



CULTURA & POLÍTICA @ CIBERESPACIO

**1er Congreso ONLINE del Observatorio para la
CiberSociedad**

**Comunicaciones – Grupo 10
El investigador en la sociedad
digitalizada**

Coordinación: Jordi Colobrans (jcolo97@lix.intercom.es)

<http://cibersociedad.rediris.es/congreso>

**Nuevas etnografías y ciberespacio:
reformulaciones metodológicas.**

Anastasia Téllez Infantes¹
Universidad Miguel Hernández, Elche
nasta70@hotmail.com y atellez@umh.es

Resumen

En esta comunicación nos planteamos cómo hacer antropología en, sobre y a través del ciberespacio y la necesaria adaptación metodológica de la investigación etnográfica. Y ello, porque defendemos que las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (N.T.I.C.) y en especial Internet, se constituyen en técnicas de investigación. En segundo lugar, este 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. Y, por último, otro ineludible tema de análisis antropológico son las repercusiones y transformaciones socioculturales que estas N.T.I.C. y este nuevo "mundo virtual" están generando en el "mundo real" de algunos usuarios.

Abstract

In this paper we think about how make anthropology in, about and through the cyberspace and the necessary methodological adaptation of the investigation. And it, because we defend that the New Technologies of the Information and the Communication (N.T.I.C.) and especially Internet, they are constituted in technical of investigation. In second place, this context is a study field where we can analyze the interaction of the people or informants and the creation of a denominated "ciberculture" in the Net. And, lastly, other unavoidable topic of anthropological analysis is the repercussions and social transformations that these N.T.I.C. and this new virtual world is generating in the real world of some users.

Palabras claves

Metodología etnográfica, Nuevas Tecnologías, Internet, investigación antropológica, realidad virtual, ciberantropología, ciberespacio.

Introducción

En esta comunicación nos planteamos cómo hacer antropología *en, sobre y a través del* ciberespacio y la necesaria adaptación metodológica de la investigación etnográfica. Y ello, porque, en primer lugar, defendemos que las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (N.T.I.C.) y en especial Internet, se constituyen en herramientas o técnicas de trabajo en la investigación, tanto en el proceso etnográfico (recogida de datos y organización de la información) como el producto etnográfico (la presentación y difusión de los resultados). En segundo lugar, este 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. Y, por último, consideramos que otro ineludible tema de análisis son las repercusiones y transformaciones socioculturales que estas N.T.I.C. y este nuevo "mundo virtual" están generando en el "mundo real" de algunos usuarios.

Por ello, vamos a discutir la forma en que podemos realizar lo que se viene denominando etnografía de la cibercultura, para profundizar en el nuevo terreno que se abre para los antropólogos en Internet, centrando el debate en la cuestión de si el clásico método etnográfico es válido para el estudio de las relaciones sociales y la cultura a través de la World Web Wide (WEB). Nos detendremos pues en cuestionar si las herramientas conceptuales que usamos en el trabajo etnográfico del *mundo real* pueden utilizarse en este nuevo *escenario virtual*.

Como apunta Picciolo (1998) "la Antropología puede aportar algo al estudio de un espacio nuevo, donde se están generando nuevas reglas y donde por primera vez hay un contacto multiétnico generalizado. Ese espacio nuevo no se ubica en ninguna parte y genera sus propias reglas". Por un lado, las propias observaciones del investigador pueden considerarse como un hecho etnográfico al igual que las acciones y el discurso de los informantes en el ciberespacio. Por otra parte, nuestra disciplina tiene mucho que decir "acerca de los ritos de pasaje por los que discurre un internauta antes y después de una inmersión en la realidad virtual; así como el hecho de que la red internet permite un permanente y generalizado intercambio de distintas visiones del mundo" (Picciolo, 1998).

Si pretendemos cuestionar la investigación antropológica en el contexto de Internet y las N.T.I.C. en general, se hace preciso admitir lo complejo y difícil que a priori resulta delimitar el objeto de estudio y las particularidades que conlleva. Y esta necesidad de replanteamiento metodológico no sólo ocurre en nuestra disciplina, sino en general en todas las Ciencias Sociales.

Como señala Mayans (2002, e.p.) "el estudio de las formas y manifestaciones de la tele-presencia es un área de trabajo pertinente para los etnógrafos de lo cibernautas, puesto que en estas formas y manifestaciones se va a descubrir la materia prima de las relaciones sociales trenzadas a través de las comunicaciones mediadas por ordenador".

Aunque aún nos falta la perspectiva histórica y el paso de algunos años para poder evaluar el fenómeno de cambio sociocultural que las N.T.I.C. están produciendo en el mundo (occidental) ello no es óbice para mantener la ensimismada postura y la hasta hoy no merecida importancia que tales fenómenos culturales tienen para el gremio antropológico.

Individuos y comunidades enteras están fijando su atención en una realidad distinta de la que consensuamos como tradicional. Una realidad donde el espacio

físico deja de tener importancia, donde ciertas decisiones son tomadas con ayuda de la función random, donde la imagen corporal no es -a priori- necesaria para las relaciones sociales... "Nos estamos refiriendo a la creación y actualización permanente que requiere mantener en funcionamiento lo que la cibernética llama *Isomorfismo de los Modelos de Representación de la Realidad* y comunmente es conocido como *Realidad Virtual*" (Picciuolo, 1998).

En opinión de Faura (1998) "la telefonía móvil, la sofisticación de los sistemas de información y, como factor más espectacular, la aparición de las grandes redes informáticas y la nueva cultura que éstas han creado, la cibercultura, son campos abonados para la investigación de la antropología, campos que por todo lo que representan actualmente merecen tener un papel importante dentro de nuestra disciplina". Así pues, opinamos que la antropología cuenta con las herramientas teóricas y metodológicas apropiadas para la comprensión de los revolucionarios escenarios que plantea, como ciencia de la diversidad y de las comunicaciones, las profundas transformaciones que conllevan las N.T.I.C. y la cibernética en general.

La cibercultura y el ciberespacio

Plantearnos investigar etnográficamente *en y través de* Internet nos induce en primer lugar, a la delimitación de nuestro marco conceptual y objeto de estudio, y ello nos obliga a definir algunos nuevos conceptos tales como cibercultura, ciberespacio y ciberantropología, en busca del estudio de la "ciberotredad".

Autores como Downey, Dumit y Williams (1995) definieron la ciberantropología como la antropología cultural de la ciencia y la tecnología. Los antropólogos cuando se hace referencia a las nuevas tecnologías, y más concretamente cuando hablan de estudiar el fenómeno del ciberespacio, suelen tender a analizar el impacto que éste nuevo fenómeno tecnológico está produciendo sobre las diversas y variadas culturas en que está inmerso el ser humano (Faura, 2000). Aunque en nuestra opinión la ciberantropología abarcaría muchos más aspectos.

Fue en la conferencia anual de la American Anthropological Association de 1992, donde se reconoció académicamente los conceptos de cibercultura y ciberespacio y se caracterizó a 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 esta conferencia se definió la ciberantropología (*cybor anthropology*) como 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" (Faura, 1998).

Por su parte, en la reunión de la American Anthropological Association del año 1995 "ya se constató un crecimiento de este tipo de estudios y una reorientación en la dirección de investigar 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)

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. Al respecto, diversos 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 las fronteras entre ambos mundos está difuminada e interconectada. El mundo virtual es un mundo de flujos e interconexiones, de tiempo encriptado e intermitente, de "no lugares" ciberespaciales y de "lugares con identidad propia" a modo de contextos de sociabilidad formal e informal. 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.

A la hora de definir la cultura que el antropólogo analiza a través y en la WEB, la denominada cibercultura, hay que, por un lado, acotar la comunidad de estudio, y por otro, entender el ciberespacio como unidad de observación tempore espacial diferente.

Refiriéndonos al espacio "no podemos decir que sea distinto, por la sencilla razón de que en la inmersión no existe el espacio. Uno nunca sabe si esta visitando una WEB en su mismo pueblo o en las antípodas. Para el cibernauta el espacio es un tema irrelevante. Aunque siendo algo tan importante en el mundo real (sin espacio físico no habría mundo real) sería interesante investigar qué rituales devuelven al internauta su control del espacio físico" (Picciuolo, 1998). Igualmente deberemos investigar cómo el espacio virtual puede generar acciones en el mundo real, como por ejemplo la huelga de usuarios antiglobalización contra algunas "cumbres internacionales" o la de cibernautas contra grandes empresas de telefonía, o los encuentros "cara a cara" entre personas que se conocieron en la red.

En cuanto al tiempo cuando el etnógrafo está navegando-investigando en el ciberespacio, cambia sustancialmente la configuración de la atención, puesto que en el ciberespacio el tiempo parece que transcurre a una velocidad distinta que en el mundo real (Picciuolo, 1998).

En este ciberespacio el antropólogo encuentra "otros distantes" y "otros cercanos" al mismo tiempo y de forma entrelazada, siendo la mayoría de ellos sujetos de contextos "urbanos" y "occidentales".

En palabras de Hauser (2000) "los flujos sociales contemporáneos, basados en circuitos de impulsos electrónicos y nódulos de sistemas tecnológicos interconectados que soportan relaciones humanas, son ya un producto de la cultura cibernética, que asume la turbulencia como campo de acción, a la vez que han generado la "tercera ola de la cibernética", caracterizada por los fenómenos de "emergencia" y están históricamente determinados por el nacimiento y desarrollo de las redes humanas con soporte tecnológico, es decir, por las nuevas tecnologías de información y comunicación". Nuevas redes en Internet e interacciones sociales que se sustentan en nuevos códigos y lenguajes que el antropólogo debe conocer en su investigación, nos referimos principalmente a los iconos, puesto que son los símbolos más utilizados en la WEB. Puesto que la iconografía es uno de los factores más determinantes dentro del ciberespacio, y esta iconografía ayuda a unificar a la llamada cibercultura pues todos conocen perfectamente el significado de cada uno de sus símbolos. También podemos citar el caso de los denominados *emoticons* o símbolos utilizados por los internautas para expresar su estado de ánimo en momentos y entornos en que se produce una relación más directa entre interlocutores, como es el caso del correo electrónico y de los denominados chats o conversaciones en tiempo real (Faura, 2000).

Junto al conocimiento del lenguaje de la red el antropólogo debe conocer los valores y las representaciones ideológicas principales del entorno ciberespacial en el que investiga. Así necesitará saber cuáles son los "valores centrales" dentro del ciberespacio, entre los que algunos estudiosos destacan como claves el individualismo, la iniciativa y la igualdad de oportunidades (Faura, 2000). Valores y comportamientos compartidos por muchos cibernautas a quienes se les considera que han desarrollado una "nueva cultura" en Internet, la denominada "nueva ideología californiana".

Por otra parte, la existencia de esta sociabilidad en la WEB sólo es factible por determinados acuerdos sociales entre los usuarios que hacen posible que la realidad virtual y el mundo real se relacionen. Los acuerdos son la *interface* entre el mundo real y el ciberespacio. Así, es la intención de los usuarios, antes, y después, lo que permite la interrelación entre el ciberespacio y el mundo real y para que este triángulo funcione se están poniendo en juego no sólo protocolos de comunicación sino también contactos económicos e interculturales (Picciuolo, 1998).

Como destacan algunos autores (Hauser, 2000) en los últimos años se han realizado estudios sobre la interacción real o virtual entre diseñadores, usuarios y comunidades y se han llevado a cabo investigaciones aplicadas de corte etnográfico, en el marco preferente de alianzas estratégicas con la industria para comprender y orientar los comportamientos, expectativas y consumo de los actores. Pero aún queda mucho por hacer y debatir desde nuestra disciplina.

El trabajo de campo en la web

Consideramos que el trabajo de campo en la WEB, o lo que se suele llamar *etnografía online* o del "mundo virtual" presenta características muy diferentes al trabajo de campo en las tradicionales etnografías del "mundo real".

Por un lado, para realizar el trabajo de campo en el ciberespacio se hace imprescindible 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 interacción y la socialización con los sujetos seleccionados en la WEB.

Como afirma Velasco (2002) "(...) el trabajo de campo es la situación necesaria para que el investigador sea copartícipe de las experiencias de los otros, coparticipación que es más la razón de ser del trabajo de campo como experiencia. La coparticipación se logra introduciéndose en los circuitos de la comunicación y enmarañándose en las redes sociales de los otros". Redes sociales en las que tanto el antropólogo como sus informantes desempeñan determinados roles, que en numerosas ocasiones varían según el contexto en el que interactúen y la intencionalidad que se posea en ese momento y en ese espacio (un canal concreto de Internet Relay Chat [IRC], un mailing list, un foro de discusión, una freenet, etc.). Redes, que en el ciberespacio se difuminan y crean y recrean en un continuo proceso donde los factores que el investigador controla son aún más impredecibles que los que usualmente intenta manejar en el mundo no virtual.

Mucho se ha discutido en la última década sobre la interferencia del investigador en el contexto interlocutorio, en la escena que analiza, en la realidad en la que se introduce en su investigación. En nuestro caso, el antropólogo se sumerge en el ciberespacio del mismo modo que lo hacen sus informantes, necesitando obviamente un proceso de socialización que a partir del extrañamiento

y la empatía le posibilite aprehender los fenómenos culturales que investiga. De esta forma se convierte en un sujeto interactuante con el contexto de estudio y con las personas que analiza. Y su presencia modela e interfiere esa propia realidad virtual desde el momento que aparece en las pantallas de sus informantes usuarios de la red, se presenta en sus foros de discusión o participa en un canal de chat de IRC. Porque puede introducirse a través de un servidor y "navegar" o "surfear" por todos los sitios WEB, donde encontrará miles de usuarios, potenciales informantes, para quienes ese espacio virtual se convierte en pauta cultural y contexto de interacción social.

Como en todo trabajo de campo uno de los aspectos que debe saber evitar el antropólogo es no convertirse en "nativo cibernético", y si lo hace, al menos ser consciente de ello y procurar un proceso de distanciamiento que le permita volver a recuperar su capacidad de extrañamiento y objetividad.

Cuando los sujetos-objeto de estudio están en el ciberespacio la distancia entre investigador e informantes se transforma; ahora el pretender *alejar lo cercano y acercar lo lejano* se difumina con contornos tempo-espaciales distintos, aunque la aspiración al relativismo cultural siempre debe estar presente. Por ejemplo, al participar en un chat el antropólogo debe conocer los códigos de comunicación, las expresiones, juegos de palabras, y símbolos escritos a través de los cuales los informantes se comunican. Es por ello, por lo que se hace preciso, por ejemplo, al entrar en un canal de chat conocer los rituales de saludo, de reconocimiento, de despedida y el cómo concertar una cita o "quedada" en el "mundo real".

Otro de los elementos a los que debe enfrentarse el investigador al realizar su etnografía en Internet es el no control de muchas variables tales como: la propia presencia de los informantes que busca, el "lugar virtual" donde se encuentra, el tiempo que va a permanecer conectado a la red, etc. Es decir, en su trabajo de campo el etnógrafo debe considerar una serie de casuísticas que no puede dominar. Debe admitir su incapacidad para controlar la relación interlocutoria con sus informantes, al igual que le ocurre en el "mundo real".

A su vez, existen nuevas estrategias de investigación en la WEB que nos posibilitan analizar las trayectorias de nuestros informantes, los vínculos y portales a los que acuden, los canales de chat que frecuentan, el cómo, cuándo y para qué, los protocolos particulares y comunes que utiliza, etc.

Por otra parte, el antropólogo puede participar en conferencias internacionales en contextos virtuales del ciberespacio, creando debates y recogiendo experiencias de sus informantes, independientemente del lugar físico donde se encuentren. Como afirma Hauser (2000) "la comunicación a distancia teniendo un claro sustento en la dimensión espacial y siendo ésta precisamente el ámbito de su definición, no ha incorporado de la misma manera una reflexión sobre el factor temporal que conlleva". Además, ahora el etnógrafo gracias al soporte tecnológico tiene acceso inmediato, casi instantáneo, a grandes cantidades de datos desde cualquier lugar y en cualquier momento.

De otro lado, en el ciberespacio las relaciones que se establecen son diferentes a las del "mundo real" pues "los individuos se ven agrupados por intereses comunes o temáticas, concentrándose alrededor de forums o grupos de discusión, sin tener en cuenta cualquier otro condicionante social, siempre que estos no se antepongan a los intereses del grupo en cuestión. Desde un primer momento, el proceso globalizador queda totalmente patente y más si lo comparamos con los diferentes niveles de relación que se establecen en la vida cotidiana. Todos formamos parte de un entorno cultural y dentro de él

desarrollamos uno o más roles que configuran nuestra vida” (Faura, 1998). Roles que en muchas ocasiones se esconden tras el anonimato que posibilita Internet y que nos enfrenta a una forma de interrelación y sociabilidad anónima, donde los sujetos pueden recrear su propia identidad.

Refiriéndonos al anonimato que permite la interacción social en Internet, y las condiciones de privacidad y seguridad de, por ejemplo IRC, nos interesa reflexionar como propone Mayans (2000) sobre la posibilidad que tienen tanto nuestros informantes como el propio antropólogo de construir personalidades e identidades ficticias o de proteger las reales en estos entornos cada vez más masivos pues la comunicación y la identificación se establece a través de un *nick* tanto dentro de un canal público como de una charla privada.

Aunque Internet no es anónimo, y cuando los usuarios se refieren al anonimato, a lo que en realidad hacen referencia es a que su vida 'real' y su vida online no se mezclen (Mayans, 2002, e.p.). Porque uno de los mayores atractivos de las comunicaciones interactivas en Internet se basa, no tanto en el concepto de anonimato, sino en la capacidad para establecer una personalidad que no depende del aspecto físico o connotaciones 'reales' de quien está tras el teclado (Mayans, 2002, e.p.).

Con respecto a los dilemas éticos que se nos pueden presentar en el trabajo de campo en el ciberespacio varios son los aspectos que proponemos para la reflexión. Por un lado, la transparencia en la investigación puede venir facilitada si el etnógrafo tiene 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.

Tal y como señalan algunos antropólogos (Uimonen, 2002) 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 y 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. Así, puede optar por ocultar la identidad del informante o bien intentar ponerse en contacto con él a través de e-mail y pedirle su consentimiento para la divulgación o publicación de su mensaje.

Por otra parte, las N.T.I.C se presentan para el antropólogo como útiles y nuevas técnicas de investigación tanto en la recogida de datos como en el proceso de redacción y producción del producto o texto etnográfico resultado de nuestra investigación. Sirva de ejemplo, utilizar el correo electrónico como una excelente herramienta a la hora de contactar con informantes por primera vez y para realizar entrevistas. 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.

De otro lado, el antropólogo debe detenerse en el análisis del discurso en la WEB, tanto del texto como de la imagen (estática y/o en movimiento). Y es que consideramos tanto el texto como la imagen en la WEB como fuente directa de información sobre los contenidos culturales que podemos analizar en la etnografía del ciberespacio.

Entendemos que el soporte básico en Internet es el texto, es decir, la principal vía de comunicación entre los usuarios de la Red es el texto escrito, lo cual nos lleva a interpretar la cultura como si de un texto se tratase. Texto en el que el inglés se presenta como la lengua hegemónica y uniformizante. Pero no nos estamos refiriendo a un texto escrito y "muerto" sino en continuo proceso de redacción, de remodelación de autocorrección por parte de sus propios protagonistas, nuestros informantes.

Como bien afirma Mayans (2002, e.p.) "el hecho de que por primera vez en la historia una gran masa de población disponga de un instrumento a través del cual establecer vínculos sociales de forma anónima e incorpórea (con todo lo que la incorporeidad supone) en espacios públicos y en lo que se llama 'tiempo real' (es decir, de forma inmediata) ya es, de por sí, algo llamativo. Si además, el medio que para ello utilizan es de tipo textual, nos encontramos ante un fenómeno lingüístico y social de considerable magnitud".

A su vez, el investigador debe analizar cómo se construye el discurso científico y cómo se traduce en la cotidianidad de los sujetos cibernautas, los usos sociales de las nuevas tecnologías en diversos contextos culturales.

Junto al texto, en Internet encontramos la imagen en sucesión, el vídeo como un nuevo "texto simbólico" que debemos descifrar y analizar antropológicamente. Este soporte, el audiovisual en la WEB, es más rápido que el texto y nos exige a los investigadores socializarnos en esta cibercultura para poder entender y descodificar las imágenes y las representaciones ideológicas que las sustentan. Puesto que la imagen en Internet es un producto cultural, una manifestación artística si se quiere, cargada de representaciones ideológicas llenas de información interpretable.

Así pues, para realizar estudios etnográficos en el soporte tecnológico de Internet se hace preciso considerar tanto las imágenes como el texto como elementos centrales para el análisis y la deconstrucción de los discursos, puesto que es necesario estudiar el formato de los materiales o datos etnográficos que se utilizan en y para la comunicación en este denominado ciberespacio.

Reflexiones finales

En esta comunicación nos hemos centrado en reflexionar sobre la necesaria adaptación metodológica que los antropólogos debemos acometer para realizar estudios en el ciberespacio. Puesto que la utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación nos plantea diversas cuestiones metodológicas sobre las que es preciso discutir, tales como: el trabajo de campo en Internet, la ética del antropólogo y 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.

Así pues, abogamos por la pertinencia de la investigación antropológica en Internet y la nueva sociedad de la información, lo cual conlleva inevitable y convenientemente la innovación experimental y nuevas reorientaciones de investigación que van más allá de lo hasta ahora establecida desde los modelos clásicos de la etnografía y su modelo académico tradicional. Como afirma Picciuolo (1998) lo más importante es poner a prueba nuestras propias ideas y herramientas conceptuales, nuestra experiencia en la observación de las conductas y aspectos cognitivos del ser humano en un nuevo ambiente, el ciberespacio. Puede que se trate simplemente de adaptar nuestra herramienta en la recolección de datos o en la interpretación de los mismos y también puede ocurrir que se estén generando

situaciones nuevas, que requieran incluso repensar el paradigma que nos está sustentando.

Siguiendo a Hauser (2000) afirmamos que la cibernética es una ciencia de la comunicación y ha sido el gran campo de desarrollo de los últimos cincuenta años. Así, la irrupción masiva de la comunicación tecnológica ha provocado profundas transformaciones, de enorme velocidad de realización y que afectan todos los campos de la actividad humana, sería impensable que no afectaran la vida académica. Ciertamente es que vivimos en la cibercultura y también de alguna manera ya somos aunque no nos demos cuenta "cyborgs" es decir, seres que han incorporado las máquinas y sus producciones a sus organismos (Hauser, 2000).

Porque como ha señalado Hauser (2000) "la utilización del soporte tecnológico se constituye en un imperativo de impactos profundos en las diversas áreas de la actividad humana. La educación superior no sólo es un ámbito preferencial, sino que constituye un laboratorio privilegiado, tanto para la aplicación como para la reflexión acerca de los efectos de las TICs en el proceso de transmisión de conocimientos".

Por ello, queremos concluir estas páginas destacando la importancia que estas nuevas tecnologías de la información y la comunicación presentan como recursos didácticos en la docencia de la antropología y la creación de universidades virtuales, portales temáticos en Internet, redes académicas internacionales, publicaciones electrónicas, y un largo etc. que depende, en gran medida, de nosotros.

BIBLIOGRAFÍA

Buxó, M.J. (1998) Antropología, prospectiva y nuevas tecnologías. Barcelona.

Downey, G.L., Dumit, J. y Williams, S. (1995) "Cyborg Anthropology", *Cultural Anthropology*, 10 (2)

Faura i Homedes, R. (1996) Construcción Ideológica de Internet, Barcelona

Faura, R. (1998) "La cultura local en el ciberespacio. El papel de las Freenets" 1er Congreso Virtual de Antropología y Arqueología, Ciberespacio, Octubre de 1998. <http://www.naya.org.ar/congreso>

Faura, R. (2000) "Cibercultura, ¿realidad o invención?" 2º Congreso Virtual de Antropología y Arqueología, Ciberespacio, Octubre 2000 <http://www.naya.org.ar/congreso>

Haraway, D. J. (1995) [1991] *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Madrid: Ediciones Cátedra

Hauser, R.M. (2000) ".El mamut, la golondrina y el profesor. Fenómenos de emergencia y praxis de la cyberantropología en la era del post-alfabeto". 2º Congreso Virtual de Antropología. NAYA. Octubre 2000. <http://www.naya.org.ar/congreso>

Hine, C. (2000) *Virtual Ethnography*, London: Sage

Markham, A. (1999) *Life Online: Researching real experience in virtual space*, London: Altamira Press

Mayans, J. (2000) "Anonimato: El tesoro del Internauta" Artículo publicado en la revista iWorld, 31 (Octubre, 2000) <http://cibersociedad.rediris.es/mayans>

Mayans, J. (2002, en prensa) "Nuevas Tecnologías, Viejas Etnografías. Objeto y método de la etnografía del ciberespacio" Artículo en proceso de publicación en la revista Quaderns de l'ICA. <http://cibersociedad.rediris.es/mayans>

Mayans, J. (2002, en prensa) "Metáforas Ciborg. Narrativas y fábulas de las nuevas tecnologías como espacio de reflexión social". Comunicación presentada en el *I Congrés de l'Institut de Tecno-ètica* y en proceso de publicación en las correspondientes Actas del evento. <http://cibersociedad.rediris.es/mayans>

Miller, D. y Slater, D. (2000) *The Internet: An Ethnographic Approach*, London: Sage

Picciuolo Valls Ibiza, J.L. (1998) "Dentro y fuera de la pantalla. Apuntes para una Etnografía del Ciberespacio". 1er Congreso Virtual de Antropología y Arqueología, Ciberespacio, Octubre de 1998, <http://www.naya.org.ar/congreso>

Serra, A. y Navarro, L. "Community Networks, La sociedad civil, protagonista de la era digital" <http://aleph.pangea.org/nex-isoccat/prensa/bcnet2.html>

Turkle, S. (1997) [1995] *Life on the Screen. Identity in the age of Internet*, New York: Touchstone

Uimonen, P. (2002) (página web visitada 20 mayo 2002) "Cyberanthropology: The Global Expansion of the Internet" en 2ª Congreso Virtual de Antropología. www.naya.org y URL: www.i-connect.ch/uimonen

Velasco, H. (2002) "Prólogo. Modelos para el trabajo de campo", en Téllez, A. (coord.) *Técnicas de investigación en Antropología . Experiencias de campo*. Ed. Universidad Miguel Hernández, Elche.

<http://freenet-in-a.cwru.edu>

NOTAS

¹ Dra. ANASTASIA TÉLLEZ INFANTES, profesora de la Licenciatura de Antropología Social y Cultural en la Universidad Miguel Hernández de Elche (Alicante)
Universidad Miguel Hernández (www.umh.es)
División Departamental de Antropología Social y Cultural
Avda. del Ferrocarril, s/n
Edificio Torreblanca, 2ª planta. Elche 03202 (Alicante)
nasta70@hotmail.com y atellez@umh.es