

# **Sí mismo en línea y producción de sentido en Sitios de Socialización en Línea<sup>1</sup>**

**Víctor Hugo Ábrego Molina**

**Estudiante de Maestría en Comunicación Social**

**Universidad de Guadalajara**

**pthagirion@hotmail.com**

## **Resumen**

La identidad en sitios de socialización en línea representa las estrategias que el sujeto utiliza para responder a la tensión ontológica -¿quién soy?- a partir de distintos matices en las formas de exponer a un *sí mismo* desde allí. La identidad se traza no sólo a través de lo que se dice, sino también de cómo se muestra y qué muestra el sujeto en estos sitios. La observación de la simbólica corporal nos permite apreciar discursos que los jóvenes legitiman sobre el uso del cuerpo. El uso de estas herramientas en línea nos permite ver cómo los usuarios generan sentido a partir de la mezcla de distintos lenguajes propios del ciberespacio y de la interacción con diversos factores offline. Las entrevistas vía Messenger como parte esencial del rapport sirven para nutrir el debate acerca de cómo nombrar a la metodología en línea.

## **Palabras clave**

Identidad y *sí mismo* en línea, simbólica corporal, generación de sentido, etnografía virtual.

## **1. Identidad, *sí mismo* y simbólica corporal**

La investigación que actualmente desarrollo intenta comprender las presentaciones del *sí mismo* en los sitios de socialización en línea y qué significados tienen para los jóvenes los lenguajes de las herramientas que

---

<sup>1</sup> Lo que presento a continuación son un par de fragmentos de la construcción teórica (apartados 1 y 2) y del diseño metodológico (apartados 3 y 4) de la investigación para la maestría que actualmente estoy cursando. Al presentar sólo estas partes la intención, más que explicar toda la investigación, es la de generar debate y acercarnos a las implicaciones del uso de los conceptos y de las herramientas de producción de información que decidí utilizar.

posibilitan la edición de este sí mismo. Hablamos de una cuestión de identidad, que en el debate teórico es vista como una tensión constante entre dos fuerzas que tal concepto ejerce en el individuo; por un lado, la de una identidad que permite una libertad al sujeto frente a su entorno tal, que rebasa en gran parte de sus acciones a las reglas y normas impuestas por las estructuras; por otro, una identidad que presiona al individuo mediante la internalización de las determinaciones estructurales que tal nivel de objetivación del mundo termina obliterando gran parte de las acciones que la persona lleva a cabo en su vida. La identidad, por tanto, la entenderemos ante todo como un proceso, una construcción que el sujeto en tiempos de agotamiento de la certidumbre en su entorno -fruto de la etapa posmoderna en la que vivimos- elige, modifica, moldea a diario, en el contacto cotidiano con los otros, una identidad que se construye en los SNS<sup>2</sup>, al igual que en los espacios de realidad material, respondiendo a la cuestión de ¿quién soy? (Sciolla: 1983). Es decir, partimos de que la base ontológica que subyace a la creación de la identidad en los espacios offline, permanece en los online. El sujeto en estos espacios se construye con base en el manejo de la tensión entre quién dice ser y por quién es tomado por el resto.

Ahora, podríamos hablar del “sí mismo” entendido como “un efecto dramático que surge difusamente en la escena representada” (Goffman; 1989: 269), es decir, una imagen (entre muchas, dependiendo el escenario) que un actor pretende mostrar en el juego de la interacción, y que varía de acuerdo a la situación en la que se encuentra la persona. Según esta línea teórica, para el *sí mismo* “el problema característico, la preocupación decisiva, es saber si se le dará o no crédito” (Goffman; 1989: 269). Sin embargo, los conceptos goffmanianos no pueden ser llevados toscamente al ciberespacio por la sencilla razón de que se trata de un

---

<sup>2</sup> De *Social Networking Sites* (Sitios de Socialización en Línea), entendidos por Christian Fuchs como: “plataformas de red que integran diferentes medios, tecnologías de información y comunicación, que permiten por lo menos la creación de perfiles que muestran información que describe a los usuarios, la muestra de conexiones (o lista de conexiones), el establecimiento de conexiones entre los usuarios que están en las listas de conexión, y la comunicación entre usuarios”.

modelo pensado expresamente para el estudio de la interacción cara a cara. Las representaciones que Goffman estudió están enfocadas a observar de qué manera las reglas de interacción en ciertas situaciones (generalmente laborales o de orden institucional) llevan a los sujetos a portarse de manera socialmente apropiada. Si suponemos que el uso de los SNS es en gran parte durante el tiempo libre de las personas y que el contenido no está expuesto a las instituciones a las que pertenecen quienes las usan, imaginamos que la forma de presentarse ante el resto no será la misma que utilizan para representar un papel institucional.

Entonces, de aquí en adelante tomamos al *sí mismo en línea* como la *identidad en línea*, la forma de decir *quién soy* en los espacios en línea a través del lenguaje allí utilizado. Concepto que no pretende contradecir estudios que apuntan hacia una ausencia de separación por parte del sujeto entre lo online y lo offline, sino simplemente ahondar en los matices de la descripción del uso de estas herramientas a partir de técnicas para presentarse a *sí mismo* que sólo tienen cabida en internet. Categorizando la información contenida en los perfiles de los jóvenes podremos empezar a trazar las formas en las que se genera ese *sí mismo*, consistente o no –y de qué forma- ante la audiencia en estos sitios.

El *sí mismo* en los SNS ya ha sido categorizado en otros trabajos, Shanyang Zhao categorizó en Facebook tres tipos de *sí mismo* en los perfiles de los sujetos, los cuales aportan un tipo de información específico acerca del papel que se está interpretando en línea (Zhao; 2008). El primero es el *sí mismo visual*, que se presenta a través de las imágenes publicadas en el área de “fotos” del perfil; el segundo es el *sí mismo cultural*, encargado de mostrar los gustos del sujeto a través de listas (de canciones, grupos musicales, películas, etc.); y el tercero es el *sí mismo verbal*, el cual se presenta en la parte en la que el sujeto se autodescribe con textos. En este orden, Zhao plantea que los *sí mismos* van del más implícito (el *sí mismo visual*) al más explícito (el *sí mismo verbal*). Estas categorías servirán como una aproximación primaria para abordar el contenido en los perfiles de los jóvenes en esta investigación.

Por otro lado, en la porción física de la realidad, el sujeto posee dotes simbólicas no sólo verbales sino corporales que le permiten mantener vigentes sus vínculos sociales y le imprimen una identidad cultural acorde al lugar donde vive, estas significaciones que ha ido adquiriendo desde la infancia a través del contacto con familia, medios, escuela, etc., se encuentran bajo una incesante reafirmación y reestructuración. En la actualidad, los espacios en línea abren una vía más para amasar dicho arsenal simbólico en nuevos lugares. Para esta investigación será relevante tomar por cierto que los procesos de reafirmación de la simbólica corporal de una cultura no pueden mantenerse en estado estático, sino que existen grupos -en este caso, los jóvenes-, que en determinados contextos están en condiciones de explotar la oportunidad de replantear e incluso crear nuevos elementos simbólicos a partir de la incorporación de la realidad virtual a su espacio general de interacción social. Además, el propio ciberespacio al no estar supervisado ni regulado por alguna institución permanece como lugar predilecto para indagar qué visión del cuerpo es la que estos jóvenes legitiman a través de la simbólica corporal que utilicen en sus fotos, ya que, si bien fueron estos sitios los que permitieron llevar al ciberespacio no sólo textos, y propiciaron que se mostraran también los cuerpos, no fueron ellos quienes dijeron cómo tenían que ser mostrados.

David Le Bretón explica que gesto deriva de *gestus*, que “viene de la raíz ‘gerer’ que significa ‘hacer y llevar’ (...) y que cumple una función significativa y participa en la eficacia simbólica que preside a toda acción, la de mover el mundo con signos. El gesto es una figura de la acción, no un simple acompañamiento decorativo del habla” (Le Bretón; 1999:38).

El mismo autor amplía diciendo que la “simbólica corporal abarca los innumerables movimientos del cuerpo durante la interacción (gestos, mímicas, posturas, desplazamientos, etc.)... que... nunca son neutros o indiferentes, manifiestan una actitud moral frente al mundo y dan al discurso y el encuentro una carnadura que aumenta su significación” (Íbid: 27). Así, en la interacción en línea, tomando en cuenta que tenemos no sólo textos, *gesto en línea* se mantendrá como aquél

elemento en la simbólica corporal de los jóvenes que predomine en las imágenes recopiladas, y que funcione para observar cuál es la idea que se tiene del cuerpo, a qué referentes culturales apelan sus poses; lo cual ayudará a descifrar con mayor detalle el imaginario que poseen acerca de cómo mostrarse en estos sitios.

Ejemplos de categorización de los sí mismos en línea:



## 2. Noción de experiencia y generación de sentido en los SNS

Este apartado lo inicio con un par de precisiones conceptuales. Entendamos que la experiencia es “lo que decimos que nos pasa”; y que la realidad es una operación de distinción (separa esto de aquello) que volvemos conciente a través del lenguaje, y también es un sinónimo de existencia (Poblete; 1999: 10-12).

Entonces, el sentido que le otorgamos a la realidad depende de cómo es que nombramos al mundo, de cómo contamos nuestras experiencias, pues en nuestra forma de nombrarlo está lo que significa para nosotros independientemente de aquello –personas, cosas, ficciones, animales, etc.- a lo que hagamos alusión.

Al analizar los perfiles en línea de jóvenes e ir encontrando pautas en cada uno, el objetivo también es aventurarse hacia la reflexión acerca de su manera de generar sentido dentro de los mismos, es decir, cómo es que dotan de significado a su experiencia en los SNS a través del uso del lenguaje que manejan allí. Ya que, si bien ha sido hallado que son justo jóvenes quienes tienen mayor capacidad de ir tejiendo su día a día sin tener que hacer una separación entre lo online y lo offline (Winocur; 2009), la naturaleza del ciberespacio es muy distinta a la del mundo offline, se trata de un espacio con una lógica no-lineal, hipertextual, rizomática, que crea vínculos entre contenidos que sólo quien lleva a cabo el recorrido en la red irá registrando y cargando de simbolismo y emotividad de acuerdo a su propia y compleja subjetividad.

Alessandro Baricco sostiene la idea de que hoy “cualquier cosa tiene sentido e importancia únicamente si consigue enmarcarse en una secuencia más amplia de experiencias” (Baricco; 2009: 96), es decir, para que algo deje huella en una persona necesita de otros referentes que construyan un relato, que generen movimiento de uno a otro y así le permitan al sujeto tejer el significado enlazando la superficie de cada elemento del recorrido para crear una imagen, pues según este autor, la esencia de las cosas hoy ya no está en llegar a lo más profundo de X para conocer la realidad (como en la primera etapa de la modernidad), sino en la trayectoria sobre la superficie de muchos puntos. Si cotejamos esta noción con nuestra definición de experiencia, me permito pensar que Baricco propone lo siguiente: en la actualidad lo que decimos que nos pasa (experiencia) es importante porque implica un cuestionamiento al razonamiento del tipo *ratio*<sup>3</sup> para

---

<sup>3</sup> Existe una diferenciación entre dos modos de razonar –que por cuestiones de espacio aquí no agrego completa- que básicamente ubica *ratio* e *intellectus*, la primera es el “pensar discursivo”, esfuerzo y abstracción para llegar a conclusiones y generar conocimiento; el segundo consiste en el *simplex intuitus* o la

aprehender al mundo a través del esfuerzo, y lo sustituye por una nueva forma de generar sentido -de entender al mundo- a través sí de una acumulación de experiencias, pero muy probablemente de experiencias ubicadas en dimensiones que no tengan una relación directa o lineal entre sí, es decir, el sentido según Baricco se está construyendo hoy en día a un nivel hipertextual. Propongo que luego de obtener la información necesaria y hallazgos particulares, estaremos en una posición adecuada para poder desarrollar una reflexión sobre cómo se está generando sentido de la experiencia dentro de los SNS, es decir, conocer el significado del uso de estas herramientas; donde por supuesto intervendrá la naturaleza hipertextual de la red.

Por otro lado, en alguno de sus textos, Walter Benjamin defiende a la juventud explicando la manera en que se puede dotar de sentido a la experiencia. Según Benjamin el mundo adulto “mantiene relación permanente con lo rutinario, con lo eternamente vuelto al pasado” (Benjamin; 1993: 94), y su forma de darle sentido a la experiencia es acumulándola para descalificar a quien no la posee. El joven, inexperimentado, sin embargo, para el autor tiene por ello un beneficio: “a ninguna cosa, a ningún hombre pueden condenar, ya que en cualquier momento (en la columna de los anuncios o en la de sucesos) puede surgir el símbolo o lo sagrado” (Benjamin; 1993: 114). Bien, no podemos seguir al pie de la letra a Benjamin, ya que si bien sus ideas son harto superiores a los alcances de esta humilde investigación, son más filosóficas que teóricas, y no estoy seguro de poder concretar muy bien abstracciones tan complejas como lo “sagrado”. Pero, por supuesto que las podemos tomar como guías. Si pensamos en los adultos desde el contexto de esta investigación podemos imaginarnos, como lo hizo Benjamin, a lo vuelto al pasado, sobre todo si pensamos en las instituciones, las escuelas volviendo a los libros, la familia a las estructuras organizacionales jerarquizadas, el gobierno a los partidos políticos, etc.; y al mismo tiempo, son ellos quienes

---

“simple visión” y es el que no necesita de esfuerzo para captar la realidad, se devela a la comprensión “como al ojo el paisaje”, y no es que sea pasiva, sino que “su actividad consiste en recibir”. Cfr. *Ocio y Culto* de Josep Pieper.

descalifican aquello que no se ha empapado de toda la experiencia del pasado para vivir el presente, se trata de un actuar *postfigurativo* en términos de Margaret Mead. Sin embargo, los jóvenes son los que se aproximan a conocer el mundo a través de otros métodos y herramientas, lo nombran distinto, aún con la desaprobación de lo adulto representado por el orden institucional. Y no es que no se atrevan a condenar a nada ni a nadie en su camino (más bien ellos también condenan la incompreensión de los otros hacia ellos, entre otras cosas), pero imaginemos que el símbolo o lo “sagrado” que Benjamin proponía como posible hallazgo en su camino, podría ser sustituido por algo menos abstracto, más humilde, a saber, en nuestros días no por la falta de prejuicios ante su entorno, sino por un cambio en la manera de comprender al mundo y de estar con los otros, de contar lo que les pasa y lo que son desde una lógica distinta a aquella en la que crecieron sus antecesores. Lógica desconcertante si no se toman en cuenta las diversas fuentes de donde toman sus referentes culturales y las dimensiones de la realidad que filtran para dotar de significado –en distintas escalas- a todo el material que apropián.

### **3. Porciones de realidad. Concepción del sujeto**

La investigación en torno a internet vive un *boom* en la actualidad, los artículos, tesis y ensayos a partir de la red rebasan a cualquiera que se proponga estar “siempre al día” al respecto, quiénes la abordamos como objeto de estudio estamos expuestos a dejar siempre de lado aspectos importantes en la reflexión que emergen del campo de investigación constantemente. Sin embargo, considero necesario, independientemente de los resultados de investigaciones que inevitablemente ignoro, dejar claros ciertos principios de los cuales partí a la hora de acercarme al campo. Ideas que me guiaron a lo largo de la investigación.

El primer punto es una advertencia tanto para mí como para el lector, advierto que el terreno que investigo está en un punto en el que aún existe el cuestionamiento sobre ¿qué es lo real?, y si debemos tomar a lo real como sólo aquello que está



en contacto físico con nosotros, aquello que palpamos, o si la realidad es algo más complejo aún, si es algo que nos tienta desde un entorno impalpable como el ciberespacio, que no tocamos pero que provoca que nos movamos en el mundo de determinada manera y no sólo viceversa. El cuestionamiento nos lleva a pensar incluso en lo que tomamos como verdadero, que entendemos como la realidad y valoramos como tal en tanto está formado por aquellos fenómenos que hacen coincidir alguna o un conjunto de aseveraciones con una o un conjunto de experiencias materiales. ¿Delimitación o agotamiento de la capacidad de valorar la percepción humana?

Partí de entender a la realidad como todo aquello, virtual o material<sup>4</sup>, que es percibido -palpable e impalpable- e incide de algún modo en el actuar de un sujeto. Así se hace a un lado la separación entre realidad virtual y realidad material, y podemos hablar del complemento entre porción material de la realidad y porción virtual de la realidad, que nacen de los espacios creados por el sujeto a través de la interacción con su entorno total. La segunda porción ubicada en mediaciones tecnológicas, nace con la invención de internet, y entra en contacto con mayor parte del mundo moderno –sobre todo sectores urbanos- a partir de la última década del siglo XX.

Mi segundo principio fue plantear cómo vemos al sujeto en relación con otros sujetos. El sujeto en el siglo XIX al ser determinado por la univocidad moral y/o el conocimiento secular, por la certidumbre, fue captado como individuo, es decir, un ente indivisible que debía mantener sobre todo una identidad rígida, estrecha, acorde a las nociones incuestionables sobre el deber ser de la época y de las reglas impuestas por las instituciones. Podemos decir que hubo entonces una personalidad muy estrecha, que debía ocultar lo “incorrecto” ante el resto. Si los papeles que el sujeto juega en distintas situaciones van construyendo la noción

---

<sup>4</sup> Tomando como base la idea de experiencia y realidad del apartado anterior, Poblete deja ver que hay tantas realidades como las que podamos nombrar. Todas éstas van dándole al sujeto una referencia –con mayor o menor valor para cada quien- más para moverse en el mundo.

total de identidad, el siglo XIX intentó agotarla en las pautas de las instituciones sociales, familia, iglesia, y sobre todo trabajo, con la misma meta en cada una: el progreso. Sin embargo, la posmodernidad nos ubica en un contexto en el que ya no hablaremos más de individuos, sino de personas, de máscaras, es decir, más que una falta de certeza respecto a la única forma en que se debe comportar el sujeto -por mandato casi dogmático de alguna institución-, en los distintos escenarios de esta época hay opciones para escoger, opciones que agotan a los sí mismos que se *deben* interpretar dentro de las instituciones. Por tanto, el sujeto es un ente capaz de construir una identidad mucho más libre que la de la primera modernidad, más abigarrada en tanto integra a su realidad escenarios que van en contra, cuestionan, o simplemente ignoran cualquier noción de un “deber ser”, sin descartar tampoco a quienes no cuestionan -o lo hacen en mucha menor medida- las normas impuestas por las estructuras.

Entiendo que el sujeto joven en un contexto de acceso a diversas opciones de consumo cultural, que integra lo global en lo local y que incorpora a internet cada vez más como parte esencial de su cotidianidad, está en la posibilidad de utilizar diversas técnicas para consolidar un sí mismo distinto al de aquellos que no tienen estas posibilidades. Desarrollará acaso nuevas maneras de presentarse ante el resto y de valorar ideas y/o formas de convivencia con sus pares y de estar en el mundo. De igual modo, se trata de personas cuyas prácticas culturales dejan ver relaciones heterogéneas entre acontecimientos que ya estaban ahí antes que ellos y que les permiten hablar desde el mismo contexto y opinar sabiendo que el otro sabe de lo que le está hablando, es decir, discursos (Foucault; 1987) que subyacen a las acciones que llevan a cabo en los sitios de socialización en línea, y que implican una maraña de significados en constante modelación que intento descifrar a través de observar sistemáticamente quiénes dicen ser en estos espacios.

La investigación de aspectos micro-sociales en internet nos permite vislumbrar la forma en que se va tejiendo el aparato sistémico de lo social a través de pequeñas prácticas que refuerzan o debilitan en diferentes niveles distintos patrones

estructurales, que al mismo tiempo permean e influyen en las prácticas individuales (Jensen; 2001: 93).

#### **4. Los sujetos de investigación. La producción de la información**

Se investigó a seis jóvenes de entre 14 y 18 años de edad<sup>5</sup>, tres hombres y tres mujeres, estudiantes de secundaria o preparatoria. Todos pueden ser vistos como “nativos digitales”, no sólo por haber nacido luego de 1991, sino porque todos tienen acceso a la tecnología desde la infancia, su uso de internet se rastrea en la mayoría a partir de los 11 años o antes, todos tienen algún perfil en algún sitio de socialización en línea por lo menos desde hace 2 años, tienen acceso libre a una computadora con internet en casa, y además viven en la zona metropolitana de Guadalajara, uno de los sectores urbanos más grandes de México.

Tabla 1. Nombres, edad y escolaridad. Los nombres han sido cambiados por cuestiones éticas.

Armando	Daniel	Cristian	Martha	Mónica	Esther
17 años	16 años	15 años	18 años	14 años	14 años
3ro. De preparatoria	2do. De preparatoria	1ro. De preparatoria	3ro. De preparatoria	2do. De secundaria	2do. De secundaria

Se trata de jóvenes que principalmente utilizan Facebook, sitio que hoy es el que cuenta con el mayor número de usuarios a nivel global –más de 300 millones-; y Metroflog, sitio argentino cuyo porcentaje mayor de usuarios (poco más del 80%) está ubicado en México. Estos sitios representan el cuarto y el séptimo lugar en la escala de los sitios más visitados en México, y primero y segundo lugar respectivamente de SNS más usados (alexa.com).

Lo primero fue ver de forma más detallada las características de los sujetos de investigación, si bien se trata de usuarios de Facebook y de Metroflog, no todos

---

<sup>5</sup> El sector que representa el número mayor de usuarios de internet en México es de 12 a 19 años, según el INEGI.

utilizan ambos. También es importante saber cuántas fotos habían subido cada uno a Facebook, en cuántas habían sido etiquetados (aquellas fotos en que aparece el sujeto en perfiles de otros contactos), cuántos contactos tenía cada uno; y en el caso de los perfiles en metroflog, ver cuántas entradas habían creado desde que abrieron el perfil, hasta una fecha en específico.

Tabla 2. Características de los sujetos de investigación, SNS utilizados, contactos en Facebook, fotos en Facebook, entradas en Metroflog. Datos vigentes en los perfiles hasta 18 de noviembre de 2009.

Armando	Daniel	Cristian	Martha	Mónica	Esther
Facebook y Metroflog	Facebook y Metroflog	Facebook	Facebook	Facebook y Metroflog	Facebook y Metroflog
110 contactos en Facebook	230 contactos en Facebook	310 contactos en Facebook	397 contactos en Facebook	85 contactos en Facebook	184 contactos en Facebook
29 fotos en Facebook	20 fotos en Facebook	10 fotos en Facebook	1144 fotos en Facebook	2 fotos en Facebook	4 fotos en facebook
23 fotos como etiquetado en FB	12 fotos como etiquetado en FB	40 fotos como etiquetado en FB	299 fotos como etiquetada en FB	2 fotos como etiquetada en FB	4 fotos como etiquetada en FB
69 entradas en Metroflog. Periodo 26/sept/07-16-nov-09	30 entradas en Metroflog. Período 17/jul/09-15-Nov-09	Sólo utiliza Facebook	Sólo utiliza Facebook	129 entradas en Metroflog. Periodo 19/abr/08-17/nov/09	12 entradas en Metroflog. Periodo 29/jul/07-30/oct/09

Las entradas en Facebook de cada uno de los jóvenes correspondientes a un mes, es decir, las veces que el usuario respondió a la pregunta “¿qué estás pensando?”, pregunta eterna en este servidor, se hicieron entre los siguientes periodos del año 2009:

Armando	Daniel	Cristian	Martha	Mónica	Esther
6/dic-6/nov	9/dic-3/nov	No ha respondido a la pregunta en más de 3 meses	4/dic-3/nov	1/dic-26 /jul	9/dic-5nov

Se escogió a estos sujetos en específico porque fueron ellos quienes accedieron - a petición expresa- a ser parte de la investigación, luego de haber buscado entre más jóvenes sin encontrar quien aceptara. Pienso que la misma naturaleza cualitativa del estudio (y el estatuto epistemológico actual de las ciencias sociales) no me obliga a querer generalizar ninguna de las características halladas en alguno de los sujetos, y por tanto el por qué de la selección de estos jóvenes y no de otros no alteró lo que más interesaba, que era tener una visión lo más detallada posible de la relación entre estos seis jóvenes, los SNS y el ocio. Las reflexiones producto de la investigación son para profundizar en las implicaciones, no para extrapolar los resultados.

El período en el que se llevó a cabo la recolección de datos en línea fue el mes de noviembre de 2009, se recabó información de sus perfiles a través de diarios de campo, almacenamiento de las diferentes actualizaciones de los perfiles (en forma de archivos jpg.), y ubicación de los datos en las categorías planteadas en el apartado anterior. La información recabada fue analizada mediante criterios de saturación, es decir, hasta encontrar pautas repetitivas o predecibles del comportamiento en línea del sujeto en momentos, aplicaciones o con contactos en específico; por tanto, si bien nuestro lapso temporal fue de un mes, no tiene fue tomado de manera lineal, se recogió información en línea que ya estaba archivada en el perfil desde tiempo atrás de que los sujetos aceptaran ser parte de esta investigación, y que es legítima porque la imagen muestra la fecha en que el dato fue creado.

A la etapa de categorización y condensación de la información arrojada por los perfiles de los sujetos, siguió la de análisis y una segunda categorización a partir de las pautas encontradas, para luego llevar a cabo entrevistas vía Messenger cuyo objetivo fue ahondar en los temas que habían sido recurrentes en los perfiles de cada sujeto. Utilizamos esta herramienta como parte de la experimentación que se vive en temas relacionados a internet acerca de qué metodología funciona mejor para qué objetivos, tomamos por cierto que todo momento y lugar de interacción con el sujeto de investigación contiene material susceptible de interpretación, las conversaciones en msn por supuesto que muestran limitaciones, sin embargo existen frases, incluso sólo palabras, que siendo respuestas a determinadas (y harto enfocadas) preguntas, evidentemente tienen implicaciones que están en el núcleo del tema que se investiga. Si son o no trascendentes, depende de qué otro material está junto a ellas para formar el total de la información producida en el campo.

Algo importante en la producción de la información fue el hecho de que a los diarios de campo y la captura de información estrictamente de los perfiles en línea, se les agregó conversaciones vía Messenger. Los seis jóvenes accedieron a darme su correo electrónico, y fue a través de este medio que conversé con ellos en tiempo real desde antes de tomar información de sus perfiles. Esta ventana hacia los sujetos me permitió conocerlos un poco más que si sólo mirara lo que hacen en sus perfiles. Se convirtió en una forma de “conocer el lenguaje del nativo”, y me parece que en cada conversación que tuve con ellos gané un poco más en información útil a la hora de interpretar toda la información.

El uso del Messenger como la parte esencial del rapport en esta investigación me lleva a plantear algunas ideas en otro debate dentro de las formas de nombrar a las herramientas utilizadas en las investigaciones en internet. Me refiero ahora al término “etnografía en línea”, el cual es muy criticable desde un punto de vista netamente antropológico, ya que una etnografía tradicional supone, en primera, la observación de un grupo de personas prácticamente desde todos los contextos en los que se desarrolla, economía, religión, estructura de gobierno y de las familias,

calendario, relaciones de poder y tensiones diversas dentro del grupo, todo ello desde la constante interpretación de las complejas costumbres de cada comunidad; así como la comprensión de una sociedad que se antoja ya con una construcción social de la realidad, es decir, con una cultura, que ha sido generalmente ya integrada por más de una generación y que el etnógrafo intenta desglosar de la manera más minuciosa posible a partir de la lectura integral de todos los aspectos.

En el caso de las investigaciones en línea no se analiza una cultura completa, sino las prácticas en línea de un grupo o de sujetos en específico, integrados ya a un contexto de multimedias offline bien establecido (financiero, laboral, educativo, religioso). Dicho grupo depende en gran medida de los discursos que rodean su entorno en línea.

Por supuesto la descripción del lugar del nativo se ve mucho más mermada en el entorno online, y el contacto con grupos como en la etnografía tradicional es, en mi caso, inexistente, ya que se observa interacción entre personas, pero no vemos qué más hay en el momento de la interacción. Sin embargo, considero que en la medida en que nos vamos acercando más a la concepción del mundo que un sujeto tiene a través de lo que vacía en el ciberespacio -en gran parte debido a la ausencia cada vez mayor de distanciamiento entre lo offline y lo online-, podríase empezar a pensar el término de “etnografía virtual” no como una devaluación de la etnografía tradicional, sino como el ensanchamiento de la capacidad de observación desarrollada por la etnografía ahora también a través de herramientas en línea.

Por otro lado, el problema para el etnógrafo es poseer la sensibilidad para tratar de captar –y ser creído en el intento- la esencia ontológica del grupo estudiado, y habrá que reconocer que en vez de plantear esa dificultad a nivel de la construcción discursiva, podría pensarse que antropólogos la han volcado sobre el problema de la adaptación en el estudio de campo. Y así “la rareza que supone construir textos ostensiblemente científicos a partir de experiencias claramente

biográficas, que es lo que al fin y al cabo hacen los etnógrafos, queda totalmente oscurecida” (Geertz; 1989: 19-20). El concepto de etnografía en línea, o virtual, desde aquí, desde la capacidad de colocar al lector en una posición de sentir que el investigador en verdad “estuvo allí”, parece tener cierta protección ante los puristas.

En todo caso, hablamos de una ramificación de la etnografía, la cual se vale de algunas de sus estrategias (observación, diario de campo, entrevistas), pero con resultados más acotados en cuanto al abarcamiento del entorno total del sujeto, lo mismo que en cuanto al contacto en tiempo real con éste y su grupo cercano. Aun así, sin duda permite desenmarañar significados de prácticas sociales y conocer discursos internalizados por los sujetos.

Por último, los seis jóvenes formaron parte de mi lista de contactos en Facebook, es decir, no sólo yo vi lo que ellos publicaban constantemente en sus muros y lo que sus amigos les posteaban, además de los resultados de las aplicaciones que utilizaban día con día, sino que ellos igualmente me observaron a mí como un usuario más. Y aquí es donde debo declarar mi propia afición al Facebook, por lo que las entradas que yo escribí, las fotos que subí, las aplicaciones con las que me divertí, fueron las de un usuario más, lo cual influyó bastante en la percepción de mí mismo como usuario e investigador. Al respecto, ya Christine Hine ha impelido a los investigadores del ciberespacio a generar apartados en sus estudios que contengan una reflexión no sólo acerca de lo que se observó con los sujetos de investigación, sino de la experiencia personal del investigador como usuario de la herramienta (Hine; 2000: 36)

Los datos que se analizaron fueron: entradas posteadas por los sujetos, fotos, número de contactos, inflexiones en sus escritos, momentos del día en los que están conectados y conversaciones vía Messenger.



## Bibliografía

- **APPADURAI, Arjun (2001):** *La modernidad desbordada*. Trilce. Argentina.
- **BARICCO, Alessandro (2009):** *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Anagrama. España.
- **BENJAMIN, Walter (1993):** *La metafísica de la juventud*. Paidós Ibérica. España.
- **FOUCAULT, Michel (1987):** *El orden del discurso*. Tusquets Editores. España.
- **GEERTZ; Clifford (1989):** *El antropólogo como autor*. Paidós. Barcelona.
- **GOFFMAN, Erving (1989):** *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu editores. Argentina
- ----- (1991): *Los momentos y sus nombres*. Paidós. España.
- **HINE, Christine (2000):** *Etnografía virtual*. Sage Publications. Barcelona.
- **JENSEN, Klaus Bruhn (2001):** *Modelos comunicantes. La importancia de los modelos para la investigación sobre los mundos de la internet*. Revista Comunicación y Sociedad No. 40. Universidad de Guadalajara. México.
- **LE BRETON, David (1999):** *Las pasiones ordinarias. Antropología de las emociones*. Ediciones nueva visión. Argentina.
- **MEAD, Margaret (1980):** *Cultura y compromiso. Estudio sobre la ruptura generacional*. Gedisa. España.
- **POBLETE, Sergio (1999):** *La descripción etnográfica*. Revista Cinta de Moebio. Septiembre. Número 6. Chile.
- **WINOCUR, Rosalía (2009):** *Robinson Crusoe ya tiene celular. La conexión como espacio de control de la incertidumbre*. Siglo XXI. México.
- **ZHAO, GRASMUCK & MARTIN (2008):** *Identity Construction on Facebook. Digital empowerment in anchored relationships*.  
<http://www.scribd.com/doc/8475198/Zhao-Grasmuck-Martin-Identity-Construction-on-Facebook-Digital-Empowerment-in-Anchored-Relationships>.