



Elisenda ARDÈVOL
Universitat Oberta de Catalunya



**Simposio 4: Ciudadanos de silicio, ciudadanos del ciberespacio:
¿un nuevo campo social para las identidades colectivas?**

Elisenda Ardèvol, Josep Martí & Joan Mayans

Cibercultura / cibercultures:

La cultura d'Internet o l'anàlisi cultural dels usos socials d'Internet

Resumen

El concepto de cibercultura ha sido repetidamente utilizado en la teorización sobre la aparición de nuevas formas de sociabilidad vinculadas al uso de Internet, así como para significar movimientos sociales y culturales que usan Internet como referencia clave para su misma existencia y caracterización. Pero, ¿Qué es la cibercultura? ¿Por qué hablamos de ciberculturas? Esta comunicación presenta un mapa en el cual cartografiar las diferentes perspectivas teóricas y estudios empíricos sobre cultura e Internet con el objetivo de reflexionar críticamente sobre el alcance y la relevancia de estas propuestas teóricas y metodológicas que se abren desde una aproximación cultural al estudio de Internet.

Los ejes se han definido a partir de distinguir entre tres estrategias de investigación: a) El análisis de la cultura de Internet agrupa aquellas perspectivas teóricas y metodológicas que buscan definir la emergencia de nuevos modelos culturales cuyo eje vertebrador serían las tecnologías de la comunicación, pero que también hacen referencia al desarrollo de la inteligencia artificial y a la biotecnología. b) El análisis de las formas culturales de Internet aglutina aquellas estrategias de investigación centradas en el estudio de los aspectos culturales que emergen de la interacción social mediada por ordenador. c) El análisis cultural de los usos sociales de Internet reúne aquellas aproximaciones en las que la cibercultura sería una categoría *emic*, un concepto problemático como instrumento analítico a no ser porque este es usado por los propios actores y por tanto solo útil en cuanto parte del estudio de las prácticas sociales por las cuales toma sentido.



Cultura & Política ······ Barcelona, Septiembre de 2002

Actas del IX Congreso de Antropología de la
Federación de Asociaciones de Antropología
del Estado Español

**Simposio 4: Ciudadanos de silicio,
ciudadanos del ciberespacio: ¿un nuevo
campo social para las identidades colectivas?**



Resum

El concepte de cibercultura ha estat repetidament utilitzat en la teorització sobre les noves formes socials sorgides al voltant de l'ús d'Internet, i també per moviments socials i culturals que prenen la Xarxa com a referència clau per la seva mateixa existència i caracterització. Però, ¿què és la cibercultura? ¿Per què parlem de cibercultures? L'objectiu d'aquesta comunicació és presentar un mapa que ens permeti cartografiar les diferents perspectives teòriques i estudis empírics sobre cultura i Internet, per tal de reflexionar críticament sobre l'abast i rellevància de les diferents línies de recerca obertes des d'una aproximació cultural a l'estudi d'Internet.

Els eixos proposats s'han definit a partir de delimitar tres estratègies de recerca: a) L'anàlisi de la cultura d'Internet aplega aquelles perspectives teòriques que busquen definir l'emergència de models culturals nous que s'estructurarien al voltant del desenvolupament de les tecnologies de la comunicació, en especial Internet, però també de la intel·ligència artificial i la biotecnologia. b) L'anàlisi de les formes culturals reuneix aquelles estratègies de recerca centrades en l'estudi dels aspectes culturals vinculats a la interacció social mediada per ordinador. En aquest sentit, el concepte de cibercultura faria referència als trets culturals que configuren i diferencien les comunitats virtuals. c) Finalment, per la perspectiva de l'anàlisi cultural dels usos socials d'Internet, la cibercultura seria una categoria "emic", un concepte problemàtic com a instrument analític, només pertinent per referir-nos-hi a partir de l'estudi de les pràctiques socials per les quals pren sentit.

Abstract

The concept of Cyberculture has been widely used for the theorization of the emergence of new ways of sociability through Internet, and also by social and cultural movements that take Internet as the core of their activities and existence. But ¿What is Cyberculture? ¿Why we speak about Cybercultures? The main objective of this paper is to map the different theoretical and methodological perspectives about culture and the Internet, claiming that it is necessary to evaluate the possibilities and relevance of the cultural perspective for the study of Internet.

I pose three main research strategies for understanding the current studies on culture and Internet: a) *The analysis of the culture of Internet* points to researches that are related with the theoretical perspectives that seek for the emergence of new cultural models characterized mainly by communication technologies, but also related with the development of artificial intelligence and biotechnology. This strategy is focused on empirical studies on social change, interested in the identification of main transformations in the whole social structure (production, social relations, symbolic worlds). b) *The analysis of cultural forms* refers to the study of the cultural aspects that emerge from social interaction through Internet. Cyberculture, then, will make reference to the cultural traits that characterize virtual communities and those cultural forms that are created in the cyberspace. c) *The cultural analysis of Internet* emphasizes the cultural appropriations of Internet. For this third strategy, Cyberculture is considered as an *emic* category and, in that sense, a problematic concept as a conceptual tool if it is not related to the meanings given by social actors.



Cultura & Política ······ Barcelona, Septiembre de 2002

Actas del IX Congreso de Antropología de la
Federación de Asociaciones de Antropología
del Estado Español

Simposio 4: Ciudadanos de silicio,
ciudadanos del ciberespacio: ¿un nuevo
campo social para las identidades colectivas?



¿Cibercultura / ciberculturas?

¿Qué es la cibercultura? ¿Por qué hablamos de ciberculturas? El objetivo de este artículo consiste en proveernos de unas herramientas conceptuales para examinar las distintas propuestas teóricas y metodológicas en el estudio de Internet desde una aproximación cultural.

El concepto de cibercultura se ha utilizado de forma repetida para la teorización sobre las nuevas formas de sociabilidad en torno al uso de Internet, tanto para explicar la emergencia de patrones culturales en línea, como para hacer referencia a grupos y movimientos sociales que toman Internet como el centro de sus actividades e incluso como factor esencial de su misma existencia como colectivo. Ante esta variedad de acepciones del término *cibercultura* y el progresivo incremento de estudios empíricos que utilizan una aproximación cultural y etnográfica, es preciso distinguir entre las distintas perspectivas teóricas sobre la cultura y evaluar el alcance, las limitaciones y las aportaciones científicas de cada estrategia de investigación en la comprensión de los fenómenos sociales y culturales hacia los que apuntan. Para ello, he optado por construir tres ejes de clasificación sobre los cuales cartografiar estos distintos enfoques teóricos en torno a la relación entre cultura e Internet a partir de lo que he denominado tres grandes estrategias de investigación: el análisis de la cultura de Internet, el análisis de las formas culturales de Internet y el análisis cultural de los usos sociales de Internet.

El análisis de la cultura de Internet agrupa aquellas perspectivas teóricas y metodológicas que buscan definir la emergencia de nuevos modelos culturales cuyo eje vertebrador serían las tecnologías de la comunicación, pero que también hacen referencia al desarrollo de la inteligencia artificial y a la biotecnología. Esta estrategia de investigación se centraría en estudios empíricos orientados hacia el análisis del cambio social con el objetivo de identificar el alcance de estas transformaciones en todas las esferas de la sociedad (modo de producción, relaciones sociales y mundos simbólicos), así como las características básicas que definirían este nuevo modelo cultural.

El análisis de las formas culturales de Internet aglutina aquellas estrategias de investigación centradas en el estudio de los aspectos culturales vinculados a la interacción social mediada por ordenador. En este sentido, el concepto de cibercultura haría referencia a los rasgos culturales que caracterizarían a las comunidades virtuales y a las diversas formas culturales que emergerían a través de la interacción en línea.

Finalmente, para la estrategia del análisis cultural, la cibercultura sería una categoría emic, un concepto problemático como instrumento analítico a no ser porque este es usado por los propios actores y por tanto solo útil en cuanto parte del estudio de las prácticas sociales por las cuales toma sentido.





Hine en *Virtual Ethnography* (2000) hace una clasificación más radical que la mía proponiendo un solo eje de partición: aquellos estudios cuyo objetivo es estudiar la cultura (análisis de la cultura, ya sea de Internet o del ciberespacio, o de la sociedad global), y aquellos cuyo objeto de estudio se diluye a favor de una aproximación cultural, por ejemplo, de la tecnología. Sin embargo, yo he optado por una clasificación ternaria que me permitiera presentar los estudios sobre cultura e Internet en relación con la teoría antropológica más amplia en torno al concepto de cultura. Efectivamente, para delimitar estas tres estrategias de aproximación cultural al estudio de Internet he partido de contextualizar las investigaciones sobre cibercultura en el marco de la teoría antropológica, puesto que es desde esta rama de las ciencias sociales desde donde se ha debatido, trabajado, desarrollado y criticado con más extensión e intensidad este concepto. Así pues, cada una de las tres estrategias que presentadas se corresponde a grandes pinceladas con tres grandes orientaciones en el desarrollo del concepto de cultura en antropología: la cultura como solución adaptativa de nuestra especie, como comportamiento aprendido y como actividad simbólica.

En su acepción más amplia, el concepto de cultura incluye toda manifestación del ser humano, todo conocimiento, toda pauta de comportamiento transmitida de generación en generación y que el individuo aprende como miembro de una sociedad concreta. Por tanto, la cultura constituye, en su sentido más elemental, todo aquello que se transmite por aprendizaje social.

La primera definición de cultura como algo que pertenece a la totalidad de la especie humana y no solo a una elite social educada, la ofreció E.B. Tylor en 1871 al definirla como “*aquel todo complejo que incluye conocimientos, creencias, arte, moral, leyes, costumbres y todo el resto de los hábitos y capacidades que el ser humano adquiere como miembro de una sociedad*”. Esta definición incluye tanto aspectos materiales (objetos, artefactos) como inmateriales (saberes, creencias, valores, costumbres). Asimismo, esta acepción no se limita a la producción artística, literaria, científica o filosófica, sino que incluye las producciones más caseras y los hábitos más rutinarios de la vida cotidiana.

Para situar el papel que se ha otorgado a la cultura en las sociedades humanas, podríamos partir del manual de introducción a la antropología de Rossi y O'Higgins (1981), donde plantean la interrelación entre tres aspectos que constituyen un modo de vida humano: el ecológico (el hábitat físico o medio natural), el social (la interacción dentro del grupo y las formas de organización) y el cultural (la elaboración simbólica, la visión del mundo, modos de pensar, creencias y valores). Estos tres niveles de análisis se encuentran interrelacionados, puesto que la humanidad depende del medio natural, pero también lo modifica y lo transforma a partir de sus formas productivas y de subsistencia, que están estrechamente relacionadas con el tipo de organización social que desarrollan, y éste, al mismo tiempo, no puede desligarse de los valores que la sostienen, de ideologías que lo justifican, de creencias que lo ordenan y le dan un sentido, de manera que la descripción





de un cambio en cualquier nivel supone un reajuste en los otros. Este *todo* dinámico e inestable sería lo que denominaríamos *la cultura* de un grupo humano y constituiría el objeto de estudio de la antropología (Rossi y O'Higgins, 1981:45).

Así, el término *cultura* puede hacer referencia a la totalidad del sistema social (Taylor), a nuestra capacidad de aprendizaje, así como a uno de sus niveles de análisis, para referirnos a los aspectos cognitivos y simbólicos (mitos, rituales y cosmologías). No es de extrañar pues, encontrar unas definiciones aparentemente tan dispares de cibercultura. Mientras que hay autores que se adscriben a la acepción limitada de cultura como producción simbólica y centran el estudio de la cibercultura en la actividad en línea o en los mitos generados en torno a Internet, otros adoptan el sentido más amplio de cultura como sistema complejo que incluye desde las relaciones de producción hasta la cultura material y los valores morales, y proponen el concepto de cibercultura para referirse a la aparición de un nuevo modelo cultural.

El análisis de la cultura de Internet o la cibercultura como un nuevo modelo cultural

Lejos de ser una subcultura de los fanáticos de la Red, la cibercultura expresa una mutación muy importante de la misma esencia de la cultura.[...] De este modo, la cibercultura inventa otra manera de hacer que llegue la presencia virtual a sí mismo de lo humano diferente de la imposición de una unidad de sentido.

Lévy, P. *La cibercultura, el segon diluvi?* (1998: 203-204)

La cultura como producto de la evolución y como solución adaptativa de nuestra especie apunta de forma directa hacia la idea de un cambio generalizado en un sistema cultural entendido como totalidad y conecta con la idea de evolución de las sociedades humanas, planteando una cuestión capital que proponen muchas de las definiciones de cibercultura y que hace referencia a la relación entre desarrollo tecnológico y cambio social y cultural.

En relación con este énfasis en el aspecto adaptativo, encontramos dos grandes líneas teóricas: por un lado, las teorías que proponen explicar los cambios culturales a partir de modelos evolucionistas y, por otro, las que plantean estudiar la estructura de las sociedades a partir de la interrelación funcional de sus partes constitutivas.

Las teorías evolucionistas pretenden llevar a cabo la clasificación de las culturas siguiendo un orden de desarrollo diacrónico, progresivo y dinámico, que trazaría la línea de los primeros homínidos hasta la actualidad. Estas teorías intentan relacionar los diferentes niveles de análisis antropológico y asociar a cada periodo histórico un tipo característico de desarrollo tecnológico, social y cultural. Sería determinante, en la mayoría de estos sistemas clasificatorios, el modo de producción o la forma de subsistencia. ¿Cuándo se puede decir que una sociedad pasa de un tipo al otro, cuáles son los elementos que caracterizan a estos cambios? ¿Sólo constituyen cambios parciales, en una esfera del sistema o, por el





contrario, son estructurales profundos, que dan lugar a un nuevo modelo cultural?

Desde la perspectiva funcionalista, el concepto de cultura sirve para explicar las distintas adaptaciones humanas al medio natural. Para Malinowski (1984), constituye la manera específica que cada sociedad desarrolla para satisfacer las necesidades básicas comunes, como podría ser alimentarse o reproducirse. En este sentido, la característica de la especie humana es que, en iguales potencialidades psíquicas, condicionantes biológicos y necesidades básicas, cada sociedad produce una manera singular de satisfacerla, lo cual da lugar a estilos de vida diferentes, a distintas culturas que, al mismo tiempo, producen nuevas necesidades sociales y nuevas formas de relacionarse con el medio y de transformar su entorno.

Las teorías evolucionistas de principios de siglo XIX conectan con corrientes teóricas más actuales y complejas. Por ejemplo, el materialismo cultural de Marvin Harris constituye una propuesta evolucionista y de explicación del cambio social mediante las leyes de la historia, que busca la explicación de las similitudes y las diferencias entre modelos culturales en los procesos tecnoeconómicos responsables de la producción de los requerimientos materiales para la supervivencia social (M. Harris, 1978: 210). Independientemente de la orientación ideológica, lo primordial a tener en cuenta en estos planteamientos para entender la importancia de su propuesta de construcción de modelos culturales es el interés por el cambio y la búsqueda de una explicación retrospectiva, pe-

ro también para explicar las transformaciones sociales emergentes contemporáneas y situar nuestro lugar en la historia: ¿qué rasgos caracterizan a nuestras sociedades actuales con relación a las demás, cómo definimos el modelo cultural actual y qué transformaciones destacamos como emergentes para situarnos en uno u otro periodo histórico –capitalismo, poscapitalismo, posmodernidad, sociedad de la información, cibercultura?

Es importante que nos detengamos en las teorías evolucionistas puesto que nos ayudan a comprender en buena medida el determinismo tecnocientífico y tecnoeconómico de muchas de las propuestas actuales para explicar las transformaciones culturales de finales del siglo XX. Sin ir más lejos, tomemos las propuestas de Negroponte en *Being Digital* (1995), que plantea el cambio de átomos a bits como imparable e irrevocable. El determinismo tecnológico se pone de manifiesto en afirmaciones como “Internet transformará la economía”, o en preguntas de investigación como “¿cuál es el impacto social de Internet?”, así como en el planteamiento de propuestas destinadas a “controlar” este impacto y sus posibles efectos en términos de bienestar social.

El determinismo tecnológico va muchas veces acompañado de cierto fatalismo. Por ejemplo, en el artículo de Bruce Murray “Society, cyberspace and the future, how can new interactive communication technology enhance harmonious and functional communities at all scales worldwide?” (1995), el impacto tecnológico aparece como evidencia incuestionable y se nos





presenta como inevitable (¿quién puede detener el progreso?), con una lógica interna autónoma e independiente del contexto social y cultural a la que únicamente podemos adaptarnos. Por el lado opuesto, Internet se presenta como una tecnología inherentemente democrática, incluso libertaria e ingobernable, que rompe con las fronteras de los estados-nación y de sus intentos de control. Diríamos que Internet ejerce una presión selectiva en las organizaciones sociales democráticas, en una cultura universal y en una nueva forma de pensarnos a nosotros mismos (interdependientes, conectados en red y con unos nuevos valores: solidarios, innovadores, creativos).

Internet nos dirige hacia un nuevo modelo cultural, cuya forma está prefigurada, inscrita en la propia tecnología. Según esta posición, depende de nosotros la buena o mala utilización que hagamos de sus propiedades. Un buen ejemplo de ello lo encontramos en el artículo de opinión de Shapiro, "Street Corners in Cyberspace" (1995), en el que plantea que, pese al diseño democrático inherente a Internet, está en nuestras manos utilizarlo en consonancia o convertirlo en una plaza de mercado. ¿Nos encontramos ante una transformación social y cultural sin precedentes en la historia? ¿Nos dirigimos hacia un nuevo modelo cultural? ¿Y de qué tipo? ¿Afectará del mismo modo a todo el mundo? ¿Es tan positivo como lo perfilan las nuevas utopías? John Stratton, en *Cyberspace and the Globalization of Culture*, plantea una visión crítica, distópica, pero igualmente universalizadora. Para este autor, Internet forma parte de un proceso de globalización hacia un nue-

vo modelo cultural planetario que no es más que una nueva fase en el desarrollo del modelo capitalista. Internet constituye una tecnología más, como el telégrafo o el teléfono, para la progresiva desterritorialización de la producción, distribución y consumo de mercancías, que tiene como consecuencia una disolución de las culturas locales para recomponerlas en un nuevo orden global (Stratton, 1996: 253-255).

En último extremo, podríamos pensar que Internet sólo constituye uno de los elementos de transformación cultural que, de forma conjunta con otros factores, llevan a la emergencia de una nueva cultura. Esta línea de investigación no propone concebir la cibercultura como un nuevo modelo dentro de una tipología clasificatoria, ya sea en términos neoevolucionistas, ya desde una orientación marxista (Castells) o desde una orientación mentalista. Por ejemplo, Pierre Lévi en *La Cibercultura, el segon diluvi?* parece situarse en un evolucionismo más bien mentalista, ya que, pese a no aceptar que la causa del desarrollo cultural sea la tecnología o que ésta sea independiente de factores sociales, sitúa Internet en el centro de una transformación cultural singular y sin precedentes (nos habla de una *mutación*). Pierre Lévy define como tres principios claves de la cibercultura: la interconectividad, las comunidades virtuales y la inteligencia colectiva. Éstos provocan un nuevo ordenamiento del conocimiento y de la experiencia individual y colectiva, un modelo cultural que se articula como el tercer estadio en una escala evolutiva que va desde las pequeñas sociedades cerradas –de cultura oral–,





a aquellas *civilizadas* o *imperiales* –donde la escritura posee un papel preponderante–, hasta llegar a la cibercultura, que corresponde a una etapa de mundialización concreta de las sociedades, de coexistencia entre los niveles locales y globales (Lévy, 1997: 204).

David Hakken, en *Cyborgs @ Cyberspace, An Ethnographer looks to the Future*, reflexiona sobre cómo el estudio antropológico de la cultura nos puede ayudar a situar el problema y a definir diferentes marcos de investigación. Para este autor, las nuevas formas de vida posibles por las tecnologías de la información y de la comunicación no sólo son reales y diferentes, sino también transformadoras. Ahora bien, es preciso situar el concepto de ciberespacio (que él prefiere al de cibercultura) en el espectro de definiciones ofrecidas para captar las actuales transformaciones sociales (sociedad postindustrial, sociedad de la información, cyberia, cibercultura, etc.). Y, en segundo lugar, es necesario investigar hasta qué punto estas nuevas formaciones sociales dan paso a un nuevo tipo de cultura. Por este motivo, se deben evitar modelos evolucionistas fundamentados en la idea de progreso lineal y continuado (Hakken, 1999).

Hakken se sitúa explícitamente en una estrategia de investigación evolucionista como la más idónea para valorar la magnitud y el tipo de transformaciones culturales en comparación con otros periodos, con la finalidad de evaluar si estamos ante la aparición de un nuevo orden cultural que rompe con el anterior de una forma irreversible, o hasta qué punto es adecuado y fundamentado en la evidencia empírica y en la

teoría antropológica hablar del cambio cultural en estos términos, y hasta qué punto y de qué manera se puede proponer el cambio tecnológico como determinante para llegar a plantear que estamos en camino de desarrollar una manera diferente de ser humano.

El análisis de las formas culturales de Internet o la cibercultura como parte del sistema cultural

“Cibercultura. Para nuestros propósitos este término se refiere a los modos de vida, las formas de construcción del self y del otro, así como las formas en las que fluyen transversalmente las dimensiones política y económica en la espiral de dominación/resistencia dentro de este nuevo y escurridizo escenario también llamado cyberspace o ciberespacio”.

Figueroa Sarriera, H.J. Curso de Cibercultura
(www.....)

Buena parte de los estudios sociales y culturales de Internet se ha centrado en la caracterización de las formas culturales que emergen de la interacción *on-line*. La propuesta más importante en esta dirección es considerar que estas interacciones sociales mediadas por las redes de ordenadores interconectados pueden llegar a constituir una cultura diferenciada de la realidad *off-line*.

Desde esta perspectiva, la cibercultura constituye la cultura que emerge en las relaciones sociales en Red, con el uso de Internet, y se encuentra vinculada al concepto de comunidades virtuales y al estudio de espacios de interacción social, como los juegos de rol mediatizados por ordenador (los MUD y los MOO),





las salas de conversación en tiempo sincrónico (chats), los foros de discusión y las listas de distribución.

El punto de partida supone considerar que las relaciones sociales que se originan a partir de y mediante Internet constituyen un estilo de vida particular, o que la comunicación mediada por ordenador posibilita la aparición de nuevos estilos de vida que son propios y específicos de las comunidades virtuales o del comportamiento *on-line*.

Esta segunda estrategia de investigación se orienta hacia un concepto de cultura que pone el énfasis los aspectos relacionados con el aprendizaje social y la vida en comunidad. La cultura se refiere aquí a la variedad de formas de vida aprendidas por el individuo al vivir en contextos sociales diversos y que incluso moldean su identidad y su personalidad, especialmente durante su infancia en el proceso de socialización y endoaculturación. La Escuela de Cultura y Personalidad, desarrollada principalmente en EE.UU. durante los años cincuenta y sesenta, es la más representativa de este posicionamiento teórico y no es por tanto extraño que muchos de los estudios etnográficos realizados en comunidades virtuales tomen esta orientación (teniendo en cuenta además que la mayor parte de trabajos publicados proceden de estudios realizados en EE.UU. donde esta corriente teórica sigue siendo una referencia clave para la antropología norteamericana.)

Esta perspectiva explica la adaptación cultural a partir de la interacción social y del compor-

tamiento aprendido, es decir, propone el estudio de la cultura como el análisis de las pautas de interacción complejas e interrelacionadas que el individuo aprende durante su vida en sociedad. Según Margaret Mead, por ejemplo, las culturas constituyen sistemas de comportamiento aprendido y compartido por los miembros de un grupo. El modelo principal que se encuentra detrás de este concepto de cultura es el de una sociedad completa, la idea de una comunidad que perdura a lo largo de muchas generaciones, y en el cual el método de inducción del comportamiento esperado del individuo es el aprendizaje en el seno de la familia durante su inmadurez. De este modo, el sistema total depende de los estímulos proporcionados por el comportamiento de los niños, quienes, asimismo, han aprendido cómo facilitar estos estímulos a los mayores a partir de la manera como los más mayores tratan a los más jóvenes (M. Mead, 2000:20-21). De este modo, podemos considerar que el comportamiento que estudiamos es sistemático, que tal sistematización se puede referir a patrones de comportamiento estructurales y a la dinámica funcional y, de esta manera, se puede comparar con sistematizaciones iguales realizadas a partir de otras culturas.

En esta dirección, los primeros estudios sobre los aspectos culturales en Internet apuntaban hacia la comprobación de la presencia de elementos culturales *on-line* con el fin de poder determinar si podemos hablar de la emergencia de una cultura propia de las comunidades surgidas y mantenidas por la comunicación mediada por ordenador. Tim North (1994), por ejem-





plo, se propone dilucidar en su estudio sobre una comunidad virtual, si la Red se puede pensar como sociedad, con los mismos términos que utilizamos para estudiar la cultura en comunidades físicas y qué nos puede aportar esta perspectiva. También David Porter, en la introducción de *Internet Culture* (1996), plantea que la comunicación en Internet se puede entender desde el concepto de cultura, puesto que en los grupos de discusión, chats y otros espacios públicos de relación se constituye una forma de vida que incluye sistemas compartidos de creencias y valores, convenciones de presentación y argumentación, léxicos propios y estilos iconográficos que simbolizan la gestualidad, una etiqueta social –netetiqueta– y otros signos que vehiculan emociones como el afecto y el sentimiento de pertenencia a un grupo (Porter, 1996: 13).

No resulta difícil encontrar en los estudios sobre comunidades virtuales vínculos significativos con el enfoque holístico propuesto por Mead para el estudio de la cultura –enfoque común en buena parte de la práctica etnográfica dentro de la antropología–, así como con ideas sobre la creación de identidades colectivas basadas en un sentimiento de pertenencia y en el establecimiento de límites simbólicos. Por ejemplo, Derek Foster (1997) basa su reflexión sobre comunidades virtuales en la sociología y la antropología y utiliza las tesis de Benedict Anderson para introducir los aspectos identitarios en las comunidades. Nessim Watson, en *Why We Argue About Virtual Community: A Case Study of the Phish.Net Fan Community*, escribe: “puesto que el término *comunidad* está

generalmente basado en límites geográficos imaginados (naciones estado, fronteras, etc.), no es demasiado extraño que apliquemos el término *comunidad* en otro espacio imaginado, el ciberespacio” (Watson, 1997: 120).

Por tanto, vemos que, una vez establecida la pertenencia de la aplicación del concepto de cultura a las comunidades virtuales, obtenemos de éstas una serie de rasgos específicos relacionados con el modo de comunicar, aún en la actualidad y en su origen preferentemente textual. En este sentido, el estudio de la cibercultura, las comunidades virtuales y el análisis de la comunicación mediada por ordenador (CMO) van juntos y poseen muchos puntos de contacto entre sí.

Desde diferentes perspectivas teóricas y definiciones de cultura, esta estrategia de investigación se centra en temas como la identidad y la sociabilidad *on-line*, el establecimiento de categorías sociales *on-line*, reglas de comportamiento, resolución de conflictos, jergas, sentimiento de pertenencia al grupo, etc. En esta línea, muchos de los estudios reunidos en la edición de *Internet Culture* (1996) de David Porter constituyen estudios cualitativos, realizados a partir de técnicas de observación participante, entrevistas *on-line* o cuestionarios por correo electrónico que exploran diferentes aspectos de la vida social en la Red, tanto en los espacios marcados socialmente para corrientes contraculturales y libertarias, como en chats denominados *coffehouse* o *bars*, para encuentros informales entre usuarios de diferente procedencia.





El objetivo de estos estudios es mostrar cómo se organiza la vida social a partir de la interacción y la comunicación mediada por ordenador, pero, en general, no tienen en cuenta los aspectos culturales fuera de la Red, o incluso intentan encontrar características específicas en el medio, por norma general asociadas a la ausencia de contacto físico cara a cara y a su inmediatez en la comunicación. En esta dirección, los primeros estudios hablaban de efectos desinhibidores y democratizadores por la eliminación de marcas socioculturales (sexo, clase social, grupo étnico, etc.). Por ejemplo, la investigación etnográfica realizada por Carlstrom en LambdaMOO –un juego de rol en red–, apunta a las conclusiones de que la realidad social creada a partir del lenguaje y mediante el texto y el programa no es un espejo o reflejo de la realidad *off-line*, sino que configura un sistema independiente (1992). Estudio en la línea de Mark Dery, que proponía la aparición de una nueva identidad *on-line* liberada de las restricciones biológicas y socioculturales (1994).

Asimismo, desde esta estrategia de investigación, es importante que intentemos descubrir lo que Internet posee de específico como cultura respecto a las culturas *off-line*. Para considerar que los patrones de relación y pautas de comportamiento que se originan en Internet son nuevos o particulares en este medio de comunicación, deberemos comparar la cultura *on-line* y la *off-line*, ver las similitudes y qué tiene de específico la cultura *on-line* ante las culturas “reales” o las pautas de comportamiento fuera de la Red.

Ahora bien, hemos dado por supuesto que el término *cibercultura* se refiere desde esta estrategia de investigación a las relaciones sociales en línea; a lo que hacemos cuando estamos conectados a la Red y a cómo lo hacemos. Fenómenos sociales “internos”, que se originan dentro de la Red, pero no “fuera”. No obstante, los límites de la cibercultura se pueden ampliar para considerar que Internet reconfigura todo el espacio social, que estructura comportamientos tanto en la Red como fuera, lo cual da lugar a una nueva forma cultural que denominaríamos *cibercultura*.

El estudio de Internet en relación con la emergencia de nuevas formas culturales propone pues dos enfoques: uno centrado en el estudio de las comunidades virtuales como “comunidades completas” y otro que propone el estudio de la imbricación e interrelación entre los diferentes niveles estructurales de la sociedad y, en este sentido, sobrepasa los límites de la cibercultura entendida como un fenómeno exclusivamente *on-line*. Nguyen y Alexander en *The coming of Cyberspacetime and the End of the Polity* (1996) plantean esta pregunta: ¿debemos considerar y restringir el ciberespacio al reino habitado por usuarios de Internet y otras *nets* o es necesario que entendamos el ciberespacio como una realidad más variada y polimorfa, en la cual la tecnología prácticamente mediatiza toda acción humana? (Nguyen y Alexander cit. en R. Shields, 1996, pág. 99).





Cultura on-line y cultura off-line

Los problemas de estudiar las comunidades virtuales (grupos sociales surgidos y sustentados por la comunicación mediada por ordenador) como comunidades “completas” y cerradas, con una cultura propia y específica se han expresado a partir de tres tipos de crítica. En primer lugar, se ha criticado que muchas de estas investigaciones consideran la cibercultura como un todo homogéneo y no tienen en cuenta las diferencias entre comunidades virtuales. No todas las comunidades virtuales deben responder al modelo de los MUD o los MOO (basadas en el juego y en el anonimato), ni tampoco al de los chats (espacios de interrelación sincrónica por ordenador que permiten el anonimato y que muchas veces dan lugar a relaciones efímeras). Del mismo modo, la totalidad de ellas no tiene por qué basarse en el mismo *software* e interfaz gráfica, ni poseer el mismo origen. Esto nos lleva a la segunda crítica, que hace referencia al aislamiento de las comunidades virtuales del mundo “real” físico. Finalmente, otra crítica que considero importante destacar es la referente al etnocentrismo de muchos de los estudios realizados sobre cultura e Internet, que no tienen en cuenta el contexto local en el que se realiza la investigación y generalizan sin comparar los resultados con datos procedentes de otros contextos locales culturalmente diferenciados.

A partir de esta última crítica, se emprenden estudios orientados a observar cómo en la Red se reproducen comportamientos culturales “de fuera”. En este tipo de estudio, lo importante es comprobar hasta qué punto las categorías so-

ciales de la vida *off-line* pautan las relaciones *on-line*. Por ejemplo, ante los planteamientos que auguraban un nuevo tipo de cultura no marcado por las relaciones de género, clase social o grupo étnico, estos análisis muestran cómo estas categorías continúan estando presentes *on-line* e, incluso, de una forma mucho más estereotipada (Gircom, 2000).

Muchos de estos estudios empíricos sobre Internet como espacio de interacción social adoptan una perspectiva cualitativa y etnográfica para describir lo que sucede dentro de un foro electrónico o un chat, pero considerando la diversidad cultural tanto *on-line* como *off-line*, y no buscando las diferencias entre virtual y real, sino sus interconexiones. Este enfoque se encuentra explícito en el libro de trabajos editados por Rob Shields *Cultures of Internet* (1996), donde ya en el mismo título se pasa del singular al plural. Estos primeros estudios empíricos, junto al enfoque culturalista, muestran cómo Internet no es la utopía imaginada donde se borran todas las categorías sociales y especificidades culturales.

Esta estrategia de investigación incluida en la orientación que he denominado como el análisis de las formas culturales de Internet, el se centra en ver cómo los diferentes grupos sociales se apropian de Internet para sus fines y de formas muy distintas; por ejemplo, la virtualización de las empresas, la creación de redes ciudadanas, el reencuentro en el ciberespacio de un espacio donde articular la propia identidad cultural en la diáspora (fenómenos migratorios, grupos de acción social, política y reli-





giosa *on-line*, etc). Cabe destacar en esta línea el estudio exhaustivo sobre el uso de Internet en la isla de Trinidad por David Miller y Don Slater, que afirman: “no estamos realizando simplemente un estudio del uso o de los efectos de un nuevo medio, sino que lo que hacemos es observar cómo los miembros de una cultura específica intentan hacerse un lugar en un entorno comunicativo cambiante y, al mismo tiempo, cómo intentan amoldarlo a su propia imagen.” (Miller y Slater, 2000:1).

En contra de las primeras concepciones sobre el ciberespacio como un espacio social desvinculado de la realidad local que apuntaba hacia la universalización y la constitución de una cultura global planetaria, Miller y Slater constatan cómo la gente utiliza Internet para reafirmar sus identidades colectivas y su adscripción a grupos étnicos, por lo que Internet constituye un espacio donde desplegar su identidad local. Estos autores proponen un método comparativo a partir del estudio monográfico de la imbricación *on-line/off-line* en contextos culturales diferentes, con la finalidad de llegar a generalizaciones a partir de un conocimiento empírico, advirtiéndonos del peligro de teorizar demasiado rápido y, a partir de abstracciones homogeneizadoras de partida, criticando el etnocentrismo de los estudios que no tienen en cuenta el contexto local o que generalizan a partir de datos obtenidos únicamente en sociedades como la norteamericana e, incluso, sin tener en cuenta la misma diversidad cultural dentro de sus fronteras. Ananda Mitra también contribuye a aportar datos concretos sobre contextos locales con su análisis sobre comunidades virtuales

en la India y muestra cómo en el ciberespacio se reproducen los conflictos de fuera entre Pakistán y la India en *Virtual Commonality: Looking for India on the Internet* (Mitra, 1998: 55-79).

Los estudios en comunidades virtuales que parten del concepto de cultura han contribuido a describir comportamientos y pautas de interacción en el ciberespacio. A partir de considerar a los grupos de discusión, los chats o los espacios de juego como comunidades, han descrito, ya sea en la línea de la tradición etnográfica estructural funcionalista o de los estudios sobre pequeñas comunidades y de la escuela boasiana, las culturas virtuales o las ciberculturas que se configuran a partir de la interacción social en línea. Han mostrado la vida interna de estos grupos sociales, sus reglas de inclusión y exclusión, sus imaginarios, mitos y símbolos, y han explicado de qué manera y cómo es posible que la gente participe en estos espacios de una manera plena.

Los estudios *on-line/off-line* han mostrado los límites de esta aproximación, así como la necesidad de incluir en nuestra descripción de la interacción social en la Red el contexto cultural más amplio, teniendo en cuenta las relaciones de género, la identidad étnica, las diferencias sociales y territoriales, la negociación de significados compartidos que se dan en red y fuera de la red y como ambas experiencias de participación (fuera y dentro de la comunidad) se entremezclan en la vida cotidiana. También estos estudios han introducido otros niveles de análisis como el contexto social, político y eco-





nómico que moldea y es modelado por estas nuevas formas culturales.

El análisis cultural de los usos sociales de Internet o la cibercultura como categoría emic

“¿Qué es la cibercultura? A estas alturas todo el mundo debería saberlo y si no que se lo pregunten a los expertos en marketing. “Cibercultura es el nuevo estilo de vida que se está creando en torno a la informática e Internet”, le responderán rápidamente, sin dudar. Pero no sea ingenuo. Los especialistas en el “arte de vender” cuando hablan del tema no se refieren a hackers y activismo político, arte digital, edición electrónica independiente o nuevas formas de organización ciudadana.

Lamikiz, A. “Qué es la cibercultura?” (2000)

Esta estrategia de investigación pone un énfasis especial en captar la experiencia de las personas y en cómo Internet entra en la vida cotidiana. Entre otras cosas, se trataría de analizar cómo se modifica nuestra percepción de las relaciones sociales, de nuestra subjetividad y de nuestra identidad dentro y fuera de la Red; cómo cambian nuestras pequeñas rutinas, cómo los vínculos establecidos *on-line* se realizan *off-line*, cómo hablamos de nuestra experiencia en los chats, por ejemplo, y cómo esta experiencia se integra en nuestra identidad o entra en contradicción con ella, sentimientos y emociones anteriores, etc. En líneas generales, podemos identificar esta propuesta con el concepto de cultura entendido como sistema de símbolos que ordenan y dan sentido a nuestra experiencia, ofrecen una explicación del mundo y regulan nuestra vida social.

La cultura como sistema de símbolos adquiere especial importancia a partir de la orientación semiótica de Lévi-Strauss, que entiende los esquemas culturales como sistemas de signos que expresan las predisposiciones cognitivas de la especie humana para categorizar el mundo en términos de oposiciones binarias (no importa si se trata de álgebra o de animales totémicos). Según Lévi-Strauss, los sistemas simbólicos responden a esquemas cognitivos y, en definitiva, éstos constituyen la base sobre la cual se asienta el orden cultural. Edmund Leach (1976), inspirado en el estructuralismo, nos propone una comprensión de la cultura como sistema de símbolos expresivos, haciendo especial énfasis en la vehiculación de significados no solo a través del lenguaje verbal, sino también a través del comportamiento no verbal. Toda actividad humana, la moda de vestir, la arquitectura, la música, la cocina o los gestos poseen una vertiente simbólica que expresa relaciones de identidad, de rechazo, de pertenencia, etc. y esto lo hace de forma organizada, siguiendo patrones culturales que se pueden descodificar, puesto que la forma como están interconectados es similar a como se articula el lenguaje natural, comunican sobre el carácter y el sentido de la relación.

Para Geertz, en cambio, los sistemas simbólicos descansan sobre la interacción social y sobre una base biológica común, pero no los determinan ni tampoco son sistemas ordenados de relaciones que puedan plasmarse en una gramática. La acción simbólica necesita una base cognitiva, un nivel de desarrollo neuronal; sin embargo, la cultura no se puede expli-





car únicamente a partir de esta base. Tampoco es válida la metáfora por la cual las estructuras culturales serían análogas a los modelos propuestos para explicar el funcionamiento del cerebro o el lenguaje.

Para el desarrollo de una teoría *semiótica* de la cultura, Geertz propone, en primer lugar, abandonar la perspectiva estratigráfica del funcionalismo. A continuación, sugiere renunciar a la comprensión de la cultura como un conjunto de "rasgos", "características o "cosas" clasificables y pasar a hablar de "pautas y patrones". El tercer paso consiste en anclar el origen de estos patrones en la interacción social y en lo que sabemos actualmente sobre la cognición humana. Ahora bien, una vez establecida esta jerarquía y fundamento, serán los símbolos los que interesarán a Geertz para desarrollar su idea de la cultura como redes de significación. Los símbolos no sólo representan o son expresión de las estructuras sociales, sino que también las constituyen. Los símbolos son las formas de la cultura.

Geertz insiste en la necesidad de estudiar lo concreto y entender cada formación cultural en su especificidad y, por tanto, partiendo de las significaciones que las personas dan a sus relaciones y el sentido que conceden a su experiencia. Este planteamiento apunta hacia una cuestión clave sobre la necesidad y el uso del concepto de cultura a la hora de pensar las sociedades humanas y la propia esencia del ser humano. Sin este concepto entenderíamos la variación como un mero "accidente". La afirmación evidente "otros lugares, otras costumbres"

quedaría explicada por una esencia común, como si pudiéramos desnudar a los hombres de estos vestidos de la cultura, para encontrar las mismas pasiones, los mismos deseos universales. El concepto de cultura nos permite, según este autor, explicar la variación sin reducirla a un mínimo común denominador, entender la diferencia como un hecho constitutivo de la misma naturaleza humana.

El estudio de Elisabeth Reid sobre la interacción en Mud (un sistema de realidad virtual basado en la descripción textual en el cual se puede participar mediante ordenadores interconectados) es un buen ejemplo de la utilización de esta aproximación teórica para describir la cultura de la interacción *on-line*. Reid propone describir la realidad virtual como un entorno cultural, y entender el ciberespacio no como una construcción tecnológica, sino como una construcción cultural con el fin de concentrarse en la naturaleza de la experiencia del usuario, en cómo los participantes aceptan un mundo simulado como un espacio válido para respuestas sociales y emocionales. Para que la interacción entre los participantes en estos juegos tenga sentido, son necesarios la creación y el intercambio de significados, es decir, la construcción colectiva de un contexto de inteligibilidad. Desde esta perspectiva, un programa de MUD constituye un conjunto de herramientas que nos permite crear un entorno cultural a partir de la interacción textual. Los jugadores participan en la construcción cultural creando objetos y acciones en un espacio compartido, con un lenguaje común, y con el establecimiento de unas reglas de comportamiento (un





orden social, con sus jerarquías, sus formas de romper las reglas y de proponer otras nuevas). Para Reid, estos sistemas de significaciones y de control social definen formaciones culturales específicas y generan un tipo de experiencia social y emocional donde lo que imagina un participante pasa a ser el contexto para la acción del otro (Reid, 1994).

El análisis cultural de Internet propone que la cibercultura constituye una categoría cultural que la gente utiliza para realizar cosas. La tecnología por sí sola no es un agente de cambio social, sino los usos y las significaciones que le damos. Estas significaciones sobre la tecnología, dispersas en diferentes actividades e implícitas en nuestro sentido común, se pueden entender a partir de su estudio como algo que forma parte de redes de significación, de un sistema cultural, tal como proponía Geertz.

Quizá el planteamiento más completo sobre la diversidad de líneas de investigación que abre el análisis cultural se encuentra en el artículo de Arturo Escobar, "Welcome to cyberia, notes on the Anthropology of Ciberculture" (2000), que conecta la cibercultura a las nuevas tecnologías en dos áreas: la inteligencia artificial (ordenadores, tecnologías de la información) y la biotecnología, y crea nuevas redes de producción de valor y de significados sociales que unen ciencia, política y capital económico, al mismo tiempo que reconfiguran nuestra vida social y nuestra comprensión y relación con la naturaleza. Es una perspectiva que, aunque se aleje de las posiciones evolucionistas, entiende la cibercultura como un proceso de cambio

social y cultural profundo, que rompe con la modernidad, y que se puede estudiar y analizar a partir de la etnografía y de estudios micro-sociales.

No obstante, es preciso apuntar la estrategia que he denominado el análisis cultural de las prácticas sociales no solo se nutre de una aproximación simbólica al estudio de la cultura, sino que también engloba otras perspectivas teóricas cuyo objetivo no es describir la totalidad de una cultura, sino realizar análisis parciales de practicas sociales concretas a partir de un enfoque cultural.

Estas estrategias de investigación interpretativa no busca los rasgos que definen la cibercultura fuera de los propios términos y contexto cultural donde este término tiene sentido. Su objetivo consiste en describir qué usos y prácticas sociales aglutina y cómo la gente se apropia de Internet y negocia su significado (cibernautas, trabajadores, consumidores, políticos, comerciales, etc). Esta propuesta no busca identificar características para definir si la cibercultura es o no una cultura, sino que presupone que la cibercultura es un producto cultural más, cuyo sentido emergerá en la descripción de las prácticas significativas que moviliza.

Desde el análisis cultural cabe preguntarse quién habla de cibercultura, desde dónde lo hace, para qué lo hace. La cibercultura no es un nuevo modelo cultural, sino que indica una serie de prácticas sociales significativas. Los *cibernautas*, por ejemplo, proponen una nueva identidad colectiva en función de una práctica





social, la comunicación por Internet, como los *ciberartistas* pretenden que este término haga referencia a la expresión artística *on-line*. Ambas prácticas no tendrían por qué presuponer ningún cambio cultural significativo (hacemos lo mismo, pero de diferente manera), pero marcándola como “nueva” y “diferente” lo que hacen es conceder significado a una práctica dotándola de sentido y de valor social. Son un colectivo diferenciado, con necesidades comparativas, que agrupa movimientos sociales y asociaciones reivindicativas, que pretende ser algo más que un “público objetivo” para el cual diseñar estrategias de mercado. No todo el mundo que se comunica mediante las redes de ordenadores o utiliza Internet para buscar información se autodefine como *cibernauta*. Los *cibernautas* comprometidos confieren significado a una práctica social de una determinada manera. Ser *cibernauta* significa utilizar el ordenador para constelar un estilo de vida, una manera de pensar, unos valores, en definitiva, eso que llamamos “una cultura”. Por tanto, los primeros interesados en reivindicar Internet como una nueva forma cultural son los cibernautas. Para conseguir tal objetivo, se apropian de forma creativa de determinadas definiciones de cultura que sirven para dar cuerpo a una nueva identidad social y justificarla, un uso que no sólo sirve para identificar un estilo de vida, sino también para hacer referencia a valores compartidos, participar en el gobierno de Internet y defender acciones políticas.

Desde la perspectiva del análisis cultural que me interesa destacar aquí, la cibercultura es un concepto *emic*, un concepto problemático que

el análisis cultural debe descubrir a partir del estudio de las prácticas sociales por las que toma sentido. En esta línea encontraríamos estudios anclados en la tradición etnográfica y antropológica al lado de estudios que provienen del análisis crítico de los medios de comunicación sociales, especialmente de los denominados *Cultural Studies* y *Teoría Crítica*. Veámoslo de forma esquemática:

- a) *Internet como práctica social*: el análisis de las prácticas sociales en torno a Internet y cómo los diferentes agentes sociales les conceden significados. En este sentido, nos encontramos con estudios similares a los de Internet como cultura, pero cambia la perspectiva de análisis, ya que las descripciones adoptan una perspectiva *emic*, desde las categorías y la experiencia de los participantes. Esta perspectiva etnográfica sitúa el sentido común implícito en nuestras afirmaciones sobre Internet como parte del problema que hay que investigar (Hine, 2000).
- b) *Internet como discurso*: Internet no constituye sólo una red interconectada de ordenadores, sino también un objeto creado de forma discursiva, tanto por lo que se refiere a cómo la gente explica su experiencia como por lo que respecta a los movimientos sociales que aglutina, tan diferentes como la nueva economía, el *ciberpunk*, el ciberfeminismo o la tecnocultura, como por lo referente a su popularización gracias a los medios de comunicación (con secciones especializadas en los periódicos, concursos de televisión, etc.). Relacionado con el punto





anterior respecto a la metodología etnográfica y análisis de las prácticas sociales, se centra en los discursos y el análisis de la mitología generada en torno a Internet, la manera como se narra su historia y desde dónde se narra. Algunos autores se interesan en estudiar las narraciones sobre Internet como parte de una maniobra más amplia, la cibercultura, que incluye la comprensión de los discursos sobre la tecnología, la ingeniería robótica y la biogenética (Robins y Webster, 1999).

- c) *Internet como un medio de comunicación social más*: propone el estudio de la popularización de Internet y su papel en la producción, distribución y consumo de productos culturales. En este sentido, el análisis cultural de Internet está estrechamente vinculado a los Estudios Culturales en referencia a Internet como producto de consumo. Por ejemplo, el estudio de los usuarios como audiencia, el análisis de la cultura popular en el ciberespacio y de la intertextualidad entre los diferentes medios (foros y chats que hablan sobre programas de televisión como *El Gran Hermano*, las páginas webs de actores como Antonio Banderas, etc.). ¿Cómo pasa Internet a formar parte de los medios de comunicación social? (Gaunlett, 2000). Podríamos incluir también el análisis de productos culturales desarrollados en torno a la cibercultura (películas de ciencia-ficción, cómics, publicidad, noticias, etc.) y de su producción, distribución y consumo. ¿Cómo, para qué y con qué discursos y recursos se populariza Internet?

El libro editado por David Gauntlett, *Web.Studies, Rewiring media studies for the digital age* (2000), recoge artículos desde estas tres perspectivas. Un buen exponente es el análisis de Robert McChesney (2000) sobre la política de las grandes empresas mediáticas para ocupar un lugar y llegar a ser visibles en la Red pese a que los gastos económicos no produzcan beneficios directos o inmediatos, en Herman y Swiss, *The World Wide Web and the Contemporary Theory of Culture* (2000) o el estudio sobre el uso de Internet en comunidades latinas de Estados Unidos (McCreadie Lillie, 1998).

Los Estudios Culturales son pues una orientación teórica y metodológica que propone unos temas de análisis y un cierto tipo de acercamiento metodológico, más que un objeto de estudio específico o una metodología concreta. La cultura como un todo ya no es objeto de su descripción, sino prácticas concretas en lugares particulares, haciendo especial énfasis en las relaciones de poder. Para los Estudios Culturales, éste no es simplemente una cuestión de fuerza, sino, básicamente, de conflicto, negociación y consenso entre los colectivos sociales implicados. El estilo de las auto presentaciones en una página web personal, las relaciones de género en un chat, los movimientos de las empresas informáticas, la convergencia de medios, son arena política. Importa, desde luego, el sentido que el usuario da a su experiencia, pero no por si mismo, sino en tanto que nos aporta conocimiento sobre cómo están organizadas las mismas posibilidades para la significación. Los estudios culturales buscan





una comprensión crítica del carácter político de la vida social y cultural a partir del análisis de las relaciones entre los lugares, las prácticas y las cosas (Sterne, 1999: 262). En esta mirada intencionada, la política no es un factor externo al investigador, la misma producción de conocimiento constituye una práctica política.

Finalmente, es preciso tener en cuenta también aquí aquellas producciones intelectuales que, sin basarse necesariamente en estudios empíricos en profundidad, no obstante plantean una crítica radical en términos culturales. Estos planteamientos los encontramos con obras como la de Jenny Wolmark, *Cibersexualities* (1999), donde las autoras reflexionan de forma crítica sobre el papel de la tecnología en nuestra sociedad y los valores culturales que se le atribuyen desde un crítica feminista, o el ensayo pionero de Kalí Tal, *The unbearable whiteness of being*, desde la crítica cultural afroamericana.

Por último, debemos pensar en otras estrategias de investigación que no aceptan como supuesto de partida el hecho de hablar de *cibercultura*. Dentro de este conjunto de estrategias de investigación posibles, destacaríamos la orientada hacia la problematización del mismo concepto de *cibercultura*. El rechazo se justifica bien porque este concepto no deja ver la variedad de formaciones culturales que se originan en el ciberespacio y de apropiaciones por grupos sociales muy diversos entre sí (se debería hablar en todo caso de *ciberculturas*), bien porque no se considera pertinente como objeto de

estudio o como instrumento analítico (el propio concepto de cultura es problemático).

La aproximación cultural al estudio de Internet

“La cibercultura hace referencia a todos los cambios de índole cultural que se están generando como consecuencia de la utilización de la informática como medio de información y comunicación. La cibercultura tiene la peculiaridad de estar desprovista de centro, de líneas directrices, de entidades ligadas a un tiempo y un espacio.”

Gros, B. “De la cibernética clásica a la cibercultura: herramientas conceptuales desde donde mirar el mundo cambiante” (2000).

Por lo que respecta a lo que hemos dicho hasta ahora, la aproximación cultural al estudio de Internet nos abre un amplio marco de posibilidades explicativas a partir del cual podemos describir el conjunto de prácticas y usos sociales, tanto de la interacción *on-line* como de la *off-line*.

El objetivo del análisis de la cultura es averiguar cuál es la forma cultural específica de uno u otro grupo social, a partir del estudio empírico, para establecer cuáles son sus aspectos organizativos y sus elementos estructurales. El análisis de la cultura constituye una tarea descriptiva que parte de la observación empírica y de un marco teórico orientativo, en busca de la construcción de modelos teóricos explicativos y, por medio de la comparación entre modelos, llegar a proposiciones generales sobre la cultura.





Este enfoque teórico propone entender la cibercultura como un nuevo modelo cultural y, en este sentido, nos ayuda a situar a las tecnologías de la comunicación, y especialmente Internet, desde una perspectiva histórica. El concepto de cultura nos permite explicar la tecnología como proceso y como producto de la actividad humana, nos obliga a situar el actual desarrollo tecnológico en un proceso histórico y a nosotros mismos como sujetos históricos y localmente situados. Es un primer paso para prevenirnos de un esencialismo de tipo religioso o biologicista, aunque el problema de estas propuestas es, a mi entender, el peligro de reforzar una visión desde el determinismo tecnológico y no tener en cuenta la diversidad de apropiaciones de Internet o la distribución desigual de la tecnología, no solo en el sentido de una división digital entre primer y tercer mundo, sino en el sentido de diversificación en desarrollo y en el uso de la tecnología.

Dentro de esta aproximación, he destacado el análisis de las formas culturales de Internet para hacer referencia a aquellos estudios centrados en las comunidades de uso y en la descripción de las características de estas comunidades en relación con su organización social, emergencia de normas de regulación, de etiqueta, de adscripción y exclusión, lenguaje propio, y en demostrar cómo la vida social en Internet reúne todos los rasgos que conocemos para definir una cultura. Cibercultura sería en este caso, un término para referirnos a las culturas de Internet, al conjunto de rasgos culturales que comparten todas las comunidades *virtuales*. Estos estudios han demostrado que hay

vida social en Internet y que esta vida se puede describir con los a partir de los mismos instrumentos conceptuales y metodológicos que utilizamos para describir las comunidades reales, aunque los retos que nos propongan puedan hacer replantearnos cuestiones de tipo metodológico o necesitemos especificar sus rasgos distintivos. Pienso que esto por sí solo constituye un paso adelante para comprender lo que sucede en estos nuevos entornos comunicativos y poder afirmar que hay "realmente" vida en el ciberespacio, aunque sean *subculturas*. Las críticas ya las he señalado anteriormente, y apuntan precisamente a esta condición de las "ciberculturas" como *subculturas*, señalando la existencia de interconexiones entre la vida *on line* y la vida *off line*. Problema que por otro lado, plantea cualquier intento de estudiar un grupo social como un todo homogéneo y aislado. El estudio de las formas culturales como propuesta metodológica nos obliga a cuestionar nuestros supuestos más aceptados, como la creencia en que la tecnología de Internet iba a favorecer por sí misma una comunicación libre de distinciones sociales, étnicas, políticas o religiosas.

La teoría de la cultura como el estudio de las relaciones entre los elementos que componen una forma de vida no tiene actualmente mucho sentido, aparte del de demostrar que cualquier grupo humano posee una cultura propia o, contrariamente, que ningún grupo humano en el mundo de hoy si es que lo estuvo alguna vez, puede vivir "sin contacto" con otros. No podemos afirmar por más tiempo la existencia de culturas "prístinas", originales y desconectadas





del resto de la humanidad, no solo por la interconexión a nivel mundial o por la advertencia de la gran complejidad de las organizaciones humanas y las numerosas variables que intervienen en su articulación, sino por el peligro del esencialismo cultural que conlleva. Efectivamente, el peligro del esencialismo cultural ha sido señalado por diversos autores, algunos incluso abogan por abandonar este concepto por pensar que lleva a un integrismo fanático a los que los que defienden su cultura y a un relativismo extremo a los que piensan que no podemos juzgar la cultura ajena con el mismo rasero con el cual juzgamos la nuestra (Kuper, 2001). Cuando la cultura deja de ser un atributo de una élite ilustrada para ser *algo* propio a toda la especie humana en cada una de sus especificidades, aparece también como *algo* valioso generalizado que cada grupo puede apropiarse y reivindicar para sí. La cultura cobra así un significado *emic*, arena de conflicto, negociación y consenso.

No obstante, es preciso apuntar otra estrategia de investigación que he denominado (en términos muy parecidos a los de Hine) el análisis cultural de los usos sociales de Internet. Desde esta orientación, la cultura es un supuesto implícito, el papel sobre el cual dibujar los contornos de las formas culturales concretas a partir del estudio empírico de las prácticas sociales y de la vida cotidiana. Sin embargo, su objetivo no es llegar a la construcción de un modelo general, un *mapamundi* completo, sino una *carta de navegación* para llegar a una cierta comprensión de un aspecto parcial a partir de su descripción minuciosa y detallada. La cultura

no es un objeto a descubrir, sino el instrumento mediante el cual trazar el rumbo.

Este enfoque presupone que los conocimientos, las prácticas, los valores, las emociones y cualquier otro rasgo de la experiencia humana que podamos llegar a definir constituyen aspectos culturalmente ordenados, producidos históricamente y localmente situados, que sólo se pueden comprender y explicar teniendo en cuenta el conjunto de la red en el que se encuentran insertos, de la cual forman parte y que contribuyen a formar, pero sin necesidad de dibujar todos los contornos de la red para llegar a la comprensión de una porción de ella.

Esta perspectiva teórica ha significado un cambio profundo en el análisis de la cultura, ya que renuncia explícitamente a concebirla como un constructo que hace referencia a una realidad empírica (modelo) o como un término que haga referencia a un conjunto de rasgos que distingan a un objeto de otro (que distinga a los gitanos de los tuareg). La cultura no es ninguna esencia situada en el pasado, así como tampoco una estandarización cognitiva. Por esta razón, desde esta orientación se alude a la cultura si a caso como proceso, y en su mayor parte, los autores prefieren dejar el concepto sin una definición clara y *a priori*. Esta es la gran fuerza y la gran debilidad de una propuesta tan audaz. Eclecticismo teórico y metodológico, ausencia de una gran teoría que apoye las descripciones realizadas, falta de criterios de comparación, incertidumbre, falta de control de la subjetividad, fragmentación, dispersión, palabrería, caos.





Es posible que el término cibercultura pase de moda, pero la cuestión de la aproximación cultural hacia la cual apunta no es una cuestión pasajera, como tampoco han sido infructuosos los estudios empíricos y reflexiones teóricas que han tomado este punto de partida para el estudio de la vida en el ciberespacio o para intentar describir las transformaciones sociales que conlleva vivir con él. El concepto de cultura entendido en sentido amplio y común a toda la especie humana, es por ahora el mejor que hemos encontrado para permitirnos situar lo propio al mismo nivel de análisis que lo extraño. Ciertamente, el relativismo cultural, como el

histórico, no consiste en borrar las diferencias ni en ocultarlas, sino en mostrarlas y en revelarlas precisamente para distanciarnos del apego a ellas y poder ver lo que nos une sin necesidad de ignorar lo que nos separa. El concepto de cultura, junto con el de historia, que nos hace relativizar lo nuevo, nos posibilita distanciarnos del esencialismo; ambos son las coordenadas desde donde trazar el mapa de un mundo en tránsito.

Bibliografía

- ANDERSON, Benedict, 1993, *Comunidades Imaginadas*, México: Fondo de Cultura Económica
- ARONOWITZ, STANLEY, MARTISONS & MENSER, 1996, *Technoscience and cyberculture*, New York: Routledge.
- BARTH, F., 1976, *Los grupos étnicos y sus fronteras*, México: FCE.
- BATESON, Gregory, 1979, *Espíritu y naturaleza*, Buenos Aires: Amorrortu.
- BOURDIEU, P., 1977, *Outline of a Theory of Practice*, Cambridge University Press.
- BRUNNER, José Joaquín, 2000, "Cibercultura: la aldea global dividida", http://www.geocities.com/brunner_cl/cibercult.html
- CASTELLS, Manuel, 1997, *La era de la información: Economía, sociedad y cultura*, vol.2., Madrid: Alianza Editorial.
- DIBBELL, Julian, 1998, *My Tiny Life*, <http://www.levity.com/julian/bungle.html>
- FAURA I HOMEDES, Ricard, 1998, "La cultura local en el ciberespacio. El papel de las Freenets", <http://www.naya.org.ar/congreso/ponencia1-21.htm>
- FIGUEROA SARRIERA, Heidi J., *Curso de Cibercultura*, <http://home.coqui.net/hfiguero/ciber.htm>
- GAUNTLETT, David, 2000, *Web Studies, Rewiring media for the digital age*, London: Arnold.
- GEERTZ, Clifford, (1987, *La interpretación de las culturas*, Barcelona: Gedisa.





- GOODENOUGH, Ward H, 1970, *Description and Comparison in Cultural Anthropology*, Cambridge University Press.
- GROSS, Begoña, "De la cibernética clásica a la cibercultura: herramientas conceptuales desde donde mirar el mundo cambiante" (actualmente no disponible en red).
- HAKKEN, David, 1999, *Cyborgs @ Cyberspace, An Ethnographer looks to the Future*, New York, London: Routledge.
- HARRIS, Marvin, 1978, *El desarrollo de la teoría antropológica*, Madrid: Siglo XXI.
- HERMAN, Andrew and Thomas Swiss, 2000, *The World Wide Web and Contemporary Cultural Theory*, London: Routledge.
- HINE, Christine, 2000, *Virtual Ethnography*, London: Sage Publication, <http://www.bitniks.es>
- IRVINE, Martin, 1998, "Global Cyberculture Reconsidered: Cyberspace, Identity, and the Global Informational City", <http://www.georgetown.edu/irvinemj/articles/globalculture.html>
- JENNY WOLMARK (ed.), 1999, *Cybersexualities, A reader on Feminist Theory, Cyborgs and Cyberspace*, Edinburgh: Edinburgh University Press.
- JONES, Steven G, 1997, *Virtual Culture, Identity & Communication in Cybersociety*, London: Sage Publication.
- JONES, Steve, 1999, *Doing Internet Research*, London: Sage.
- KALI TAL, 1996, "The Unbearable Whiteness of Being1: African American Critical Theory and Cyberculture", <http://www.kalital.com/Text/Writing/Whiteness.html>
- KOLTO, Beth, E. LISA NAKAMURA & RODMAN, Gilbert B., 2000, *Race in Cyberspace*, New York, London: Routledge.
- KROEBER, Al. & KLUCKHOHN, C., 1963, *Culture: A critical review of concepts and Definitions*, Random House.
- KUPER, Adam, 2001, *Cultura, La versión de los antropólogos*, Barcelona: Paidós.
- LAMIKIZ, Alex, 2000, "¿Qué es la cibercultura?", en *Bitniks, Diario de Cibercultura Latina*.
- LEACH, E, 1976, *Culture and Communication*, Cambridge University Press.
- LÉVY, P, 1997, *La cibercultura, el segon diluvi?*, Barcelona: Edicions UOC-Proa.
- MALINOWSKI, B, 1984, *Una teoría científica de la cultura*, Madrid: Sarpe.
- MAYANS, Joan, 2002, "Nuevas Tecnologías, Viejas Etnografías. Objeto y método de la etnografía del ciberespacio", en *Quaderns de l'ICA. Observatorio para la CIBERSOCIEDAD* (<http://cibersociedad.rediris.es>) <http://cibersociedad.rediris.es/mayans/nuevas.htm>
- MEAD, Margaret (ed.), 2000, *The Study of Culture at a Distance*, NY & Oxford: Berghahn.
- MILLER, Daniel & SLATER, Don, 2000, *The Internet, An Ethnographic Approach*, Oxford: Berg.
- MORADO, F., "Narrativas Multiformes. Las comunidades virtuales como fenómeno cultural", <http://p.catedras.fsoc.uba.ar/comunicacion/libedinsky/comvirtuales.htm>
- MORLEY, D. & ROBIN, K, 1995, *Spaces of Identity*, London: Routledge.
- NEWHAGEN, J. E., & RAFAELI, S, 1996, "Why communication researchers should study the Internet: A dialogue", en *Journal of Communication*, nº 46 (1), pp. 4-13. See also *Journal of Computer-Mediated Communication*, nº 1 (4). Available: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue4/rafaeli.html>





- OVERBY, B. A, 1996, *Identification and validation of a societal model of Usenet*, M. A. Thesis, San Jose State University. <http://www.well.com/user/deucer/thesis.html>
- PACCAGNELLA, L, 1997, "Getting the seat of your pants dirty: Strategies for ethnographic research on virtual communities", en *Journal of Computer Mediated-Communication* [On-line], nº 3 (1). Available: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>
- PICCIUOLO VALLS, José Luis, 1998, "Dentro y fuera del ciberespacio, Apuntes para una etnografía del ciberespacio", <http://www.naya.org.ar/congreso/ponencia1-26.htm>
- PORTER, David (ed.), 1996, *Internet Culture*, NY & London: Routledge.
- RAFAELI, S, 1988, "Interactivity: From new media to communication", en *Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science* (pp. 110-134), nº 16. Beverly Hills: Sage.
- RAFAELI, S., & LAROSE, R. J, 1993, "Electronic bulletin boards and 'public goods' explanations of collaborative mass media", en *Communication Research*, nº 20 (2), pp. 277-297.
- RAMONET, I., 1998, *Internet el mundo que nos llega*, Madrid: Alianza.
- REID, E. M, 1991, *Electropolis: Communications and community on Internet Relay Chat*. Honors Thesis, Department of History, University of Melbourne. Available: <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/work.html>
- REID, E. M., 1994, *Cultural formations in text-based virtual realities*. M. A. Thesis, University of Melbourne. Available: <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/work.html>
- RHEINGOLD, H, 1994, "A slice of life in my virtual community", en L. M. Harasim (ed.), *Global networks: Computers and international communication*, Cambridge, MA: MIT Press.
- ROBINS, K. & WEBSTER, Frank, 1999, *Times of Technoculture*, London: Routledge.
- ROSSI, I., O'HIGGINS, E., 1981, *Teorías de la Cultura y Métodos Antropológicos*, Barcelona: Anagrama.
- SILVER, David, 1996-1997, "Introducing Cyberculture", en *Resource Center for Cybercultural Studies*, <http://otal.umd.edu/~rccs/>
- SCHIELDS, Rob, 1996, *Cultures of Internet, Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, London: Sage Publications.
- SILVER, David, 1996-1997, "Introducing Cyberculture", en *Resource Center for Cybercultural Studies*. <http://otal.umd.edu/~rccs/>
- SILVER, David, 1996-1997, "Introducing Cyberculture", en *Resource Center for Cybercultural Studies*. <http://otal.umd.edu/~rccs/>
- VAYREDA, A.; NÚÑEZ, F. & MIRALLES, L, 2001, "La Interacción mediatizada por ordenador: Análisis del Fòrum d'Humanitats i de Filologia de la Universitat Oberta de Catalunya", en *Apuntes de Psicología*, vol. 19, nº1, pp. 101-122.
- WHITE, Leslie A, 1982, *La ciencia de la cultura*, Barcelona: Paidós.
- WILLIS, Paul, 2000, *The ethnographic imagination*, Cornwall: Polity.

