

Identidades en línea, prácticas reflexivas

Elisenda Ardèvol y Agnès Vayreda

Grupo Interdisciplinario de Investigación en Comunidades Virtuales

Instituto Interdisciplinario de Investigaciones en Internet, UOC

gircom@uoc.edu

Seminario sobre La identidad en la era digital, 10º Festival Internacional de video y multimedia de Canarias Canariasmediafest, Las Palmas de Gran Canarias, 25 d'Octubre de 2002
<http://www.grancanariacultura.com/canariasmediafest/seminario.htm>

Abstract

El principal objetivo de esta presentación es mostrar cómo las distintas teorías sobre la identidad que coexisten en nuestras sociedades occidentales son usadas tanto por los científicos sociales como por los participantes en la vida social del ciberespacio para explicar la formación y mantenimiento de las identidades en línea.

También veremos como, a pesar de que la participación en foros y canales de conversación electrónicos favorecen prácticas reflexivas y la experimentación en la creación de identidades alternativas, sigue estableciéndose una clara distinción entre la identidad en línea y la identidad fuera de la Red. Esta separación entre la vida en pantalla y la vida real, así como una diferenciación conceptual entre lo que es propiamente psicológico de lo social y cultural, mantiene la idea de un yo esencial y unitario frente a concepciones del yo más relacionales y constructivistas que podrían surgir de la experiencia en línea.

¿Identidades en línea?

Molnet says:

jo... era lo que iba a preguntarle ¿identidades? ¿en línea?...
son las entidades que nos inventamos de nosotros mismos
cuando estamos online?

Velvet says:

SI!!!!!!

Molnet says:

claro que la interacción con otros internautas contribuye a
crear aspectos de nuestra identidad virtual

Molnet says:

es pasionante

La identidad es un término que hace referencia a las propiedades únicas de cada individuo, aquello que hace que cada persona sea diferente, el yo personal. Por ello, desde una perspectiva antropológica y psicosocial, no es posible estudiar el tema de la identidad en línea, virtual o en red, sin tener en cuenta que toda noción sobre la persona constituye una construcción social, histórica y culturalmente situada.

Parafraseando a *Molnet*, que se reconoce en la cita anterior como *internauta*, la identidad en línea está constituida por las múltiples *entidades* que nos inventamos de nosotros mismos al participar en espacios de comunicación electrónica como el correo electrónico, los chats, los juegos de rol o las listas de distribución y foros de

debate que se encuentran navegando por Internet. Muchos de estos espacios de participación por Internet son abiertos, públicos y colectivos, donde no es necesario revelar la propia identidad para intervenir; basta con teclear unas líneas de texto e inventar un pseudónimo con el cual identificarse como usuario y firmar un mensaje, aunque a veces, ni tan siquiera la firma es un requisito imprescindible. Algunas de estas *entidades en línea* toman nuestro nombre o actúan por nosotros asumiendo distintos roles, personajes o caracterizaciones. Otras veces, esas *entidades* son páginas web que hemos construido para mostrar como somos, nuestros gustos y aficiones, nuestra familia, nuestro trabajo. Estos trazos dejados en la Red son la prolongación de nuestra identidad en el ciberespacio. Nuestra identidad en línea ha pasado a ser para muchos de nosotros una identidad más de las muchas otras que organizan nuestra vida cotidiana en un mundo urbano y transitado.

Kenneth J. Gergen sugiere, en su libro *el Yo saturado*, que los debates académicos sobre la disolución del yo y la crisis de la identidad, tal como la hemos conocido hasta ahora, anuncian un cambio que ya está sucediendo en la vida cotidiana de la gente. Hace más de un siglo, lo más común era que las relaciones de un individuo se acabaran donde terminaba su comunidad y que su identidad estuviera definida a partir de su adscripción a su grupo de pertenencia. Hoy, en nuestras sociedades occidentales estamos sometidos, de manera cotidiana, a lo que Gergen denomina "una saturación social", a una "*tremenda andanada de estímulos sociales*" que afecta, de forma irregular y asistemática, a cada vez a capas más amplias de la población, especialmente al sector urbano de Estados Unidos, de alta movilidad, profesionales del sector de servicios y jóvenes con un nivel de formación medio y alto poder adquisitivo, pero que se está extendiendo también a otros países europeos, africanos o asiáticos, y a otros grupos sociales, como las mujeres, la gente mayor, etnias minoritarias, etc.

"En la comunidad tradicional, con su reparto de personajes relativamente estables e interconectados, se vio favorecida la coherencia de la personalidad. Las relaciones personales tendían a ser seguras y brindaban apoyo a una congruencia en el proceder [...]. Las identidades estabilizadoras contribuían a que la sociedad mantuviera una estructura sólida y, a su vez, esta sociedad sólidamente estructurada favorecía la identidad estable." (Gergen, 1992:223-224).

Según Gergen, el fenómeno de *saturación social* nos proporciona una multiplicidad de vocabularios y lenguajes heterogéneos, a menudo incoherentes y desvinculados entre sí, para pensarnos a nosotros mismos. Al encontrarnos cada vez más expuestos a otras narraciones sobre el yo, a otras realidades subjetivas, perdemos el sentido de seguridad que nos proporcionaban las narraciones disponibles en nuestros contextos limitados.

"Esta fragmentación de las concepciones del yo es consecuencia de la multiplicidad de relaciones también incoherentes y desconectadas, que nos impulsa en mil direcciones distintas, incitándonos a desempeñar una variedad tal de roles que el concepto mismo de yo auténtico, dotado de características reconocibles, se esfuma." (Gergen, 1992:26)

Cada vez más, estamos expuestos a una enorme variedad de personas, a otras formas de relación, a relaciones más significativas desde un punto de vista contextual, a vínculos más huidizos y efímeros, pero también a pasiones y sentimientos intensos pese a no estar vinculados a un proyecto vital. En definitiva, nos exponemos a una pluralidad de circunstancias y a múltiples oportunidades únicas de relacionarnos. Las sociedades modernas se diferenciarían de las

formaciones sociales anteriores por ofrecer mayores oportunidades para las relaciones personales e impersonales, que difuminarían los límites de la identidad personal, fragmentándola en una multiplicidad de identidades contextuales.

La identidad distribuida

En la línea argumental de Gergen, Sherry Turkle fuerza el concepto de identidad hasta los límites de la misma noción. No obstante, en este caso lo interesante es que lo hace fundiendo el yo con la interfaz de las pantallas de nuestros ordenadores: somos tantos *yoes* como ventanas podemos tener abiertas de forma simultánea en nuestro ordenador. Todos los que lo utilizamos con frecuencia conocemos las posibilidades que nos ofrece trabajar en distintas actividades al mismo tiempo, cada una en una ventana diferente: por ejemplo, escribiendo con un procesador de texto, escuchando música y buscando en Internet la información del tiempo para el próximo fin de semana.

"El desarrollo de ventanas en las interfaces del ordenador fue una innovación técnica motivada por el deseo de conseguir que la gente trabajara de forma más eficiente al poder merodear de una aplicación a otra. Sin embargo, en la práctica diaria de muchos usuarios de ordenador, las ventanas se han convertido en una metáfora poderosa para pensar en el yo como un sistema múltiple, distribuido. El yo no interpreta diferentes papeles en diferentes escenarios en momentos diferentes, algo que una persona experimenta cuando, por ejemplo, se levanta como una amante, prepara el desayuno como una madre, y conduce su coche hasta el trabajo como una abogada. La práctica vital de las ventanas es la de un yo descentrado que existe en múltiples mundos e interpreta múltiples papeles al mismo tiempo. En el teatro tradicional y en los juegos de rol que tienen lugar en un espacio físico, uno entra y sale del personaje; los MUD, por el contrario, ofrecen identidades paralelas, vidas paralelas." (Turkle, 1997: 21)

La metáfora de las ventanas de pantallas del ordenador como contextos o espacios sociales, con sus propias normas pero siempre presentes, disponibles en cada momento, y heterogéneas entre sí, nos conduce a un concepto sin centro del yo, una identidad que es la suma de nuestra presencia distribuida por el ordenador y fuera del ordenador, a experimentar un *yo distribuido*. Como de forma muy gráfica relata un entrevistado de Turkle: "la VR [vida real] es sólo una ventana más, y normalmente no es la mejor" (Turkle, 1997:21).

Según esta autora, en poco tiempo hemos aprendido a interpretar las cosas según el valor de la interfaz, de manera que la gente se siente cada vez más cómoda con las simulaciones. En el paso de una cultura del cálculo a una *cultura de la simulación* se han producido una serie de cambios en lo que el ordenador hace para nosotros y en lo que hace con nosotros, en nuestras relaciones y nuestras formas de pensar sobre nosotros mismos. (Turkle, 1997:32). Esta cultura de la simulación se asocia más con formas de pensamiento negociadoras y no jerárquicas, contextuales y situadas (desde el punto de vista moderno, asociadas a las mujeres, a los niños o a culturas catalogadas como *primitivas*), que con el análisis y la abstracción. Turkle denomina a este proceso *el triunfo del bricolaje*.

Sus investigaciones sobre la vida en pantalla y la construcción de la identidad conectan con las ideas de la posmodernidad; los ordenadores, basados en la teoría

cibernética, han llegado a ser los objetos-de-pensamiento de la era posmoderna. A partir de la utilización cotidiana de los ordenadores como instrumentos de trabajo, de ocio y de comunicación social, las personas pueden llegar a experimentar, de una manera tangible y práctica, las ideas del posmodernismo, concebir el mundo como "descentrado", "fluido", "no lineal" y "opaco", en contraste con el modernismo, la visión del mundo que ha dominado el pensamiento occidental desde la Ilustración, según la cual la realidad se puede comprender por relaciones lógicas y a partir de dilucidar lo profundo en lo manifiesto. (Turkle, 1997:25). Así mismo, los ordenadores llevan teoría sobre nuestros yoés, nos posibilitan experimentar el descentramiento y la multiplicidad, del mismo modo que rompen con otras distinciones modernas, como la que separa, por un lado, lo humano y el por otro, lo específicamente tecnológico.

¿En qué medida Internet supone un cambio en la percepción de nuestra identidad?
¿Hasta qué punto podemos afirmar con Sherry Turkle que el ordenador ha cambiado no solo nuestras vidas, sino la propia subjetividad, la forma en que concebimos y experimentamos nuestros yoés? En nuestras investigaciones en foros de debate y en canales de conversación electrónica no hemos encontrado los suficientes datos empíricos que apoyen las afirmaciones de Turkle. Nuestra percepción de las explicaciones que los usuarios de Internet ofrecen sobre su identidad más bien apuntan al mantenimiento de un yo esencial y unitario, y esto tanto en foros electrónicos cerrados donde solo es posible la participación nominalmente y previa inscripción, como en foros abiertos y públicos, donde es posible el anonimato, hasta canales de conversación electrónica donde la participación se caracteriza precisamente por el anonimato y el uso generalizado de pseudónimos.

Debemos por tanto, cuestionar el optimismo de Turkle con relación al supuesto uso del concepto de identidad distribuida por parte de los internautas con experiencia. Los ejemplos que nos propone Turkle creemos que representan ahora mismo una franca minoría, al menos en nuestro contexto cultural. Detrás de su optimismo, que nos gustaría compartir, está la idea según la cual del contacto con las tecnologías computacionales emergería una manera de concebirse a sí mismo menos esencializador y más respetuoso con las diferencias (de género, sociales, étnicas, etc.) Podríamos argumentar que en nuestro contexto cultural todavía no se ha producido el cambio al que se refería Gergen o que el uso de Internet aún no es una práctica extendida ni ha invadido suficientemente nuestras vidas como para experimentar un cambio en nuestra identidad. Sin embargo, nos inclinamos a pensar que, aunque, y como veremos, el uso de Internet favorece ciertas prácticas reflexivas sobre la propia identidad, tan solo la exposición a esta nueva tecnología no produce directamente un cambio en la forma de experimentar y pensar nuestras identidades.

La explicación a esta contradicción aparente entre experiencia y teoría apunta hacia dos posibles razones. La primera es que mientras que en nuestra experiencia diaria podemos aceptar y experimentar una gran pluralidad de identidades, todavía nos pensamos como individualidades unitarias, puesto que nuestra vida social sigue exigiéndonos que adoptemos responsabilidades sobre nuestras decisiones y acciones. Este hecho nos lleva, de forma ineludible, a vernos a nosotros mismos como actores intencionales que jugamos distintos roles y representamos distintos papeles, pero que bajo todas estas identidades distribuidas mantenemos una unidad psicológica básica y estable. La segunda es que, a pesar de que podamos llegar a

experimentar una identidad difusa y múltiple, nuestra percepción de la alteridad no parece que se modifique por ello, ni tampoco nuestra concepción de un yo esencial y último, corporal y psicológico, independiente de nuestras identidades sociales y de nuestros contextos culturales. Esta separación entre lo social y lo psicológico es pues, una de las razones por las cuales las teorías de la multiplicidad y de la descentración del yo no parecen imponerse en nuestro sentido común, aunque lo inquieten.

La identidad en línea: teorías y prácticas

Para comprender en qué consiste la identidad en línea, como la experimentamos y cómo nos la explicamos, hemos recurrido a las aportaciones realizadas desde la psicología social, la sociología o la antropología, con un especial énfasis en las investigaciones realizadas desde una aproximación cualitativa, basadas directamente en la observación participante o en entrevistas y cuestionarios en línea realizados a los propios usuarios de la Red. También utilizaremos información de primera mano obtenida a partir de nuestras investigaciones realizadas en foros de debate y canales de conversación electrónica (Gircom, 2000, 2002). La idea es contrastar las prácticas sociales en línea con las propias interpretaciones de los internautas y ver cómo, desde distintas aproximaciones teóricas, se ha intentado explicar la vida social en el ciberespacio y, en concreto, la construcción de la identidad personal en la interacción mediada por ordenador.

Actualmente y a escala mundial, Internet se ha convertido en algo más que un medio para el intercambio de información a distancia, la interconexión entre ordenadores ha hecho posible la emergencia de un nuevo modo de interacción social, la aparición de comunidades virtuales y la articulación de movimientos sociales y culturales que usan Internet como su centro de operaciones, como el atributo esencial que articula su existencia y define su identidad. El *ciberespacio* es pues una realidad social viva, las dimensiones de la cual sólo son accesibles desde la participación. Quizás por esta razón, el método etnográfico, basado en la observación participante, en la inmersión del investigador en la vida cotidiana de un grupo social, muchos investigadores de esta nueva realidad social se han acercado a la etnografía como el instrumento más adecuado para intentar su descripción y análisis. De hecho, la *etnografía virtual* o la *etnografía en línea* ha sido uno de los métodos que se han revelado como más idóneos para el estudio de la vida social en el *ciberespacio* (Hine, 2000). Por tanto, dejaremos de lado por ahora aquellos estudios de orientación cuantitativa sobre el uso de Internet, y nos centraremos en estudios empíricos procedentes de distintas líneas teóricas, porque precisamente lo que nos interesa aquí no es tanto conocer la extensión del uso de Internet, sino los usos de Internet, las distintas formas de apropiación de este nuevo modo de comunicación, para poder analizar cómo se construyen estas identidades en línea y qué significan para sus usuarios.

Libertad total para ser

«En un MUD puedes ser lo que tú quieras ser. Si quieres, puedes redefinirte por completo. Puedes ser del sexo opuesto, puedes ser más parlanchín o más callado, lo que quieras. Puedes ser lo que quieras, siempre que tengas capacidad para serlo. Tampoco tienes que preocuparte por las situaciones en las que otros puedan meterte. Es más fácil cambiar la imagen que das a los demás, porque lo único que ven es lo que tú les enseñas. No miran tu cuerpo y sacan conclusiones, ni escuchan tu acento y sacan conclusiones. Sólo ven tus palabras.» (S. Turkle,,1997:21)

Un chat o un MUD (juego de rol) son aplicaciones informáticas que, haciendo uso de la conexión a Internet, permiten la comunicación escrita inmediata y simultánea de múltiples usuarios (Mayans, 2001:2). Los chats se organizan en múltiples canales de conversación y la mayor parte de ellos, al menos los más accesibles y popularizados, solo permiten la interacción escrita, algunos recursos gráficos como los emoticones, y el intercambio de ficheros. El éxito de los chats o de programas como el MSN reside precisamente en esta posibilidad de interconexión masiva, de uno a muchos, y de multitarea, en el sentido de que un mismo usuario puede estar conectado a distintos canales a la vez, mantener simultáneamente varias conversaciones públicas o privadas y estar realizando otras tareas.

La comunicación mediada por ordenador es actual y mayoritariamente una comunicación textual. La participación en los espacios de interacción electrónicos se hace mayoritariamente a través de la escritura, aunque algunos programas permitan también el intercambio de ficheros (música, imágenes) y que haya sistemas de comunicación sincrónica que utilicen la comunicación audiovisual o telefónica. La ventaja de estos programas es que por ahora son los únicos que permiten una gran cantidad de usuarios interconectados y el mantenimiento de varias conversaciones simultáneas, colectivas o privadas.

<NUBA> chatear es como hablar de tus cosillas del día a día con esos amigos, hacer tus chistes, decir tonterías y compartir pequeños momentos y secretos intentando q el viejo verde de turno no te corte (entrevista en línea)

Aquí nos interesan especialmente los espacios electrónicos públicos y de libre acceso, ya sean chats, MUDS o foros de debate, en los cuales sea posible participar con unos conocimientos básicos de informática a nivel de usuario, ya que son los espacios que permiten una participación más libre y espontánea. Además, el hecho de que la comunicación se realice por escrito y que la estructura sociotécnica de estos programas esté basada en un nick o pseudónimo como único requisito para participar, posibilita la participación como usuario anónimo, sin otras marcas de identificación que las que el usuario quiera mostrar (King, 1995). Este hecho es de especial interés para el estudio de las identidades en línea y ha suscitado un amplio debate tanto en el entorno académico como en los medios de comunicación social.

En un primer momento, la ausencia de información física, visible, audible, palpable, sobre el interlocutor se pensó como una liberación de los constreñimientos físicos, sociales y culturales. La gente podía interactuar sin prejuicios previos y sólo revelar de sí mismos aquello que querían revelar mediante la narración escrita. En línea, uno podía ser lo que quisiera. Y así lo siguen pensando muchos internautas.

La concepción de un yo oculto debajo de la piel, independiente del papel social que le ha tocado jugar y de la cultura en que le ha tocado vivir, es sin duda una de las creencias más arraigadas en nuestras sociedades occidentales. Renato Rosaldo

afirma que nuestra preocupación occidental por los “individuos” y por sus identidades ocultas e internas bien puede ser una característica de nuestro mundo de acción y de creencias, que en sí misma debería explicarse y no considerarse como la base del estudio transcultural.” (Bruner, 1994).

“La vida cultural del siglo xx ha estado dominada por dos grandes vocabularios del yo. Hemos heredado principalmente del siglo xix una visión romántica del yo que atribuye a cada individuo rasgos de personalidad: pasión, alma, creatividad, temple moral. Este vocabulario es esencial para el establecimiento de relaciones comprometidas, amistades fieles y objetivos vitales. Pero desde que surgió, a comienzos del siglo xx, la cosmovisión modernista, el vocabulario romántico corre peligro. Para los modernistas, las principales características del yo no son una cuestión de intensidad sino más bien una capacidad de raciocinio para desarrollar nuestros conceptos, opiniones e intenciones conscientes. Para el idioma modernista, las personas normales son previsibles, honestas y sinceras. Los modernistas creen en el sistema educativo, la vida familiar estable, la formación moral y la elección racional de determinada estructura matrimonial” (Gergen, 1992:25).

El discurso romántico nos insinúa los misterios profundos que esconde cada individuo: el amor, el compromiso afectivo, la inspiración, etc. Por el contrario, el discurso modernista nos provee de una sensación de seguridad y de optimismo por el hecho de acentuar lo que las personas tenemos de racional, cognoscible y susceptible de perfeccionamiento. Cada una de estas visiones descubre en el otro errores y faltas. Para el romántico, la racionalidad es superficial y engañosa, ciega a las profundidades de la psique humana y priva a las personas de su valor intrínseco. De forma análoga, el modernista abomina el sentimentalismo del romántico, su aversión hipócrita a la eficiencia práctica y a la toma de decisiones realista (Gergen,1992).

Ambas concepciones del yo, la modernista y la romántica, coexisten de manera simultánea en nuestras sociedades. Mientras que la primera concepción de individuo ha impregnado las ciencias, las instituciones, las actividades empresariales y la política, la segunda, la romántica, se ha arrinconado en la esfera de la pasión, de la profundidad, de las emociones y los sentimientos, la solidaridad y la vida interior. Ambas son las concepciones más influyentes y constituyen el marco y el contexto para interpretar el fundamentos sobre el cual se construyen las identidades en línea.

Tanto para el *yo romántico* como para el *yo moderno*, el cuerpo es un accidente, de manera que el yo esencial puede desligarse de sus ropajes sociales y culturales para revelarse como el auténtico fundamento de nuestra identidad personal. En un medio de comunicación descorporalizado, pero que mantiene otras características de la interacción cara a cara como la inmediatez de la respuesta, no es difícil encontrar manifestaciones de este yo esencial, auténtico, que por fin puede mostrarse sin tapujos, tal y como es. En las propias narraciones de los participantes:

[20:07] <_kinesica__-> sis, q no ves a las personas, pero eso a veces es mejor

[20:07] <_kinesica__-> pq **las conoces por dentro**

[20:07] <_kinesica__-> y no por fuera

<NUBIA> si ayuda pero eso no quita q se puedan encontrar fuera, aqui se parte de el **deconocimiento de la persona físicamente**, si

te enamoras **es de su forma de ser**, es mas sincero el amor

[19:36] <katiuska> te preguntaba si tu relación con hombres y mujeres aquí es parecida a al que tienes fuera del chat?

[19:36] <pepir> si

[19:36] <pepir> yo creo que si lo que pasa que como no los vesssssss
[19:37] <pepir> aqui yo creo que **aprecias lo de dentro**
[19:37] <pepir> claro lo de fuera no esta
[19:37] <pepir> aqui hablas con los feos sabes
(entrevista en línea)

Esta correspondencia entre la identidad en línea con la *verdadera*, también se manifiesta, por oposición, en relación con la posibilidad del engaño, como veremos más adelante, pero coincide también con la idea de un yo esencial, único y estable (Donath,1996). Para muchos internautas, la verdadera identidad puede manifestarse sin trabas en un medio que permite la interacción anónima, uno puede descubrir como es realmente. Para otros, la verdadera identidad se sitúa fuera, aunque su participación en el chat le permite, por ejemplo, ser más extrovertida de lo que realmente es.

[19:54] <katiuska> te gustas más aquí o afuera?
[19:54] <Nectarina> fuera de aqui
[19:54] <katiuska> por que?
[19:54] <Nectarina> fuera soy yo
[19:54] <Nectarina> Montserrat
[19:54] <Nectarina> aqui no soy yop
[19:54] <Nectarina> entiendes?
(entrevista en línea)

[20:23] <MaGi> tienes menos vergüenza, eres más libre de decir lo q pienses
[20:23] <MaGi> pq como no te ven y un nick nunca es real...
[20:23] <MaGi> no saben kien eres
[20:23] <MaGi> es decir, te ocultas
(entrevista en línea)

Estos ejemplos son interesantes porque si nos fijamos con atención en la noción de persona que presupone, podríamos identificar este “yo” como: “un universo motivacional y cognitivo compacto, único y más o menos integrado, un centro dinámico de conciencia, emoción, juicio y acción, organizado en una totalidad peculiar y en contraste con otras totalidades semejantes y con un trasfondo social y natural” (Bruner, 1991:113). Esta teoría de la identidad está estrechamente vinculada al concepto de personalidad, según el cual la personalidad es un asunto individual, de manera que cada persona tiene un carácter diferente correspondiente a una combinación única de rasgos de personalidad. Fundamentalmente, las personas son estables y congruentes. Por ejemplo, si alguien se caracteriza como cerebral y calculador, tiene menos posibilidades de que también se le considere afable y cariñoso que alguien que, en primer término, se haya caracterizado como emocional y espontáneo. La personalidad, entendida de este modo, explica el comportamiento: si alguien se muestra efusivo es porque es cariñoso; si alguien pega a otro es porque es agresivo o violento, y no al revés (Burr, 1997:28). Como veremos, los típicos ejemplos sobre adicciones a Internet son un claro exponente de una teoría psicológica apoyada en este modelo.

La psicología del sentido común (denominado también *folk psychology* o psicología cultural), así como buena parte de la psicología académica se ha constituido sobre este concepto de individuo esencialista que descansa sobre la distinción entre una realidad psicológica y una social. Se trata de una idea muy persistente en nuestro contexto cultural que funciona como una teoría muy potente que se corrobora de

forma sistemática, a partir de nuestra experiencia diaria y cotidiana, por los medios de comunicación en sus explicaciones del comportamiento humano, por la misma psicología y, actualmente, también por buena parte de los científicos sociales que estudian la identidad en Internet.

La identidad representada

La perspectiva teórica de Goffman sobre la presentación de la persona en la vida cotidiana también se ha utilizado con frecuencia para explicar la identidad en la Red (Miller, 1995). Esta teoría sobre la interacción cara a cara se ha extendido rápidamente en las explicaciones sobre la formación de la identidad en línea porque permite explicarla a partir de la metáfora dramática de la construcción de un personaje. El actor es el usuario, su identidad en línea, una máscara, un personaje que puede adoptar distintos roles. De hecho, es la metáfora que encontramos más utilizada también entre los usuarios de foros electrónicos y chats.

[18:54] <Tangaroa> solapamiento en el sentido de que por norma general, la gente representa papeles mas bien de lo que le gustarian ser, que de lo que realmente son (entrevista en línea)

- Sí, creo que en el fondo yo escogí un personaje dentro del foro, no? Y era, era, sí, el personaje de la cotidianeidad. Creo que fue una especie de elección, no? No muy... un poco intuitiva, pero una elección. (entrevista personal)

El yo, según Goffman, es una mezcla de emprendedor de decisiones, estratega y jugador aventajado que calcula sus papeles y los compromisos asociados a éstos, incluido el compromiso de presentarse a sí mismo ante los demás. Esta distinción entre el actor y lo que representa –la máscara, el personaje, el papel– traduce otra separación: la existente entre una actividad expresiva y una instrumental. En toda secuencia de acción existe una parte dedicada a realizar la tarea (servir una mesa, por parte de un camarero, por ejemplo) y otra parte dedicada a expresarla o a realizarla de forma idónea.

La preparación para la representación tiene lugar “entre bastidores”, espacio donde el actor se prepara para ésta, a veces acompañado, pero a menudo solo. Se trata, pues, de un concepto de individuo sumamente intelectual que, según Jerom Bruner, refleja los inicios de la revolución cognitiva (Bruner, 1991:110). Por otro lado, continuando con la opinión de Bruner, esta concepción del yo puede tener pretensiones de universalidad, puesto que puede apelar a la razón gobernada por una lógica única e ineludible. En definitiva, aquel tipo de razón que tan asociada encontramos al concepto esencial de individuo que caracteriza al *yo moderno*.

Esta interpretación de la teoría goffmaniana aplicada a la identidad en línea permite salvaguardar una idea de un yo personal esencial y básico, que sobrevive manipulando determinadas interacciones en determinadas situaciones en línea y que convive al lado de un personaje ficticio, su representación virtual.

De un modo correlativo, se ha explicado el juego de identidades que posibilitan los juegos de rol interconectados o las salas de conversación electrónica como un espacio social apto básicamente para la experimentación psicológica y psicosocial (mascaradas, moratoria, siguiendo a Erikson) mediante la invención de unos personajes con más o menos consecuencias importantes para el actor que se encuentra detrás. Y, por consiguiente, se ha explicado el ciberespacio como un espacio lúdico para jugar con estas máscaras a ser otros *yo*es (con gran éxito en los juegos de cambio de género, por cierto).

[01:17] <kerw> te preguntaba que quedarías a alguien que no ha chateado nunca

[01:18] <kerw> si lo tubieras que convencer

[01:19] <Nimba> q es el mejor metodo para descoectar del mundo, para olvidar por un rato los problemas, la mejor forma de conocer a gente y de transformar tu personalidad cuantas veces kieras

[01:20] <kerw> tu transformas personalidad?

[01:21] <Nimba> me explico

[01:23] <Nimba> a veces por puro aburrimiento, coges te cambias el nick te sales de canales conocidos y te dices, voy a entrar a un canal y voy a ser la persona mas borde, pero con propiedad, sin insultar pero dejando las cosas claras, lo mas borde q pueda, nbla bla bla lbla bla bla

[01:23] <Nimba> y zas

[01:23] <Nimba> la cuelas

[01:23] <Nimba> al final haces amigo spero

[01:23] <Nimba> con esa personalidad

[01:23] <Nimba> igual q

[01:24] <Nimba> dices, hoy voy a ser la mas simpatica, caere bien a todos bla bla bla, o igual,hoy vouy aser un chico

[01:24] <Nimba> hoy voy a ser un lamer

[01:24] <Nimba> hoy voy a ser un hacker

[01:24] <Nimba> jajaajajaja

(entrevista en línea)

La metáfora de Internet como moratoria vuelve de nuevo a incidir en esta separación entre dos mundos, así como en una cierta psicologización del comportamiento, que nos lleva a una esencialización del yo en el mundo *conectado*. Así, han aparecido estudios sobre la adicción a Internet y se ha argumentado que este juego puede llegar a ser peligroso (Liebert, 1998). El inocente juego de cambio de identidades, cuando inventamos personajes o caracteres que no somos puede llevar al engaño y a desestabilizar la personalidad. Veamos unos fragmentos muy representativos en esta línea del libro de P. Wallace (2001), uno de los libros con más éxito sobre el tema:

“Cuando alteramos las características de nuestra personalidad en Internet –aunque tengan un carácter fundamental como la edad, la raza o el sexo– puede que no nos consideremos mentirosos ni cameladores y que nos veamos más bien como investigadores o experimentadores. Jugamos con nuestras identidades y experimentamos con distintos roles para ver qué se siente y cómo reaccionan los demás. Aunque el engaño es un ingrediente esencial, quizá no sea lo mismo que mentir en beneficio propio. Experimentar con las identidades es una parte importante del desarrollo personal y, de hecho, las crisis de identidad por las que pasamos, sobre todo durante la juventud, son valiosas para el crecimiento personal. Si no probamos las cosas, nunca sabremos cuáles son las más adecuadas. Esta exploración no se limita en modo alguno a la adolescencia, como suponen muchas personas. Sobre todo en los países industrializados, donde los estilos de vida y las opciones profesionales son abundantes y cambian con rapidez, muchos ponemos en duda una y otra vez nuestros valores y creencias y volvemos a establecer un compromiso firme con un nuevo conjunto de metas para nuestra vida”. (Wallace, 2001:72-73).

Ya sea como moratoria o como laboratorio para la identidad, los espacios relacionales de Internet se conciben como lugares que contienen, de forma potencial, muchos peligros y las herramientas para engañar a los demás y a nosotros mismos.

“Internet es un laboratorio de identidad que ofrece abundantes accesorios y medios de apoyo, públicos diversos y jugadores para nuestros experimentos personales. Y aunque muchas personas no se aparten demasiado de su personalidad cotidiana y se limitan a jugar con unas cuantas características que les gustaría mejorar, sobre todo su extraversión, otros se saltan la línea entre el control de la impresión y el engaño. Nos podemos aferrar a la creencia de que nuestros experimentos son divertimentos inofensivos, pero las víctimas de los mismos puede que no estén de acuerdo.” (Wallace, 2001, pág.73).

La metáfora dramática, la comparación con el juego o la idea de moratoria realizan una separación radical entre dos mundos: el real, gobernado de manera consciente por el actor, y uno paralelo, que puede afectar a éste, incidiendo en los otros actores desconocedores del engaño o sobre el mismo actor. En este último caso, si los efectos sobre el propio actor son positivos, así como las consecuencias, normalmente se entiende que ha experimentado con su persona dentro de los límites de lo que se puede considerar como un juego inofensivo. No obstante, si los efectos son negativos, lo que ocurre es que el sujeto se ha atrevido a traspasar los límites de lo que no está permitido (el cambio de género y de edad constituyen los ejemplos más usuales de transgresión social). El individuo sobrepasa lo que se espera que sea un comportamiento “normal”, lo cual da lugar a todo tipo de comportamientos y de identidades patológicas en un proceso de enajenación del individuo de su yo esencial.

Así pues, el individuo puede experimentar distintos roles y personalidades, siempre y cuando sean estos controlados por su yo. En este sentido la mayor parte de las personas entrevistadas en nuestro estudio sobre chats y foros de discusión distinguen claramente entre sus personalidades en línea y su yo, que constituye la identidad primaria sobre la cual se experimentan las demás.

[01:42] <katiuskas> tu te ves diferente aquí que fuera del canal?
[01:43] <__kinesica__> no
[01:43] <__kinesica__> yo soy lo q soy
[01:43] <__kinesica__> y no hay mas
[01:43] <__kinesica__> **solo soy una**
[01:43] <__kinesica__> y es esto
[01:43] <__kinesica__> aki fuera o donde sea
[21:30] <katiuskas> y tu te gustas mas aquí o fuera?
[21:32] <__kinesica__-> jeje io me gusto en los dos lados por igual, **pq soy la misma persona**
[20:41] <katiuskas> y tu te guas más aquí o afuera?
[20:41] <_katy_> aki o afuera el q?
[20:42] <katiuskas> tu imagen, te gusta más aquí o a fuera?
[20:42] <_katy_> **yo soy yo misma en tos laos**
[20:42] <_katy_> no cambia na

Ahora bien, este tipo de explicación psicológica se sustenta claramente sobre un concepto de persona autónoma, es decir, que puede experimentar con su identidad sin la necesidad de los demás; su ser íntimo no se modifica ni sufre variaciones en la interacción. Sin embargo, como veremos a continuación, existe otra manera de concebir el yo, de un modo más relacional, desde el cual se interpretan estos juegos, investigaciones y experimentos como una red de complicidades entre los diferentes participantes durante la interacción en línea.

Las narrativas de la identidad en línea

La centralidad del lenguaje es obvia en el caso de la comunicación mediada por ordenador, ya que la mayor parte se desarrolla por el medio escrito, así como la idea de que la constitución de nuestra identidad depende, en última instancia de los otros, de nuestra relación con los demás. Y esto último en dos sentidos: por la necesidad del reconocimiento de los demás de que eres tu, el de siempre o la de siempre, quien está actuando bajo el mismo *nick*, aunque tu identidad en línea nada tenga que ver con tu identidad en la vida fuera de la Red. Y porque el estilo comunicativo propio experimenta una serie de transformaciones y adaptaciones al estilo comunicativo general del chat introduciendo efectivamente un modo distinto de relación interpersonal al habitual. Sin embargo, decimos que es una apropiación *light* de las teorías psicosociales relacionales ya que según los datos observados no parece que este reconocimiento de la importancia del lenguaje y de los demás en la configuración de la identidad en línea traspase las barreras de la pantalla para apropiarse de la identidad desconectada.

El *nick*, el pseudónimo que cada usuario utiliza para poder entrar en un chat, es el único rostro del que se dispone, lo único que permanece estable dentro de un entorno cambiante como es un canal de comunicación sincrónico, definido casi exclusivamente por el fluir de una conversación polifónica.

“El usuario se muestra celoso de su nick, incluso cuidadoso, especialmente si lleva invertidas muchas horas en él. Por esta razón intenta protegerlo, evitando que otro usuario lo utilice, ya sea involuntariamente, escogiéndolo de forma accidental; ya sea voluntariamente, haciéndose pasar por él.” (Mayans, 2001:3)

El nick y el estilo comunicativo permiten definir una identidad en línea que sea reconocible por los demás en el tiempo. Cada *nick* tiene su peculiar forma de utilizar los recursos textuales y gráficos, el saludo, la forma de despedirse, su firma, etc. La utilización de estos recursos son formas de personalizar la interacción para elaborar una identidad propia que pueda ser reconocida en sucesivas interacciones por los demás miembros, formándose así comunidades virtuales con su propia dinámica y memoria histórica. Aunque un usuario puede tener distintos nicks (llamados *clones* si interactúan al mismo tiempo en un canal de conversación), si quiere formar parte de la comunidad deberá darse a conocer y cultivar sus relaciones a partir de uno de estos pseudónimos. De hecho, una de las diversiones en estos canales de conversación es cambiarse de nick de modo que los participantes intentan adivinar que nick “verdadero” se oculta bajo la nueva etiqueta de cada uno (Bechar-Israeli, 1994).

```
[01:12] <d[-_o]b> kien es kien?  
[01:12] <d[o_-]b> jiasjisajiasjijiasijasij  
[01:13] <d[-_o]b> tiene ojo tuelto?  
[01:13] <d[-_o]b> si  
[01:13] <d[o_-]b> jiasjisajiasjijiasijasij  
[01:13] <d[-_o]b> tiene perilla? no  
[01:13] <d[o_-]b> jsajiasjisajiasjisajisaji  
[01:13] <d[-_o]b> es moreno?  
[01:13] <d[o_-]b> jsajiasjisajiasjisajisaji  
[01:13] <d[-_o]b> si
```

Lo que es interesante en estos juegos de identidad en línea es que el *nick* cobra autonomía propia, la interacción se establece a partir de la interacción entre *nicks*, en la comunicación, sin necesidad de recurrir a un referente externo. Desde la psicología social son muchos los autores que defienden un enfoque construccionista de la identidad, enfoque según el cual la identidad es el producto del lenguaje y de la relación, y no de la expresión de una entidad esencial. Así como se insiste en el hecho de que para construir y sostener una identidad se requiere la intervención de una fructífera negociación colaborativa, un desafío interminable (Gergen, 1996:257).

”Dado que la identidad de uno puede mantenerse sólo durante el espacio de tiempo que los otros interpretan su papel de apoyo, y dado que uno, a su vez, es requerido para interpretar papeles de apoyo en las construcciones de los otros, el momento en el que cualquier participante escoge faltar a su palabra, de hecho amenaza a todo el abanico de construcciones interdependientes. [...] Las identidades, en este sentido, nunca son individuales; cada una está suspendida en una gama de relaciones precariamente situadas” (Gergen, 1996:258).

A esto podríamos añadir el hecho de que tomamos decisiones, nos juzgamos y juzgamos a los otros, así como coordinamos nuestras acciones siempre con la ayuda de los demás. En otras palabras, nuestras acciones son, en términos de John Shotter (1989), acciones conjuntas. Éstas poseen dos características muy relevantes para comprender cómo se va construyendo nuestro *yo relacional*.

Sin embargo, la acción conjunta tiene un resultado no-intencionado –intencionado en el sentido en que habitualmente entendemos acción intencionada–. Dado que las personas deben coordinar sus actos con los demás, lo que pretenden y lo que se produce, en realidad, pueden ser cosas diferentes. Es decir, el resultado puede ser independiente de los deseos particulares de cualquier individuo que intervenga en la interacción.

“En la acción conjunta, las personas crean entre sí un “escenario organizado” (Barlett, 1932) que puede funcionar entonces como un contexto ya parcialmente estructurado en cuyo seno pueden dirigir sus siguientes actos. Así pues, más que actuar “a partir de” un esquema interior o plan, actúan “dentro de” las oportunidades y posibilidades que les ofrece su situación actual” (Burr, 1997:144).

El marco teórico defendido inicialmente por los psicólogos sociales Harré, Bruner, Gergen y Burr entre otros, ha sido objeto de una apropiación *light* por parte de los usuarios de Internet, especialmente por los participantes de los chats, ya que la construcción de una identidad estable en estos espacios requiere del reconocimiento del *nick* y del estilo comunicativo por parte de los demás participantes. Parte de las conversaciones giran en torno al reconocimiento de los *nicks*, especialmente importantes son en este sentido los saludos y las despedidas. La usurpación de un *nick* puede ser motivo de conflicto y hay canales de conversación donde los participantes más estables utilizan palabras clave para identificarse como los verdaderos propietarios del *nick* cuestionado. Pero además, en los chats, el texto es a la vez el único vehículo para crear el contexto de la interacción. De ahí la importancia, como veremos, de la narrativa en estos espacios.

El *yo relacional*, tal como lo hemos descrito hasta ahora, no es un concepto de identidad muy extendido y difundido en nuestras sociedades y prueba de ello es que

no abundan las explicaciones que reflejen este tipo de *yo* en las entrevistas realizadas a internautas de los chats y foros estudiados. No obstante, algunos autores señalan que existen indicios claros en algunos ámbitos de nuestras vidas. Creemos que se trata de una apropiación reflexiva de las teorías sistémicas que provienen de la cibernética y en psicología dinámica. En la esfera de la empresa, por ejemplo, encontramos ya la expresión *cultura organizacional* para referirse a la red de interdependencia que comporta una empresa. En el ámbito de la terapia psicológica, surge la terapia familiar que aborda los inconvenientes de las personas con problemas psicológicos en el seno de su familia y no como entes individuales. En el ámbito de los mass media, en la televisión, por ejemplo, las telenovelas han pasado de tener como protagonista a una o varias figuras individuales a convertirse en dramas colectivos (familias, grupos profesionales, de amigos o barrios.) Ni la política ni la ciencia se escapan de este proceso: los equipos están sustituyendo cada vez más a la figura de los líderes solitarios, así como la del científico independiente se sustituye por el equipo o la red de investigadores.

El vocabulario y las narraciones disponibles en el ámbito de nuestras sociedades modernas es, fundamentalmente, individualista con pequeñas brechas relacionales. No obstante, el hecho de que actualmente la comunicación mediada por ordenador sea básicamente escrita, ha facilitado que gran parte de los investigadores se adscriban al giro lingüístico, como mínimo cuando presentan modelos teóricos de la construcción de la identidad en Internet. En cuanto a los participantes en los chats y foros que hemos estudiado, éstos reconocen la importancia del papel del lenguaje y otros recursos expresivos para la construcción de una identidad en línea, para ser reconocidos y consecuentemente para poder reconocer a otros.

Velvet says:

se siente como si moviera un personaje????

Molnet says:

aquí hay una cosa... ya desde los primeros emails, trabajo con personajes...

de ahí los cambios de registro, de tono, de idioma...

y me siento como moviera los hilos de otros... de hecho,

cuando escribo en primera persona suelo ser un personaje (el narrador)

Velvet says:

yo pienso que en un chat el personaje no está prefigurado

Molnet says:

no, no.... mi personaje en el ciber mundo no ha sido prefigurado,

dejo que vaya evolucionando... el narrador es otro (en el papel analógico)

pero, de momento, no he prefigurado nada... dejo que vayan fluyendo,

que reciban influencias... ciñámonos al ciberpersonaje que no soy yo

Velvet says:

eso es a lo ke me referia, es usted, pero no es usted....

Molnet says:

pero ya forma parte de mi constelación... de hecho qué soy yo?

una suma de contenidos, una integración

(conversación en un canal privado)

En este ejemplo, la textualidad de la identidad en línea permite la creación de un personaje que no es teatral, sino que es vivido por el usuario como una parte de él mismo sin que llegue a identificarse plenamente con él. La creación del personaje es una obra colectiva desde el momento en que el actor deja que la interacción lo modifique, lo haga evolucionar en función de la relación con los otros personajes del chat. Este modo de comunicar, que ha desarrollado un estilo narrativo con características propias, como la voluntaria dejadez ortográfica como efecto narrativo

que da al medio escrito el tono y la intensidad, el uso de la tercera persona, etc. (Mayans, 2001) crea también un modelo de interacción específico que reside en una sincronización mediada. La interacción comparte la espontaneidad y la inmediatez de la interacción cara a cara, pero la dilación técnica entre acción y respuesta introduce un elemento reflexivo, al que hay que sumar que, al ser escrita, no es efímera, sino que queda registrada.

La mediación introduce un elemento clave en la experiencia de la interacción: la posibilidad de desarrollar una acción reflexiva. El usuario ve lo que ha escrito en una fracción de segundo y espera la aparición de la respuesta, hay una dilación en la respuesta durante la cual se da un compás de espera. Después de la intervención escrita hay una contemplación de lo dicho y seguidamente, una lectura rápida de lo dicho por el otro. Durante esa lectura, el usuario decide el sentido de la interacción y da una respuesta en función de ésta. Es así como un error ortográfico cometido por la rapidez de la respuesta es interpretado por el interlocutor como la expresión de un tono emocional, por ejemplo, de modo que a la siguiente intervención el primer usuario ha aprendido a “equivocarse” para lograr un efecto expresivo, aunque no siempre sea el deseado, ya que la codificación en este medio todavía está poco estandarizada. El resultado es un aprendizaje social en la modulación del lenguaje escrito a partir de una escritura sistemáticamente y voluntariamente descuidada, que evoca la informalidad de una conversación oral, pero que no la sustituye, ni la representa, ni la suplanta.

A pesar de la estandarización de un uso descuidado del lenguaje y de ciertos recursos gráficos expresivos comúnmente aceptados, el efecto comunicativo concreto suele ser imprevisible, ya que cada participante debe interpretar el tono emocional de su interlocutor e imaginar una respuesta acorde en el lapso de tiempo durante el cual realiza la lectura y teclea su próxima intervención. Estos lapsos de tiempo entre acción y reacción, y el hecho de que lo dicho no sea efímero sino que quede como rastro escrito, constituyen un elemento clave para explicar la importancia de la metáfora del personaje y la aparición de cierta reflexividad y distanciamiento sobre la interacción en línea realizada, reflexividad prácticamente imposible en la interacción cara a cara. Recordemos, siguiendo a Sèller que la reflexividad es un término cuyo significado alude a procesos de pensamiento autoreferencial. Es decir, “cuando decimos que alguien actúa reflexivamente estamos indicando que actúa contemplativamente, implicando procesos de pensamiento sobre su acción, representación, motivación, etc.” (Steier, 1991:163)

Los Muds constituyen tal vez la experiencia más reveladora del poder del lenguaje en la creación de personajes reflexivos en el sentido que la interacción del personaje con otros personajes tiene un efecto autoreflexivo sobre la identidad del usuario. Como nos recuerda Turkle:

“Dado que los MUD son creados por sus usuarios, constituyen una nueva forma de literatura de creación colectiva, que tiene mucho en común con la performance, el teatro de calle e improvisativo, la *commedia dell'arte* y la escritura de guiones. Pero los MUD son algo más que eso. Al participar en ellos, los jugadores no sólo se convierten en autores de un texto, sino en autores de sí mismos, construyendo sus personalidades mediante la interacción social.” (Turkle, S. *Identidad en Internet*)

Siguiendo en esta misma línea, quizá no sea demasiado atrevido pensar que, a partir del uso extendido de recursos comunicativos en línea, como las mismas webs personales donde las personas cuentan su vida utilizando en lenguaje escrito, pero también fotografías, vídeos y otros documentos personales, los actores y actrices de la Red construyan personajes reflexivos y adapten la metáfora del yo como narración, como una teoría plausible para pensarse a ellos mismos. Al resaltar la importancia de los demás, del diálogo y las narraciones en la construcción de nuestra idea de individuo, quizás se podría llegar a la misma idea de la identidad como el producto de una construcción conjunta en vez de algo oculto que sería su referente. Hay atisbos en esta dirección, pero hemos encontrado muy pocos datos empíricos que la sustenten. Posiblemente porque no es suficiente la reflexividad narrativa producida por el propio modo de comunicar para modificar la creencia en un yo estable y esencial, seguramente se requieren otros elementos de reflexión crítica que sólo son posibles al poner en juego la identidad personal con la identidad social y cultural.

Identidades situadas y prácticas reflexivas

En nuestras investigaciones hemos podido observar que durante las entrevistas realizadas en línea, así como en las entrevistas realizadas cara a cara con diversos participantes asiduos de estos espacios electrónicos de relación social, las personas con las que hemos hablado se movían de un marco teórico a otro, echando mano a distintas concepciones, a veces, incluso claramente opuestas, para explicarse a ellos mismos qué les ocurría, y cómo veían a los demás. Esta mezcla de concepciones del yo no debe ser entendida en términos de incoherencia, sino más bien como producto del intento de explicar la experiencia de la identidad en línea a partir de distintas teorías a mano, teorías disponibles en la sociedad en qué vivimos, donde como hemos visto, coexisten, simultáneamente, estas distintas narraciones sobre el yo.

Sin embargo, no está claro que el hecho de construir identidades en línea o de experimentar con distintas identidades simultáneamente se derive un cuestionamiento de nuestro yo esencial. Del mismo modo, el hecho de que los participantes de foros y chats perciban su identidad en línea como un personaje construido por el lenguaje y la narración, o el hecho de reconocer que el mantenimiento de esta identidad depende en gran parte de las relaciones establecidas con los demás personajes, no les impide pensarse en última instancia como seres unitarios, con una identidad estable profundamente arraigada en su experiencia corporal y en la concepción occidental de individuo.

Nuestra experiencia demuestra que, por ahora y en el contexto de nuestra investigaciones, no se ha producido un cambio cualitativo en la concepción del yo. Los usuarios de chats y foros electrónicos no experimentan necesariamente un cambio reflexivo en sus identidades y las identidades en línea no prescinden de las diferencias de género, edad, territorio, etnia, religión o nacionalidad. Más bien todo lo contrario, definirse en función de estas categorías sociales parece ser un requisito básico para constituir esa identidad relacional, aunque las respuestas sean totalmente inventadas.

Esto nos hace pensar que, al centrar la identidad en el análisis del yo y vincularla al concepto de individuo, hemos perdido de vista las categorías y atributos que sitúan y definen a ese yo en términos sociales y culturales. Sin este correlato reflexivo sobre las categorías sociales y los atributos culturales que definen nuestra identidad parece impensable un cambio generalizado en nuestra concepción del yo a corto plazo. Como afirma Marj Kibby (1997) en su estudio sobre las páginas personales de mujeres en Internet, aunque el medio permita la posibilidad de crear yoes descorporizados, asexuados, sin referencias a procedencia étnica, territorio o nacionalidad, las herramientas para la creación de las identidades en línea siguen siendo las procedentes de nuestro entorno cultural. Así, y siguiendo nuestras investigaciones, encontramos que en los canales de conversación electrónica, las preguntas más frecuentes a un nuevo *nick* en el canal son relativas al sexo, edad y procedencia geográfica. De hecho, la pregunta sobre la identidad de género es la más frecuente y básica para iniciar cualquier tipo de relación interpersonal. En nuestra investigación sobre el comportamiento de identidades masculinas y femeninas en línea hemos observado no solo que esto es así, sino que además se tiende hacia una estereotipización de las características atribuidas a cada género (Gálvez y Vayreda, 2002).

Así pues, aunque el usuario que participa en estos entornos pueda experimentar una sensación de libertad por la ausencia de pistas corporales sobre sexo, procedencia social o etnicidad, para que su intervención en un chat tenga éxito debe poder negociar su identidad en línea a partir de atributos socialmente compartidos, y estos se toman del repertorio cultural. Concluyendo, la identidad en línea se construye a partir de categorías sociales y atributos culturales que emergen y cobran significado durante la interacción colectiva a partir de prácticas discursivas donde el sujeto de la enunciación es una entidad imaginada (Reid, 1994).

La identidad social y cultural se construye en la interacción a través de procesos de adscripción a categorías como la pertenencia a un género, a un grupo de edad, a una clase social, a un colectivo profesional, a un pueblo o a una nación; pero también pueden formar parte de nuestra identidad nuestras creencias religiosas, nuestros gustos musicales, nuestro horóscopo, nuestra manera de vestir o nuestro estilo de vida. En la práctica, cualquier atributo cultural puede llegar a constituirse como una categoría de adscripción, aunque sea de un modo difuso, contextual y efímero. Los procesos identitarios, por tanto, se articulan a partir de categorías de semejanza y diferencia, de pertenencia y exclusión. Cómo se definen estos ejes de clasificación, cómo se asumen vivencialmente como parte de la propia subjetividad es una cuestión de orden cultural y de estructuración social.

Sin embargo, la teoría de la categorización social desarrollada por Tajfel (1984), si bien explica la formación de la identidad a partir de la identificación con ciertas categorías sociales disponibles en cada contexto cultural, enfatiza su valor instrumental, en el sentido que estas categorías identitarias organizan y simplifican la información que disponemos del medio social, a la vez que estructuran grupalmente la sociedad según los intereses y valores de los grupos dominantes. Desde esta perspectiva, las categorías sociales se nos aparecen como categorías prefijadas, conjuntos cerrados de atributos, que nos vienen impuestas y que apenas podemos modificar, solo asumirlas o resistirnos a ellas.

Es en este sentido que recogemos la afirmación contundente de Castells cuando define la identidad como la fuente de sentido y de experiencia para la gente y citando a Calhoun nos dice: “No conocemos gente sin nombre, ni lenguas o culturas en las que no se establezca de alguna manera distinciones entre yo y el otro, nosotros y ellos. El conocimiento de uno mismo –siempre en construcción pese a que se considere un descubrimiento- nunca es completamente separable de las exigencias de ser conocido por los otros de modos específicos” (Castells, 1997:28). Como hemos comentado, estos modos específicos de reconocerse y de reconocimiento sólo se concretizan en el contexto de una interacción. Así pues coincidimos plenamente con Castells al definir la identidad desde el punto de vista de los actores sociales, como un proceso de construcción de sentido atendiendo a un atributo o un conjunto de atributos culturales al que se da prioridad sobre el resto de fuentes de sentido. Este proceso de construcción continua y negociada de la identidad, alude a un concepto de identidad plural, performativa, procesual y siempre contextualmente situada.

El análisis de las categorías sociales y atributos culturales que surgen en la interacción en línea nos ofrece una estrategia de investigación atenta a como se construyen y se configuran las identidades en línea, tanto las que emergen para identificar genéricamente a los usuarios de los chats y sus distintas categorías de participación (chateros, nuevos, habituales), como las identidades en línea singulares que se van perfilando en canales específicos, en las cuales no se prescinde de la jerarquización social, de relaciones de dominación y subordinación, de la orientación sexual o del color de los ojos (Herring, 2001, Burkhalter, 1999, La Pin, 1998 y otros). Estas identidades situadas, transitorias, contextuales a cada canal de conversación o a cada sala de juego, podríamos decir que expresan el orden social y la cultura específica de estas efímeras y transitadas comunidades en línea (Ardèvol, 2002). Así pues, debemos concluir que las identidades en línea no pueden entenderse sin tener en cuenta el contexto cultural que definen y el contexto cultural fuera de la red del cual toman el modelo relacional y el contenido simbólico. No podemos estudiar las comunidades virtuales desvinculadas de los contextos locales y del proceso de retroalimentación entre la interacción en red y la interacción cara a cara en cada contexto cultural concreto.

Finalmente, debemos destacar la naturaleza reflexiva de este modo de comunicación, especialmente a partir del distanciamiento que produce en el sujeto la contemplación de lo actuado, y como lo dicho se inserta y resignifica en el contexto del flujo conversacional. Esta reflexividad individual y colectiva provoca, cuando se orienta hacia los comportamientos comunicativos, que los hablantes tomen conciencia de que las prácticas discursivas cotidianas desempeñan un papel importante en el desarrollo de su vida social (Fairclough, 1992.2:3). De modo que, en un segundo movimiento, esta conciencia podría actuar sobre esos mismos comportamientos pautándolos o incidiendo sobre ellos. En este sentido, Internet, o mejor dicho, algunas apropiaciones de los espacios de comunicación social en Internet formarían parte de los instrumentos disponibles para llevar a cabo tal movimiento reflexivo. Del conocimiento reflexivo que se derive de la apropiación popular de estas tecnologías dependerá que puedan surgir nuevos vocabularios, quizás, pero no necesariamente, más consonantes con las perspectivas menos individualistas y esencializadoras del yo, más acordes con una identidad relacional y compartida.

Bibliografía

Ardevol, E. (2002) "Cibercultura/Ciberculturas: el análisis de la cultura o el análisis cultural de Internet", Actas del IX Congreso de Antropología, Barcelona.

Baym, N.K. (1998) "The emergence of On-Line Community" a Jones, St. G. (ed.) (1998) *Cybersociety 2.0*. London: Sage Publications.

Bechar-Israeli, H. "From 'bonehead' To 'cLoNehEAd': Nicknames, Play and Identity on Internet Relay Chat" a *JCMC: Journal of Computer Mediated Communication*, vol.1, nº2.
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol1/issue2/bechar.html>

Béjar, H. (1988) *El ámbito íntimo. Privacidad, individualismo y modernidad*. Madrid: Alianza Universidad.

Bell, D. & Kennedy, B.M. (2000) *The Cibercultures reader*, London: Routledge.

Botella, M.; Domènech, M.; Ibáñez, T.; Íñiguez, L.; Pujal, M.; Pujol, J. (1997) "Psicología Social". Barcelona: EDIUOC.

Bruner, J. (1991) *Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza (1990).

Bruner, J. (1994) *Realidad mental y mundo posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. Barcelona: Gedisa.

Burkhalter, B. (1999) "Reading race online: discovering racial identity in Usenet discussions" In M. A.

Burr, V. (1997) *Introducció al construccionisme social*. Barcelona: Edicions de la UOC / Proa.

Castells, M. (1998) *La era de la Información. Economía, Sociedad y Cultura. Vol 2.: El poder de la Identidad*. Madrid: Alianza Editorial.

Chandler, D. (2000) *Personal home pages and the construction of identities on the Web*.
<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/webident.html>

Chenault, B. G. (1998) "Developing Personal and Emotional Relationships Via Computer-Mediated Communication" In *CMC Magazine*. Vol. 5, nº5.
<http://www.december.com/cmc/mag/1998/may/chenault.html>

Clark, L. S. (1998) "Dating on the Net: Teens and the Rise of "Pure" Relationships". In S. G. Jones (ed.) (1998) *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. London: Sage Publications.

Dibbell, J. (1998) "A Rape in Cyberspace (Or TINYSOCIETY, and How to Make One)" In *My Tiny Life. Crime and Passion in a virtual world*. New York: Henry Holt and co. Inc.
<http://www.levity.com/julian/bungle.html>

Donath, J. S. (1996) "Identity and Deception in the Virtual Community" prepared for P. Kollock, and M. Smith (eds.) (1999) *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.
<http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>

Donath, J. S. (1996) "Identity and Deception in the Virtual Community" prepared for P. Kollock, and M. Smith (eds.) *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.
<http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>

Donath, J.; Karahalios, K. & Viégas, F. (1999) "Visualizing conversation" in *JCMC: Journal of Computer Mediated Communication*. Vol.4, nº4. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/donath.html>

Duranti, A & Goodwin, Ch. (1997) *Rethinking context, Language as an interactive phenomenon*, Cambridge: University Press.

Durkheim, E. Mauss, M. (1971) *Institución y culto. Representaciones colectivas y diversidad de civilizaciones*. Barcelona: Barral

Erickson, T. (1996) "Social interaction on the net: Virtual community as participatory genre". en J. F. Nunamaker, Jr., & R. H. Sprague, Jr. (Eds.) *Proceedings of the 13th Hawaii international conference on systems science*, Vol 6 (pp. 23-30). Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society Press. http://www.pliant.org/personal/Tom_Erickson/VC_as_Genre.html

Fairclough, N. 1992. *Discourse and Social Change*. Polity. <http://www.ling.lancs.ac.uk/staff/norman/norman.htm>

Foster, D. (1997) "Community and Identity in The Electronic Village". A D. Porter (ed.) *Internet Culture*. London: Routledge.

Gálvez, A. i Vayreda, A. (2001) "Entornos virtuales y transformación de las dinámicas grupales". *Revista Internacional de Psicología Social*, nº: 1.

Gálvez, A. i Vayreda, A. (2002) "Los posicionamientos de género: un análisis de las relaciones en línea", Actas del IX Congreso de Antropología, Barcelona.

Geertz, C. (1994) *Conocimiento local*. Barcelona: Paidós.

Gergen, K. J. (1992) *El yo saturado. Dilemas de Identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós (1991).

Gergen, K. J. (1996) *Realidades y relaciones. Aproximaciones a la construcción social*. Barcelona: Paidós.

Giese, M. (1998) "Self without body: Textual Self-Representation in an Electronic Community" In *FirstMonday*, vol.3, n.4. http://www.firstmonday.dk/issues/issue3_4/giese/index.html

GIRCOM (2000) "La sociabilitat al Campus Virtual. Una aproximació a l'estudi de les comunicacions, interaccions i relacions dels estudiants de la UOC" *Informe del Projecte de recerca del Grup de recerca sobre Comunitats Virtuals* de la Universitat Oberta de Catalunya. *Informe reprografiado*. <http://www.uoc.es/humfil/ct/recerca/gircom/index.html>

GIRCOM (2002a) "Entre dones a la xarxa" *Informe del Projecte de recerca del Grup de recerca sobre identitat de gènere on line*. Universitat Oberta de Catalunya. *Informe reprografiado*. <http://www.uoc.es/humfil/ct/recerca/gircom/index.html>

GIRCOM (2000b) "La sociabilidad en línea: La piel de la web, estudio sobre foros de discusión en Internet. *Informe del Projecte de recerca del Grup de recerca sobre Comunitats Virtuals* de la Universitat Oberta de Catalunya. *Informe reprografiado*. <http://www.uoc.es/humfil/ct/recerca/gircom/index.html>

Goffman, E. (1987) *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Madrid: Amorrortu-Murguía (1959).

Harré, R.; Clarcke, C. i Carlo, N. (1985) *Motivos y mecanismos: introducción a la teoría de la acción* (pàg. 139-143). Barcelona: Paidós, 1989. cit a M. Botella; M. Domènech; T. Ibáñez; L. Íñiguez; M. Pujal; J. Pujol (1997) *Psicología social*. Barcelona: EDIUOC.

Herring, S. (2000) "Gender differences in CMC: Findings and implications." Computer Professionals for Social Responsibility Newsletter, Winter 2000. <http://www.cpsr.org/publications/newsletters/issues/2000/Winter2000/index.html>

Hine, Christine, (2000) *Virtual Ethnography*, Sage Publication

Jacobson, D. (1999) "Impression formation in cyberspace: Online expectations and offline experiences in Text-based virtual communities" In *JCMC: Journal of Computer Mediated Communication*, vol.5, nº1. <http://www.ascusc.org/jcmc/vol5/issue1/jacobson.html>

Jakobsson, M. (1999) "Why Bill was Killed –Understanding social interaction in virtual worlds" a A. Nijholt et al. (eds.) (1999) *Interactions in Virtual Worlds. Proceedings of the Fifteenth Twente Workshop on Language Technology*. Enschede, Holanda, Universidad de Twente. <http://www.informatik.umu.se/%7Emjson/files/bill.pdf>

Jones, S. G. (ed.) (1998) *Cybersociety 2.0. Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. London: Sage Publications.

Kibby, M. (1997) "Babes on the web: Sex, Identity and the Home Page, Media International Australia, num. 84, May.

King, S. A. (1995) *The impersonal Nature of Interpersonal Cyberspace Relationships*. Paper prepared for J. Fink "How to Use Computers and Cyberspace in the Clinical Practice of Psychotherapy". <http://webpages.charter.net/stormking/impers.html>

La Pin, G. (1998) "Pick a Gender and Get Back to Us": How Cyberspace Affects Who We Are" http://www.fusion-studio.com/soc/pick_a_gender.html

Liebert, M. A. (1998) "Internet Addiction on Campus: The vulnerability of College Students" a *CyberPsychology & Behavior*, vol. 1, nº1. <http://www.inform.umd.edu/CampusInfo/Departments/Counseling/Personal/~kandell/iacpbart.htm>

Mayans, J. (2001) "Género chat. Ensayo antropológico sobre socialidades Cibertextuales", en *Textos de la Cibersociedad*, num.1 <http://cibersociedad.rediris.es/textos>

Miller, H. (1995) "The presentation of Self in Electronic Life: Goffman on the Internet." Paper presented at Embodied Knowledge and Virtual Space Conference Goldsmiths' College, University of London. June 1995. <http://www.ntu.ac.uk/soc/psych/miller/goffman.htm>

Morado, F. (2000) "Narrativas multiformes. Las comunidades virtuales como fenómeno cultural" *Bitácora*. <http://www.contenidos.com/bitacora/iyd.php3?hoy=2000-04-28>

Nakamura, L. (2000) "Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet" <http://www.humanities.uci.edu/mposter/syllabi/readings/nakamura.html>

Paccagnella, L. (1997) "Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities" In *JCMC: Journal of Computer Mediated Communication*. Vol. 3, nº1 <http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue1/paccagnella.html>

Reid, E. (1994) *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*. M. A. Thesis, University of Melbourne. <http://www.ludd.luth.se/mud/aber/articles/cult-form.thesis.html>

[Reid, E. M. \(1991\)](#) *Electropolis: Communications and community on Internet Relay Chat*. Honors Thesis, Department of History, University of Melbourne. <http://www.ee.mu.oz.au/papers/emr/work.html> <http://sunsite.sut.ac.jp/pub/academic/communications/papers/irc/electropolis>

Rheingold, H. (1996) *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona: Gedisa.

Shotter, J. (1989) "El papel de lo imaginario en la construcción de la vida social" a T.Ibáñez (coord.) (1989) *El conocimiento de la realidad social*. Barcelona: Sendai.

Steier, F. (Ed). (1991). *Research and Reflexivity*. London: Sage.

Tajfel, H. (1984) *Grupos humanos y categorías sociales: estudios de psicología social*. Barcelona: Herder

Toribio Morales, M. (1998) "Descripción y análisis de la interacción que se lleva a cabo a través de las nuevas tecnologías: Estudio de un caso en los grupos de discusión en Internet" en *Hiper-textos*. Vol. 1, nº1. <http://www.mty.itesm.mx/dcic/hiper-textos/01/reportes/toribio.htm>

Turkle, S. (1997) *La vida en pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

Turkle, S. "Identidad en Internet" <http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/mud.html>

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." A *Apuntes de Psicología*, vol. 19, nº1, mayo 2001.

Vayreda, A.; Nuñez, F.; Miralles, L. (2001) "La interconnectivitat com a model d'anàlisi de la interacció en espais electrònics" *Actes del congrés CMO-Cat*. <http://www.ub.es/lincat/cmo-cat/textos.htm>

Wallace, P. (2001) *La psicología de Internet*. Barcelona: Paidós (1999).