**ETNOGRAFIA VIRTUAL. APROXIMACIONES**

Etnografía virtual (Hine, 2000) es uno de los conceptos que se ha acuñado desde la Antropología y las ciencias sociales para denominar la etnografía que se hace sobre, en y a través del ciberespacio (Baulieau, 2004) o mundo virtual. También ha sido denominada etnografía del ciberespacio (Hakken, 1999), etnografía online o ciber-etnografía (Escobar, 1994).

Antropólogos como Mayans, Picciolo, Faura y muchos otros han defendido la pertinencia de los estudios sociales sobre el ciberespacio por diferentes motivos: por tratarse de un espacio donde se producen relaciones sociales (aunque estén mediadas por un ordenador), porque tiene su propio lenguaje, sus propias reglas y dinámicas, por el cambio sociocultural que ha supuesto, por la presencia y repercusión que tiene actualmente... en definitiva, porque se trata de un espacio social y una fuente inagotable de cuestiones que son susceptibles de ser estudiadas y analizadas por la Antropología y otras ciencias sociales.

Objeto y marco de estudio

La delimitación del marco conceptual y objeto de estudio nos obliga a definir nuevos conceptos, el primero de ellos el de esta subdisciplina o área de la Antropología. Downey, Dumit y Williams (1995) la bautizaron como Ciberantropología o Antropología del Ciborg y la definieron como la antropología cultural de la ciencia y la tecnología. Estos autores describían tres objetos de estudio principales:

1- se debería ocupar de la ciencia y la tecnología contemporáneas como actividades culturales. El objetivo sería observar y analizar detenidamente como la gente construye el discurso científico y cómo éste se convierte en significativo en sus vidas cotidianas.

2- se cuestionaría la posición central que ha ocupado siempre la figura del ser humano en la antropología, proponiendo una alternativa crítica a este humano-centrismo abusivo. La máquina debería entrar a formar parte del objeto de la antropología, en tanto que creadora y modificadora de 'cultura'.

3- la Antropología ciborg abordaría "de qué modo las tecnologías llegan a participar como agentes productores y reproductores de los diversos aspectos de la vida social".

No obstante, esta definición escrita para un futuro hipotético de la disciplina, ya entonces parecía insuficiente. Según Mayans no es la “ciencia y la tecnología” el objeto real de estudio. Éstas deben ser estudiadas por la antropología desde la perspectiva de las relaciones sociales (o incluso “culturales”, si así se desea). Para Mayans, los objetos tecnológicos no son, en sí mismos, objetos de estudio de la antropología. Lo que lo son, en cambio, son sus usos sociales, definiciones, apropiaciones y manipulaciones culturales.

En la conferencia anual de la American Anthropological Association de 1992, se reconocieron académicamente los conceptos de cibercultura y ciberespacio y se caracterizó la ciberantropología como la rama que estudia las relaciones entre los humanos y las máquinas en un contexto histórico en que las N.T.I.C. se transforman en agentes de producción social y cultural de tal magnitud, como para que el eje mismo de los procesos de acumulación se articule ya sobre la información y la sociedad post-industrial se identifique con una sociedad del conocimiento. (Hauser, 2000).

En palabras de Ricard Faura (1998) la Ciberantropología es el estudio etnográfico de las relaciones entre los humanos y las máquinas en este final del siglo XX en el que las nuevas tecnologías sirven como agentes de producción social y cultural.

Posteriormente, en la conferencia de 1995 se constató un crecimiento de este tipo de estudios y se amplió la definición reorientando las investigaciones hacia las comunidades electrónicas (desde el punto de vista de los contextos donde las tecnologías del ordenador se desarrollan), la interacción entre los diseñadores y los usuarios y las comunidades que resultan de esta interacción (a veces imaginadas e inventadas, pero capaces de crear nuevas identidades), los cyborgs, y los vecinos electrónicos que pueden vivir en regiones y comunidades físicas y virtuales. (Faura, 1998)

Para Anastasia Téllez Infantes (2002) la investigación etnográfica se centraría, entre otras cosas, en los entornos sociales y las relaciones sociales que sus informantes, usuarios, establecen a través de Internet. Para esta autora, el contexto ciberespacial es un campo de estudio donde podemos analizar la interacción de los individuos o informantes cibernautas y la creación de una denominada “cibercultura” en la Red.

Otro ineludible tema de análisis son las repercusiones y transformaciones socioculturales que las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (N.T.I.C.) y este nuevo “mundo virtual” están generando en el “mundo real” de algunos usuarios. Además, algunos autores sostienen que hay que tener presente el mundo real de quienes estudiamos en el mundo virtual, es decir, el contexto cultural de los usuarios de Internet que analizamos en nuestra investigación, pues ambos mundos están interconectadas y sus fronteras difuminadas.

**Metodología.**

Las ciencias sociales se preguntan si las herramientas conceptuales del trabajo etnográfico en el “mundo real” pueden utilizarse en este nuevo escenario virtual.

La opinión generalizada es que la etnografía puede utilizarse para estudiar colectivos mediados por tecnologías digitales usando las técnicas básicas y la metodología tradicional (como lo demuestran trabajos realizados por Philip Budka y Manfred Kremser (2004), Arturo Escobar (1994); o las etnografías de referencia realizadas por Daniel Miller y Don Slater sobre Internet y Trinidad (2000); la de Elizabeth Reid (1994), Anneth Markham (1998), o la obra de referencia de Christine Hine, Virtual Ethnography (2001)).

Paralelamente se plantea la necesidad de adaptar la metodología etnográfica al estudio del ciberespacio. La mayoría de autores considera que es necesaria una adaptación de la metodología etnográfica a las propiedades de los fenómenos que se desarrollan a través de lo digital y que su estudio implica repensar muchos conceptos básicos y planteamientos metodológicos. La etnografía virtual produce alteraciones en los niveles epistemológico, metodológico y de interpretación.

Conceptos e ideas como campo, observación participante, identidad del investigador, etc., son componentes que deben ser repensados en el trabajo virtual, ya que presentan considerables diferencias con respecto a las etnografías realizadas sobre colectivos humanos que interaccionan cara a cara. El trabajo de campo en Internet, la ética del antropólogo, el anonimato de los informantes-usuarios, la realización de entrevistas a los informantes a través del correo electrónico, los grupos de chat como grupos de discusión, etc. abren las puertas a un inevitable y conveniente espacio para la innovación experimental.

Sobretodo se ha puesto el énfasis en la disolución de los conceptos básicos en Antropología de espacio y tiempo. El espacio físico se vuelve irrelevante o desaparece (aunque el mundo virtual puede provocar acciones en el espacio real) y el etnógrafo puede verse realizando su trabajo en completa soledad y aislamiento. Por otra parte, el tiempo parece transcurrir a una velocidad distinta a la del mundo real y esto pone en aprietos al antropólogo para establecer un orden espacio-temporal claro. Pero además, otros conceptos como el de identidad, central para la Antropología, también se modifica en el contexto del ciberespacio.

Ahora bien, Mayans destaca que estos dilemas metodológicos son compartidos con la “comunidad indígena”, por los usuarios en cuestión y esto contribuye a que su replanteamiento y reflexión constante sea esencial en la Ciberantropología.

Téllez Infantes (2002) cree que el trabajo de campo en la World Web Wide (WEB) presenta características muy diferentes al trabajo de campo tradicional. Pero creo que los ejemplos que pone no actúan en favor de su hipótesis, pues habla de tejer una red de informantes sin enredarse en ella, donde el investigador tiene que poner en juego continuamente el compromiso y la negociación con ellos, lidiando con la subjetividad y la intersubjetividad. Y la inmersión en el campo se realiza a través de la interactuación y la socialización con los sujetos seleccionados en la WEB. No es por la coparticipación, la interacción y la adopción de roles dependiendo del contexto que la etnografía virtual supone un reto metodológico, pues esto se da ya en el mundo real y en la etnografía clásica (aunque los factores que el investigador controla en Internet sean aún más impredecibles que los que usualmente intenta manejar en el mundo no virtual). Los cambios metodológicos significativos están, como hemos visto, en la reformulación de conceptos básicos y en las técnicas concretas para llevar a cabo esa interacción en un modelo espacio-temporal distinto.

**Técnicas**

Las N.T.I.C y en especial Internet se presentan para el antropólogo como herramientas útiles y nuevas técnicas de investigación tanto en el proceso etnográfico (recogida de datos, organización de la información), como en la elaboración del producto etnográfico (redacción o producción del material etnográfico), y en la presentación y difusión del resultado de la investigación.

La adaptación al nuevo contexto plantea nuevas técnicas, como por ejemplo utilizar el correo electrónico como herramienta a la hora de contactar con informantes por primera vez y para realizar entrevistas. Según Téllez Infantes, este tipo de prácticas de algún modo viene a sustituir o complementar la interacción con los informantes cara a cara. Otras técnicas o útiles para la investigación antropológica son los newsgroups, listserves, chatrooms, netmeeting y las videoconferencias.

En este sentido, los trabajos realizados sobre el tema por diversos autores proporcionan propuestas metodológicas concretas. Téllez Infantes propone, para contribuir a la transparencia en la investigación, que el etnógrafo tenga su propia página WEB donde remitir a los informantes que soliciten conocer más en detalle la investigación. De este modo el investigador puede clarificar sus objetivos, su proyecto y publicar online algunos artículos y resultados de su estudio que a su vez pueden ser debatidos y juzgados por sus propios informantes. Este proceso de retroalimentación implica que la construcción del conocimiento, en este proceso de recogida de información, se hace con la coparticipación del investigador y los informantes.

Eduardo Neve propone la observación flotante y la metodología interaccionista que se ha aplicado mayoritariamente en la Antropología urbana como herramienta útil para el estudio del ciberespacio, haciendo una comparación entre ciudad y ciberespacio. Joan Mayans en su artículo “Etnografía virtual, etnografía banal” también apunta en esta linea, poniendo el énfasis de la investigación en aquello banal, cotidiano o aparentemente irrelevante, con claras alusiones también a la antropología urbana y el interaccionismo simbólico.

Hay diferentes propuestas y trabajos, pues al ser una área relativamente nueva la experimentación es continua y muy amplia. Lo que si parece claro es que en este mundo virtual el etnógrafo debe saber sumergirse con empatía entre sus informantes, presentarse siguiendo los códigos de conducta establecidos, dominando el mundo simbólico y por supuesto el lenguaje propio. Las interacciones sociales se sustentan en nuevos códigos y lenguajes que el antropólogo debe conocer en su investigación: los iconos, los denominados emoticonos (símbolos utilizados por los internautas para expresar su estado de ánimo), los textos, las imágenes, los vídeos...

El soporte básico en Internet es el texto, es la principal vía de comunicación entre los usuarios. Junto al texto encontramos la imagen y el vídeo como nuevos “textos simbólicos” que debemos descifrar y analizar antropológicamente (Mayans). El antropólogo debe detenerse en el análisis del discurso en la WEB, tanto del texto como de la imagen (estática y/o en movimiento), pues ambos son fuente directa de información sobre los contenidos culturales que podemos analizar en la etnografía del ciberespacio. (Téllez Infantes, 2000).

**Dilemas éticos**

Como es inevitable en la Antropología, la etnografía virtual también plantea sus propias reflexiones éticas. Uimonen (2002) destaca que la recogida de información en el ciberespacio presenta a menudo diversos dilemas sobre la autoría de los textos: por una parte algunos documentos se hallan en la Red como publicaciones oficiales, mientras que otros son mensajes y opiniones personales colgados en mailing list o grupos y foros de discusión. Es en el segundo caso, cuando el antropólogo se plantea la autoría y divulgación, con o sin consentimiento de sus autores, de las opiniones personales referidas.

Otros dilemas que plantean tanto Téllez Infantes como Mayans es el del anonimato o la adopción de identidades distintas por parte del antropólogo. Pero, siendo ésta una práctica común y extendida en el ciberespacio, por no decir uno de sus rasgos característicos ¿no formaría parte de la observación participante?

Las reflexiones sobre estas cuestiones están en continuo movimiento, las nuevas tecnologías han entrado de lleno en la Antropología y esto no quiere decir otra cosa más que la Ciberantropología avanza como una nueva rama dentro de la disciplina.

**Textos consultados**

-"Etnografía virtual, etnografía banal. La relevancia de lo intranscendente en la investigación y la comprensión de lo cibersocial”. Joan Mayans i Planells (2006).

-“Exploración del espacios y lugares digitales a través de la observación flotante. Una Propuesta Metodológica”. Eduardo Neve (2006).

-”Dentro y fuera de la pantalla. Apuntes para una Etnografía del Ciberespacio”. José Luis Picciuolo Valls (1998)

-”Nuevas etnografías y ciberespacio: reformulaciones metodológicas”. Anastasia Téllez Infantes (2002)

-"Repercusiones culturales del fenómeno de Internet. Una aproximación desde la Antropología". Javier Eloy Martínez Guirao

-"Espai Urbà, comunitat virtual: Una aproximació metodològica". Lluís Anyó Sayol