.
- Foucault, M. (1973). *The order of things*. New York: Vintage Books.
- Foucault, M. (1984). *Vigilar y castigar nacimiento de la prisión*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Gadamer, H. (1993). *Elogio de la teoría*. Barcelona: Ediciones Península.
- Garcés, A. (2005). *Nos-otros los jóvenes. Pistas para su reconocimiento*. Medellín: Editorial Universidad de Medellín.
- Geertz, C. (2005). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Gergen, K. (1992) *El yo saturado*. Barcelona: Paidós.
- Gergen, K. (1996) *Realidades y relaciones*. Barcelona: Paidós.
- Giddens, A. (1999). *Consecuencias de la modernidad*. Madrid: Alianza.
- Giorgi, V. (2003). *La perspectiva ética ante las transformaciones sociales y culturales en Latinoamérica*. En anales del XII Congreso de ALAR, 63-68.
- Glaser, B y Staruss, A. (1967). *Estrategias para la investigación cualitativa*. Chicago: Aldine.
- Goetz, J y Lecomte. (1988). *Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa*. Madrid: Morata.
- Goffman, E. (1971). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- González, S., Cavieres, H., Díaz, C. y Valedvenito, M. (2005). *Revisión del constructo de identidad en la psicología cultural*. Revista de Psicología, 14, 2. Recuperado

el 20 de Agosto de 2008, en <http://csociales.uchile.cl/psicología/publicaciones.htm>.

Gutiérrez, H. (2006). *Análisis de la conciencia reflexiva a partir del uso de internet*.

Tesis de grado obtenida no publicada. Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

Habermas, J. (1989). *El discurso filosófico de la Modernidad*. Madrid: Tauros.

Hammersley, M y Atkinson, P. (1994). *Etnografía. Métodos de investigación*.

Heidegger, M. (1977). *The question concerning technology*. New York: Harper and Row.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*.

México: Mc Graw Hill.

Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.

Howard, P y Jones, S. (2005). *Sociedad online, internet en contexto*. Barcelona: Editorial UOC.

Ibáñez, T. (1979). *Factores sociales de la percepción. Hacia una psicología del significado*. Barcelona: Quaderns de psicología.

Ibáñez, T. (2001). *Psicología social construccionista*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara-México.

Kollock, P & Smith, M. (2003) *Comunidades en el Ciberespacio*. Barcelona: Editorial UOC.

Lieblich, A., Tuval-Mashiach, R y Zilber T. (1998). *Narrative research. Reading, analysis and interpretation*. London: Sage publications.

Lindon, A. (1999). *Narrativas autobiográficas, memoria y mitos: una aproximación a la acción social*. Revista Economía, Sociedad y Territorio, vol II, n.3, 295-310.

Liotard, J. (1998). *Moralidades posmodernas*. Madrid: Tecnos.

Madanes, C. (1981). *Strategic family therapy*. San Francisco: Jossey Bass

- Marcus, G. (1995). *Las etnografías como textos*. En *Annual Review of Anthropology*, 11, 25-69.
- Mardones, J. (1982). *Filosofía de las Ciencias humanas y sociales*. Barcelona: Fontamara.
- Martin y Royer-Rastol. (1990). *Representaciones sociales en prácticas cotidianas*. Paris: L'Harmattan.
- Martín-Barbero, J. (1998). *De los medios a las mediaciones*. Colombia: Convenio Andrés Bello.
- Martín-Barbero, J. (2007). El papel y el valor de la cultura en la sociedad contemporánea. Conferencia.
- Martínez, B. (2006). *Homo Digitalis: etnografía de la cibercultura*. Bogotá: Uniandes-Ceso.
- Maturana, H y Varela, F. (1984). *The tree of knowledge: The biological roots of understanding*. Boston: New Science Library.
- McLuhan, M. (1968). *War and peace in the global village*. New York: McGraw Hill.
- Mead, M. (1982). *Espíritu, persona y sociedad*. Barcelona: Paidós.
- Millán, T. (2006). *La digitalización de la realidad en las nuevas generaciones del siglo XXI*. *Revista comunicar*, 026, 171-175.
- Pardinas, F. (1996). *Metodología y Técnicas de investigación en Ciencias Sociales*. México: Siglo XXI Editores.
- Pujal, M. y Pujol, J. (1995). *Discurso, orden social y relaciones de poder. Una propuesta y su ejemplificación en el discurso sobre la maternidad*. *Revista de Psicología Social Aplicada*, 1,2, 165-184.

- Raad, A. (2004). *Comunidad emocional, comunidad virtual: Estudio sobre las relaciones mediadas por Internet*. Revista Mad, 10. Recuperado el 3 de agosto de 2008, en <http://www.revistamad.uchile.cl/10/paper06.pdf>
- Reguillo, R. (2003). *Las culturas juveniles: un campo de estudio*. Revista Brasileira de Educação, 23, 103-118.
- Rocha, M. (2004). *El lenguaje de los jóvenes en el Chat*. Revista Estudios sobre las culturas contemporáneas, 10, 019, 109-140.
- Salazar, A. (1999). *Psicología del ciberespacio: La ontología del "ser online"*. Tesis de grado obtenido no publicada. Universidad Rafael Urdaneta, Maracaibo, Venezuela. Recuperado 28 de agosto de 2008, de www.psiquiatria.com/articulos/internet/2678/ - 43k
- Santillán, J. (2006). Etnografía un enfoque para la investigación de weblog en biblioteconomía y documentación. *Revista de bibliotecología y ciencias de la información*, 7, 023. Recuperado el 3 de octubre de 2008, de <http://redalyc.uaemex.mx>.
- Sandin, M. (2003). *Investigación cualitativa en educación*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Sandoval, C. (2002). *Investigación cualitativa*. Bogotá: Arfo Editores.
- Sarlo, B. (1994). *Escenas de la vida posmoderna*. Buenos Aires: Ariel.
- Shafter, R. (1981). *Sobre narrativas*. Chicago: University of Chicago Press.
- Schoeck, H. (1981). *Diccionario de psicología*. Barcelona: Herder.
- Schultz, M. (2007). *El factor humano en la cibercultura*. Buenos Aires: Alfagrama Ediciones.
- Shotter, J. (2001). *Realidades conversacionales, la construcción de la vida a través del lenguaje*. Buenos Aires: Ediciones Amorrortu.

- Silva, V. (2001): *La compleja construcción contemporánea de la identidad: habita “el entre”*. Revista Espéculo. Revista de estudios literarios, 18. Recuperado 22 de julio de 2008, en [http:// www.ucm.es/info/especulo/compelja.htm](http://www.ucm.es/info/especulo/compelja.htm)
- Tomm, K. (2004). Memorias del seminario dictado en Bogotá. Octubre. Bogotá. Colombia.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Ujueta, D. (2007). *Amor al primer clic: el ciberespacio un lugar donde todo se vuelve liquido*. Tesis de grado obtenido no publicada. Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Villanueva, E. (2006). *Comunicación interpersonal en la era digital*. Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- White, L. (2006). *Anthropology in theory*. En Blackwell publishing, 6, 55-60.
- Wittgenstein, L. (1988). *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Ediciones Crítica.
- Wolf, M. (1994). *Sociología de la vida cotidiana*. Madrid: Cátedra.

