

Etnografías de lo digital

**Grupo de trabajo
III Congreso Online -
Observatorio para la Cibersociedad**

Del 20/11/2006 - 03/12/2006

Coordinadores

**Adolfo Estalella
Elisenda Ardévol
Daniel Domínguez
Edgar Gómez Cruz**

Presentación

El tema de investigación de este grupo de trabajo es la etnografía de Internet y de las tecnologías digitales. Queremos plantear un espacio para reflexionar y discutir sobre los desafíos metodológicos a los que se enfrentan los estudios etnográficos cuando lo digital conforma una parte esencial de su objeto de estudio y de su campo de trabajo. Proponemos como líneas principales de reflexión las alteraciones en los niveles epistemológico, metodológico y de interpretación que tienen lugar cuando la etnografía acomete el estudio fenómenos sociales mediados por Internet y las tecnologías digitales.

Por 'etnografías de lo digital' queremos designar las formas de hacer etnográfico en el espacio de interacción que configura Internet y las tecnologías digitales (teléfonos móviles, fotografía digital, redes inalámbricas, etc.). De manera que en el concepto de 'etnografías de lo digital' aglutinamos la etnografía virtual (Hine, 2000), la etnografía del ciberespacio (Hakken, 1999), la etnografía de/en/a través de Internet (Baulieu, 2004), la ciber-etnografía (Escobar, 1994), etc.

La etnografía es la metodología fundamental de la investigación antropológica. A través de la técnica de observación participante el investigador se integra en los procesos sociales que estudia para obtener una información de primera mano desde la perspectiva del actor y con el objetivo de comprender sus estructuras de significación.

Pensamos que la etnografía de lo digital mantiene los rasgos metodológicos de la etnografía. Es decir, puede hacerse etnografía de colectivos mediados por las tecnologías digitales como Internet usando las técnicas básicas, como de hecho ha sido demostrado por trabajos como los realizados por Philip Budka y Manfred Kremser (2004), Arturo Escobar (1994); o las etnografías de referencia realizadas por Daniel Miller y Don Slater sobre Internet y Trinidad (2000); la de Elizabeth Reid (1994), Anneth Markham (1998), o la obra de referencia de Christine Hine, *Virtual Ethnography* (2001).

Pero la adaptación de la metodología etnográfica a las propiedades de los fenómenos que se desarrollan a través de lo digital implica repensar muchos de sus conceptos básicos y planteamientos metodológicos. La misma idea del campo y de 'entrada' en el campo, el concepto de observación participante o de la identidad del investigador, son componentes que pueden ser repensados ya que presentan considerables diferencias con respecto a las etnografías realizadas sobre colectivos humanos que interactúan cara a cara.

Sitio web del grupo en el Congreso:

<http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/gt.php?llenguas&id=117>

El grupo *Etnografías de lo Digital* forma parte del proyecto académico **EtnoVirtual**. Más sobre **EtnoVirtual** en: <http://www.uned.es/etnovirtual>

ÍNDICE

<i>Linguagem, Política e Virtualidade. A proposição de um modelo para análise de comunidades de software livre e código aberto</i> , por Luis Felipe Rosado Murillo.....	4
<i>Tras las huellas de los e-nómadas. Reflexiones metodológicas en torno a una experiencia de etnografía digital en foros sobre Extremadura</i> , por Leonor Gómez Cabranes.....	15
<i>Etnografía virtual, etnografía banal. La relevancia de lo intrascendente en la investigación y la comprensión de lo cibernético</i> , por Joan Mayans y Planells.....	26
<i>Contributos para a Antropologia na Era Digital</i> , por José da Silva Ribeiro.....	39
<i>Conspiración en Espai 8: etnografía virtual, videojuegos y sublime tecnológico</i> , por Lluís Anyó Sayol.....	61
<i>Como pesquisar o “Fale com o Governo” da Presidência da República? Considerações sobre o método de uma pesquisa</i> , por Marcello Cavalcanti Barra.....	70
<i>Exploración del espacios y lugares digitales a través de la observación flotante. Una propuesta metodológica</i> , por Eduardo Neve.....	75
<i>Ciberacismo: entre o ódio e militância. Uma análise etnográfica digital</i> , por Adriana Dias.....	90

DERECHOS DE USO DE ESTA OBRA

Esta obra está publicada con una licencia Creative Commons de tipo **Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual v. 2.5**

El contenido puede ser copiado y distribuido libremente siempre que se mantenga la atribución de su autor, no se hagan usos comerciales y se distribuya en los mismos términos.



Linguagem, Política e Virtualidade

A proposição de um modelo para análise de comunidades de software livre e código aberto

Luis Felipe Rosado Murillo
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Resumo: *Este artigo propõe a discussão de um modelo interpretativo para a análise de comunidades virtuais. Com base em contribuições teóricas da antropologia cultural e dos estudos da linguagem, é realizada a composição de uma “caixa de ferramentas” para a investigação de novas formas de sociabilidade, assim como de manifestações da linguagem e de práticas em ambientes virtuais e atuais.*

Palavras-chave: *antropologia virtual, análise de discurso, pragmática, comunidade virtual, software livre e de código aberto.*

Abstract: *This article proposes a discussion of an interpretative model for virtual communities analysis. Based on theoretical contributions from cultural anthropology and the language studies, a “toolbox” is composed for the investigation on new sociability forms, as well as language and social practice manifestations in virtual and actual environments.*

Keywords: *virtual anthropology, discourse analysis, pragmatics, virtual community, free and open source software.*

1. Introdução

O avanço da lógica colaborativa e das redes de trabalho sobre as novas tecnologias da informação livres e de código aberto tem desafiado a imaginação antropológica. Novos problemas propriamente teóricos e metodológicos surgiram com a emergência de coletivos técnico-políticos organizados pela Internet, a exemplo da comunidade internacional de software livre e código aberto.

Este artigo é um produto da necessidade premente de composição de um modelo interpretativo adequado ao estudo das formas de sociabilidade da comunidade de software livre e código aberto brasileira. Após dois anos de acompanhamento de sua dinâmica cultural, técnica e política, foi percebida como imprescindível para a investigação a constituição de uma nova caixa de ferramentas teóricas, a começar pela avaliação dos impactos das novas tecnologias da informação no que diz respeito à dinâmicas sócio-culturais.

Traçamos um percurso com foco em questões teóricas e metodológicas, a partir de contribuições da antropologia e do domínio dos estudos da linguagem, por assumirmos que este é o caminho mais interessante para compartilharmos com os pesquisadores deste congresso, cujo eixo é a produção de conhecimentos livres e a possível conformação de coletivos livres.

2. A caixa de ferramentas teóricas

O estudo das práticas e dos laços sociais desenvolvidos no âmbito de comunidade virtuais¹ implica a construção de um modelo que esteja adaptado às especificidades da Internet como espaço e instrumento de mediação de relações. Cumpre definirmos, pois, quais são as ferramentas que podem vir a compor um quadro adequado de referências teórico-metodológicas.

Neste tópico, ocuparemos-nos da revisão de algumas das contribuições centrais dos estudos da linguagem e da antropologia para a construção de um modelo interpretativo capaz de levar a cabo a investigação das relações entre linguagem, cultura, política e virtualidade. Ao fim da exposição das referências de teoria e método, faremos a composição delas em um esquema que permita contemplar: 1) os laços sociais no trabalho de manipulação de tecnologias da informação; e 2) as práticas de linguagem como performances verbais que se explicam a) pela experiência comunitária dos agentes do movimento de software livre e código aberto, b) pelo contexto no qual são significadas e c) pela historicidade dos discursos postos em movimento.

2.1. Historicização das práticas de linguagem

Uma via para além do estruturalismo, da hermenêutica e da filosofia dos atos de fala foi aberta pela *arqueologia* de Michel Foucault. O final da década de sessenta foi o período em que o autor compôs suas orientações de método (ou um *anti-método* apresentado como sugestão de plano de trabalho), coincidindo com a queda do estruturalismo na França, com a grande efervescência de novos movimentos sociais e intensa reformulação teórico-paradigmática.

De uma teoria do discurso que se pode extrair do trabalho arqueológico de Foucault, duas dimensões foram resgatadas para os estudos da linguagem na França: a *história* e a *prática*. Ao mesmo tempo em que o autor sinalizou os limites da lingüística estrutural de Saussure, apontou também para a uma possibilidade de um estudo que contemplasse o uso da linguagem em contextos institucionais, fazendo a ligação entre linguagem e poder² - discurso e suas condições (históricas, sociais) de possibilidade. A novidade trazida por Foucault foi codificada nos termos de uma "articulação³ entre práticas discursivas e não-discursivas" - sendo as

¹ É creditada a Rheingold a definição de *comunidade virtual*: "comunidades virtuais são agregados sociais que emergem na Net quando um número suficiente de pessoas levam a cabo discussões públicas longas o suficiente, com suficiente sentimento humano, para formar teias de relações pessoais no ciberespaço" (Rheingold, 1993:5 apud Hine, 2000, tradução nossa). Para o exercício antropológico que propomos, essa definição não nos basta por não contemplar criação/manutenção/supressão de laços sociais com o devido rigor. Ela serve, contudo, como expressão de um movimento cultural que é próprio ao entendimento da Internet como um novo espaço cultural, o lugar e o tempo de novos intercursos sociais. É, antes de mais nada, um índice da noção de *Internet como cultura* e não uma ferramenta heurística.

² A palestra de 1971 publicada no Brasil sob o título de "A Ordem do Discurso" recoloca o problema nietzscheano da relação entre poder e linguagem em outros termos. É a própria noção de *ordem do discurso* que habilita o estudo das constrangimentos institucionais às práticas de linguagem. A hipótese sustentada por Foucault é a de que "em todas as sociedades a produção de discursos é regulada, selecionada, organizada e redistribuída conjugando poderes e perigos". (FOUCAULT, 2001).

³ A respeito do que referimos como o *problema da articulação*, Foucault afirma que "a arqueologia faz também com que apareçam relações entre formações discursivas e domínios não-discursivos (instituições, acontecimentos políticos, práticas e processos econômicos). Tais aproximações não têm por finalidade revelar grandes continuidades culturais ou isolar mecanismos de causalidade. Diante de um conjunto de fatos enunciativos, a arqueologia não questiona o que pôde motivá-lo (esta é a

práticas discursivas “*regras históricas que garantem o exercício da função enunciativa*” (FOUCAULT, 1999). A este respeito, Lecourt afirmou em tom de crítica e, ao mesmo tempo, de aceitação - em partes - da proposta de articulação que “*A categoria de 'prática discursiva' é o indício desta inovação teórica, no fundo materialista, que consiste em não aceitar nenhum discurso fora do sistema de relações materiais que o estruturam e constituem. Por prática não se entende a atividade de um sujeito, e sim a existência objetiva e material de certas regras às quais o sujeito tem que (de) obedecer*” (LE COURT, 1980).

Do interior da mesma corrente de crítica marxista althusseriana a qual Lecourt integrava, uma outra proposta de análise de discurso surgiu durante o mesmo período na França com os trabalhos do filósofo Michel Pêcheux⁴. Costuma-se creditar a ele a inauguração da análise de discurso por ter dedicado-se abertamente, ao contrário de Foucault, à criação de um método que pudesse articular de modo bastante heterodoxo a lingüística, o materialismo histórico e a psicanálise. Desta proposta de análise de discurso, um conjunto de ferramentas são pertinentes para o nosso trabalho de investigação de práticas discursivas na Internet, a começar pela noção *central* de interdiscurso: a memória dos dizeres como condição de significação das práticas de linguagem.

O interdiscurso é o espaço virtual da memória, plano das relações latentes entre uma série heterogênea de discursos. A noção de memória discursiva permite-nos pensar, por exemplo, as condições para a circulação (eletrônica) do discurso em uma dada *ordem do discurso* na Internet, pois é em seu âmbito que as redes discursivas são retrabalhadas através de práticas concretas. Para Foucault, bastante próximo neste aspecto de Pêcheux, em sua discussão das “formas de coexistência no campo enunciativo”, a questão do interdiscurso também aparece como memória no chamado campo de presença: “*Todos os enunciados já formados em algum lugar e que são retomados em um discurso a título de verdade*” (FOUCAULT, 1999). Sob a primazia do interdiscurso, por conseguinte, duas formas são fundamentais na garantia de todo o dizer: a paráfrase e a polissemia. A primeira, a retificação, o trabalho sobre o mesmo, o enunciado já dito – embora em condições de produção distintas – que retorna como base para o dizer; e a segunda, como o novo sobre o mesmo, a emergência de novas significações e de novas formas de dizer que se colocam como possibilidades de desestabilização dos já-ditos. Com efeito, assumimos que o espaço de intervenção do pesquisador a ocupar-se das manifestações discursivas em textos eletrônicos (hipertexto) pode se localizar neste jogo de palavras e sentidos, procurando observar – em função das diferentes condições sob as quais a enunciação se dá – a peculiaridade do atravessamento do

pesquisa dos contextos de formação); não busca, tampouco, encontrar o que neles se exprime (tarefa de uma hermenêutica); ela tenta determinar com as regras de formação de que depende – e que caracterizam a positividade a qual pertence – podem estar ligados a sistemas não-discursivos: procura definir formas específicas de articulação” (FOUCAULT, 1999: 186).

⁴ Existem pontos de contato e divergência entre o trabalho de Foucault e o de Pêcheux. Poderíamos situar como o contato primordial o do Círculo de Epistemologia composto por discípulos de Althusser - dos quais Pêcheux e Dominique Lecourt faziam parte - e Foucault através de um questionário sobre o método utilizado em “As Palavras e as Coisas” (dando origem ao esboço do que viria a constituir o livro “A arqueologia do Saber”). Desta discussão desdobram-se duas formas majoritárias e distintas de análise de discurso na França: o modelo marxista-althusseriano e o modelo foucaulteano. O texto desta discussão foi publicado em “*Réponse au Cercle d'Epistémologie*” em Cahiers pour l'Analyse, número 9, de 1968.

político (entendido como relação de forças *no* e *através* do discurso, mas não através dele unicamente).

Como o nosso objeto privilegiado não é o domínio discursivo *per se*, mas as práticas de linguagem como índices culturais e políticos em termos relacionais mais amplos, devemos dirigir-nos à dois níveis complementares, um pré e um pós-lingüístico⁵. O nível pré-lingüístico é o nível da historicidade, das condições institucionais de possibilidade das manifestações discursivas. A história no discurso figura, nesta perspectiva, como a *condição para a significação*. Trata-se de uma velha lição em análise de discurso a orientação para o entendimento da história duplamente como *condição material* do discurso - suporte institucional e organização social – e como teia de significados a preceder aquele que se ocupa da palavra. Significamos e somos significados em discurso, sobretudo, a partir de “*um tecido social, constituído de sentidos entrecruzados da memória mítica, da memória social, inscrita em práticas*” (PÊCHEUX, 1990: 50) que é a memória (dos dizeres). Por sua vez, o nível pós-lingüístico corresponde à faceta pragmática da articulação entre práticas discursivas e práticas não-discursivas. A crítica antropológica que pode ser dirigida à análise de discurso, para além de um conjunto de compatibilidades e incompatibilidades epistêmicas a serem cautelosamente consideradas, é a da ênfase no pólo da prática discursiva e a desconsideração das práticas não-discursivas. Com vistas à solucionar este problema, em um desenvolvimento contemporâneo da análise de discurso na França, Maingueneau propôs a noção de comunidade discursiva:

“Preferimos admitir que não existe relação de exterioridade entre o funcionamento do grupo e o seu discurso, sendo preciso pensar, desde o início, em sua embricação. (...) Não se dirá, pois, que o grupo gera um discurso do exterior, mas que a instituição discursiva possui, de alguma forma, duas faces, uma que diz respeito ao social e a outra, à linguagem. A partir daí, as formações discursivas concorrentes em uma determinada área também se opõem pelo modo de funcionamento dos grupos que lhes estão associados” (MAINGUENEAU, 1997: p.55 - ênfase do autor).

O empréstimo à noção de comunidade discursiva permite-nos superar ênfases indevidas no empreendimento de historicização de práticas de linguagem, ao mesmo tempo em que a dimensão pragmática da linguagem - ponto forte e, talvez, exclusivo da antropologia – é levada igualmente em consideração. É incontornável a exigência da antropologia para a busca de uma multiplicação e intensificação das experiências junto às comunidades estudadas. Como um plano de articulação de um estudo da linguagem e da cultura, algumas ferramentas da análise de discurso podem servir ao exercício de uma etnografia virtual, ao passo que a sensibilidade antropológica pode informar o olhar analítico com o objetivo de evitar os seus excessos. Em outras palavras, afastar os obstáculos de ênfases culturalistas, teoricistas e etnocentristas através da proposição de interfaces.

⁵ O lingüístico é o nível a ser superado segundo Foucault, Pêcheux, Malinowski e Mauss: “*O método de Saussure só levava a lingüística, mesmo neste terreno desbastado, a certas espécies de leis de fonética e de morfologia, boas no atacado mas um pouco vazias, a sistemas abstratos de concordância. Faltava ainda encontrar acima e abaixo de todas essas leis as coisas reais às quais elas correspondiam*” (MAUSS, Oeuvres III, p. 550 apud CAILLÉ 2001:225). Para a nossa proposta de trabalho, os referidos níveis pré e pós-lingüístico dizem respeito, respectivamente, à relação signo-história e signo-ação no interior do quadro de interpretação do simbólico como criador de laços sociais.

Façamos agora a discussão do que entendemos por *dimensão pragmática de tipo antropológico* e quais são as principais referências teóricas para os nossos objetivos.

2.2. Pragmática antropológica

Nas discussões realizadas até aqui o sujeito, enquanto categoria, tem oscilado entre a *posição vazia* da arqueologia de Foucault – onde não importa quem fala desde que sejam satisfeitas as condições para tal – e a *posição-sujeito* da análise de discurso de Pêcheux, cuja teorização insiste que os sujeitos são estruturados⁶ pelo discurso, sendo, em grande medida, expressão de uma dada ordem discursiva e de um móvel inconsciente (ideológico) estruturado. Essa oscilação, por sua vez, encerra a discussão de fundo objetivista na qual o descentramento dos sujeitos é condição para o trabalho analítico. Devemos agora tomar uma outra posição, saindo da discussão da análise de manifestações discursivas em meios eletrônicos, para refletirmos sobre a *economia* de práticas lingüísticas *in fluxu*. Nossa exposição pretende prosseguir no estabelecimento da interface entre a abordagem discursiva, discutida no item anterior, e uma outra caracterizada como pragmática, voltada para o trabalho de campo (atual/real e virtual/real).

Um clássico ponto de partida da antropologia da linguagem é o trabalho de Malinowski “*O problema do significado entre as sociedades selvagens*” de 1923. Neste texto, o autor procura combinar o estudo etnológico com o lingüístico, a partir do que chama de uma *semântica geral* ou uma teoria dos símbolos a ser desenhada com a contribuição da antropologia. Destacaríamos aqui a centralidade e a força do argumento do autor de que “*a linguagem está enraizada na realidade da cultura*” (MALINOWSKI, 1923: 305, tradução minha). As conseqüências deste gesto teórico refletiram, sobretudo, na criação de vetores para a pesquisa em antropologia da linguagem através dos seguintes conceitos-chave: fala-em-situação, manipulação ritual das palavras, narrativa, comunicação fática, signo-situação ou contexto situacional.

A forma como Malinowski estabeleceu a pragmática antropológica foi expressão de uma insuficiência encontrada na teoria lingüística: o conceito de significado imanente, contido nas expressões lingüísticas a serem decifradas pelo etnógrafo como manifestações de um sistema (fechado em si mesmo). O autor procurou demonstrar, assim como Austin o fez posteriormente e de forma distinta no campo da filosofia, a efetividade prática, socialmente sancionada, do uso da linguagem. Austin questionava-se acerca do caráter particularmente *performativo*, na medida em que eram satisfeitas certas condições externas e internas à linguagem para que ações fossem levadas a cabo. De forma similar, Malinowski fazia refletir sobre as relações entre linguagem e cultura nos termos de uma ligação teoricamente sustentada entre instituições, como, por exemplo, o *kula*, funcionalmente conectadas à necessidades (humanas e culturais) a serem supridas. O papel do etnógrafo para Malinowski, no que diz respeito à linguagem, seria o de investigar “*a realidade viva da linguagem in fluxu*” (MALINOWSKI, 1923, tradução minha) - assumindo que a língua escrita era uma tecnologia inexistente para os trobriandeses.

⁶“*Sujeito, isto é, a modalidade discursiva sob cujo domínio ele é produzido como causa de si*” (PÊCHEUX, 1997: 264, grifo nosso).

O estudo pragmático de Malinowski resultou, ainda, no descobrimento de uma função da linguagem que não seria a de comunicar, ou a de realizar ações práticas, mas a de criar laços de sociabilidade. Este princípio ficaria conhecido a partir do trabalho de Malinowski como a “função fática” da linguagem.

“Os atores em qualquer cena estão seguindo uma atividade com um propósito, estão todos voltados para um objetivo; todos eles devem agir de maneira concertada conforme certas regras estabelecidas pelo costume e pela tradição. Nisto, a fala é o meio necessário de comunhão. Ela é o instrumento indispensável para a criação de laços do momento, sem os quais a ação social unificada é impossível” (MALINOWSKI, 1923: 310, tradução minha).

Uma outra proposta de pragmática cuja configuração permitiu a superação dos obstáculos diante dos quais Austin e Malinowski deixaram de fornecer-nos respostas, é a da *economia das trocas linguísticas* de Bourdieu. Nesta perspectiva, a *função fática* é objeto de crítica devido ao encobrimento do político que a sua designação implica:

“As práticas mais estritamente voltadas, na aparência, para as funções de comunicação pela comunicação (função fática) ou de comunicação pelo conhecimento, como as festas e as cerimônias, as trocas rituais ou, num outro campo, a circulação de informação científica, estão sempre orientadas também para as funções políticas e econômicas”. (BOURDIEU, 1989).

O percurso de Bourdieu (2003) no que concerne, em especial, à linguagem é o da avaliação das avaliações feitas por diversas correntes científicas e filosóficas de instrumentos simbólicos, refletidas em três registros fundadores: 1) *estruturas estruturantes* - Durkheim e os sistemas classificação como formas sociais; 2) *estruturas estruturadas* - em Saussure, a imanência do sistema da língua mobilizado para a comunicação; e 3) *instrumento de dominação* - em Marx, a discussão da função política do simbólico. Com base em uma síntese dessas correntes e de um rearranjo teórico e metodológico, Bourdieu cunhou uma nova concepção de poder:

“O poder simbólico, poder subordinado, é uma forma transformada, quer dizer, irreconhecível, transfigurada e legitimada, das outras formas de poder: só se pode passar para além da alternativa dos modelos energéticos que descrevem as relações sociais como relações de força e dos modelos cibernéticos que fazem delas relações de comunicação, na condição de se descreverem as leis de transformação que regem a transmutação das diferentes espécies de capital em capital simbólico e, em especial, o trabalho de dissimulação e de transfiguração (numa palavra, de eufemização) que garante uma verdadeira transubstanciação das relações de força fazendo ignorar-reconhecer a violência que elas encerram objectivamente e transformando-as assim em poder simbólico, capaz de produzir efeitos reais sem dispêndio aparente de energia” (Bourdieu, 2003:15).

Há uma preocupação na construção do modelo da *economia de trocas lingüísticas* em ultrapassar o subjetivismo, encarnado em abordagens interacionistas, e o objetivismo, representado, em sua forma clássica, por estruturalismos a-históricos e, em sua forma contemporânea, pela análise de discurso. Em relação especificamente à ênfase objetivista encontrada nos trabalhos de Chomsky e sua gramática gerativa transformacional, é conhecido o deslocamento empreendido por Bourdieu da noção de competência lingüística para inseri-la no quadro geral de uma teoria da prática. A noção de *habitus* permitiu o entendimento

de uma dialética entre interioridade (subjetiva) e exterioridade (objetiva), ao mesmo tempo em que recolocou o problema da ligação entre práticas de linguagem e as condições sociais de apropriação, circulação e utilização da linguagem. Ao invés de considerar como dadas as regras da língua, estrutura inata e inconscientemente empregada na *fala* (para os saussurianos) ou na *performance* (para os chomskianos), a competência passou a ser definida a partir da experiência dos agentes no âmbito de espaços de socialização (como a escola, o ambiente de trabalho, etc.).

Parece-nos que o problema da articulação⁷ pode ser repensado também com o auxílio da teoria da prática de Bourdieu que, insuficiente na análise de marcas lingüísticas a funcionar nos discursos⁸, é extremamente poderosa em sua abordagem pragmática. É possível, com efeito, passarmos da proposta de articulação entre práticas discursivas e não-discursivas à consideração dos recursos dos agentes sociais engajados em qualquer processo discursivo e interacional. À produção, distribuição e consumo de produtos lingüísticos e culturais, podem ser referidos os processos de delimitação de fronteiras sociais de comunidades organizadas na Internet. Aos intercursos sociais que especificam, por exemplo, a comunidade de software livre brasileira e delimitam o seu interior, suas cisões internas e seu exterior, ainda que de forma dinâmica e fluida, as competências lingüísticas podem ser definidas como disposições incorporadas - *transformadas em corpo* – nos agentes comunitários. Em suma, a investigação desta dinâmica rede de agentes, discursos e instituições comunitárias é tarefa para o trabalho etnográfico, ressignificado a partir das exigências de interpretação antropológica de suas dinâmicas políticas atuais e virtuais.

2.3. Etnografia tradicional e virtual

A proposta de uma etnografia virtual assume como ponto de partida duas perspectivas complementares: a Internet *como cultura* e *como artefato cultural* (HINE, 2000). Nesta dupla abordagem, um conjunto de questões impõem-se ao pesquisador, a começar pela necessidade de um deslocamento em relação ao

⁷ “É tão verdadeiro quanto falso dizer que as ações coletivas produzem o acontecimento ou que elas são seu produto. Na verdade, elas são o produto de uma conjuntura, isto é, a conjunção necessária das disposições e de um acontecimento objetivo”. (BOURDIEU, 1989:76). No domínio discursivo, Pêcheux afirmou de forma aproximada que “o discurso é produzido no cruzamento de uma memória e de uma atualidade” (PÊCHEUX, 1990). Ainda que esta atualidade seja um *acontecimento discursivo* para Pêcheux e Foucault, é importante salientar que os autores propõem soluções distintas para o mesmo problema, partindo de lugares teóricos bem demarcados (e, muitas vezes, em confronto).

⁸ A análise de discurso pecheuxtiana é bastante produtiva em seus propósitos, sob o custo da redução da experiência dos sujeitos à sua adesão e à sua submissão inconsciente à interpelações ideológicas que os posicionam na ordem de discursos. Bourdieu, por sua vez, é deveras enfático em sua crítica ao objetivismo e ao que ele denomina por “*nominalismo radical, que certas passagens de Foucault sugerem*”. E, assim, prossegue a crítica: “*De fato, os esquemas de percepção e de apreciação que estão na origem da nossa construção do mundo social são produzidas por um trabalho histórico coletivo, mas a partir das próprias estruturas deste mundo: estruturas estruturadas, historicamente construídas, as nossas categorias de pensamento contribuem para produzir o mundo, mas dentro dos limites das estruturas pré-existentes*” (BOURDIEU, 2003: 238). Bourdieu fornece respostas sobre o problema da articulação de forma mais satisfatória que Pêcheux, devido a problemática filiação do último à leitura althusseriana do materialismo histórico. No entanto, as ferramentas analíticas construídas pela análise de discurso francesa são bastante eficazes, por exemplo, para o tratamento de arquivos documentais.

entendimento da etnografia *situada* espaço-temporalmente como ferramenta fundamental da antropologia.

Imersão e engajamento são as duas condições *sine qua non* do processo etnográfico, sem as quais o trabalho de campo revela-se como pura descrição ou imposição, desavisada talvez, de modelos apriorísticos que antecipam o entendimento de uma dada realidade ou acontecimento.

Com base em uma redefinição do trabalho etnográfico, a observação participante *virtual* passa necessariamente pela consideração do contexto no qual se desenvolvem novas formas de sociabilidade. Hine (2000) resumiu em uma série de princípios a sua proposta de etnografia virtual, dos quais poderíamos destacar: 1) o deslocamento da noção de *campo* para a noção de *campo de relações*; 2) a exploração da constituição de fronteiras e de conexões, especialmente entre o 'virtual' e o 'real' – com o auxílio de ferramentas de análise discursiva e pragmática; 3) o envolvimento intenso (não-extensivo) com a interação social prática e mediada – com base no entedimento da dimensão pragmática das práticas de linguagem em ambientes virtuais; 4) o caráter parcial e intersticial da etnografia virtual: contra a pretensão da etnografia tradicional que postula a descrição de informantes, lugares e culturas delimitadas no espaço e no tempo e apreendidas em sua totalidade. Sobre a importância do estudo da dinâmica social dentro e fora da Internet, Hine afirmou:

“Um complemento útil para os estudos online que tratam a Internet como uma esfera cultural separada seria conduzir uma estudo contextual das formas através das quais a Internet é articulada internamente e transforma relacionamentos offline. Isto permitira um sentido muito mais rico dos usos da Internet e das formas nas quais os relacionamentos locais moldam o seu uso como tecnologia e como contexto cultural” (HINE, 2000: 60, tradução minha).

Outra forma de um trabalho de campo atual e virtual pode ser encontrada em Don Slater e Daniel Miller (2004) em seu estudo realizado em cibercafés de Trinidad-Tobago. Para os autores, o problema principal é o do estabelecimento de uma etnografia que assuma como foco a incorporação da Internet à cultura material de uma dada coletividade. Diferentemente de Hine, os autores criticam a distinção entre *online* e *offline*, argumentando que se trata de uma reificação analítica. Para recolocar o contexto no estudo da Internet, afirmam os autores, é preciso superar dualidades relacionando contexto e fenômeno de forma recíproca. Para uma etnografia do ciberespaço

“O problema não é só a falta generalizada de envolvimento contextualizado e em longo prazo. Nem é simplesmente a fascinação com o 'virtual' e o 'ciberespaço', que tem levado tantos pesquisadores a conduzir estudos inteiramente on-line sobre os modos de interação e relacionamento específicos ao cenário on-line. O problema, ao contrário, é a falta de atenção às formas em que o objeto e o contexto precisam ser definidos em relação um ao outro para projetos etnográficos específicos. Às vezes, o uso da Internet parece constituir virtualidades, às vezes não”. (SLATER & MILLER, 2004: 47, grifo nosso).

A forma na qual os autores elaboram a crítica remete-nos a duas ordens de problemas concernentes à etnografia virtual. A primeira relaciona-se com a imposição de modelos que partem do domínio teórico para o empírico, sem o cuidado particular de uma transposição, ou, em outros termos, do uso da sensibilidade antropológica no trabalho sobre as categorias nativas no que elas

podem vir a informar as escolhas teórico-metodológicas. A segunda ordem de problemas emerge da proposta de simetria entre sujeitos e objetos postulada pelos autores, com origem nos trabalhos de Latour e Strathern. A “antropologia simétrica” é evocada com o objetivo de sustentar a crítica à separação entre a tecnologia e o seu contexto social, implicando, em nossa opinião, em uma desconsideração das especificidades do virtual, enquanto dimensão potencializadora de uma nova ordem de experiências intersubjetivas. A distinção, em suma, entre o virtual e o atual, entre o *online* e o *offline*, pode ser melhor desenhada a partir tanto das definições de Hine como, em parte, das críticas dirigidas por Slater e Miller.

Para o trabalho sobre comunidades de software livre e código aberto, poderíamos assumir que o virtual⁹ em sua especificidade é apropriado comunitariamente de distintas formas, sendo adequado, portanto, um tratamento antropológico sem perdermos de vista que a virtualidade garante potencialmente o estabelecimento de *outros* laços sociais. A insistência de Slater e Miller em um emprego ortodoxo da etnografia - “*observação participante e o tempo passado na comunidade ou no espaço social estudado*” (SLATER & MILLER, 2004:43) – revela-se ineficaz dada a incontornável característica da agência social na rede de computadores: flexível, inconstante e de grande mobilidade. É preciso garantir, em um diálogo entre as duas propostas de etnografia, o estudo do virtual em seus desdobramentos práticos e desvirtualizados/atuais e vice-versa.

Assim como em grande parte dos dilemas teórico-metodológicos, somente o trabalho empírico pode proporcionar chaves explicativas/interpretativas e a resolução de impasses que não se resolvem apenas através do trabalho teórico.

3. Considerações finais

Nos itens anteriores deste artigo, realizamos a breve apresentação de elementos para a composição de nossa caixa de ferramentas teóricas. As contribuições dos autores discutidos foram organizadas em interfaces para o contato entre três domínios: discursivo-pragmático, antropológico e sócio-histórico. Em específico, para o discussão da linguagem, foram resgatadas as contribuições pontuais da análise de discurso e da pragmática: dispositivos teórico-analíticos que permitem o estudo das condições de possibilidade das práticas de linguagem, referidas às possibilidades históricas e institucionais, assim como contextuais e interacionais. Do domínio antropológico, fizemos empréstimo à definição de etnografia virtual com base no debate contemporâneo sobre a conformação de comunidades virtuais (e incorporação cultural das ferramentas informáticas). Para o domínio sócio-histórico, por fim, incorporamos parte da discussão de Castells (1999) sobre o conjunto de transformações das chamadas sociedades pós-industriais. Foram definidas pelo autor como características fundamentais da transição das sociedades ocidentais capitalistas para o *informacionalismo*: 1) a interconexão das

⁹O virtual “*n o sentido filosófico, é aquilo que existe em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma atualização. O virtual encontra-se antes da realização efetiva ou formal (a árvore está virtualmente presente no grão). O virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual: virtualidade e atualidade são apenas dois modos diferentes da realidade. [...] Acrescentemos que as atualizações de uma mesma entidade virtual podem ser bastante diferentes umas das outras, e que o atual nunca é completamente predeterminado pelo virtual. Assim, de um ponto de vista acústico e também semântico, nenhuma atualização da palavra se parece exatamente com nenhuma outra, e há pronúncias (nascimento de novas vozes) ou sentidos (invenção de novas frases) imprevisíveis que, no entanto, podem sempre aparecer. O virtual é uma fonte indefinida de atualizações*” (LÉVY, 1997: 49).

economias nacionais; 2) a transformação do trabalho *material* - baseado na produção de manufaturas - para o *imaterial* – organizado em torno da manipulação de informações e a construção dos instrumentos para tal manipulação; 3) o reordenamento do tempo e do espaço: a noção de *espaço de fluxos* como produto da interconexão entre regiões remotas do planeta, realizada conforme a pertinência global dessas localidades, e a compressão espaço-temporal promovida pelo emprego de tecnologias da informação. O seguinte esquema resume a articulação dos três domínios e suas interfaces:

Vimos que, em nossas sugestões bastante pontuais e limitadas de interface, as contribuições de Foucault devem ser referidas tanto ao domínio sócio-histórico como ao domínio dos estudos da linguagem: a noção de prática marca a ruptura com a herança problemática do estruturalismo, assim como a noção de *ordem do discurso* retoma a discussão (**política** em seus fundamentos) sobre os possíveis estrangimentos institucionais ao uso da linguagem. Ainda como contribuição para a ligação do domínio sócio-histórico e o discursivo, apontamos a pertinência de Pêcheux em seus esforços de teorização sobre o papel da memória no discurso e a interrelação da memória com o político. Como interface do campo da antropologia e dos estudos da linguagem, a pragmática de Malinowski foi retomada a título de uma recuperação do contexto da enunciação e do entrelaçamento inevitável, em termos amplos, das realidades da língua com as realidades da cultura. A discussão sobre a dimensão fática também foi sugerida como ponto de ancoragem para o estudo das formas de sociabilidade em rede. A atualização das teorizações sob o registro pragmático foi sugerida com base no modelo da *economia das trocas lingüística* de Bourdieu, sobretudo, no que diz respeito ao peso devidamente dado ao recurso dos agentes. A costura das abordagens discursiva e pragmática foi proporcionada, em suma, pela mobilização do conceito de *comunidade discursiva* de Maingueneau (ponto de encontro entre o que recortamos de Foucault, Pêcheux, Malinowski e Bourdieu). A interface entre a investigação antropológica das formas atuais e locais de apropriação das ferramentas informáticas e a sociológica dos processos macro-estruturais de disseminação das tecnologias da informação foi caracterizada pela etnografia virtual. Através do trabalho etnográfico – designado para os nossos objetivos como a busca da experiências dos membros a ser desenvolvida duplamente, ou seja, dentro e fora da Internet – defendemos a abertura de um canal de colaboração entre o exercício de descrição e análise macro-estrutural e o trabalho de investigação antropológica em escala molecular das formas de sociabilidade sustentadas pela mediação de novas tecnologias da informação.

4. Bibliografia

BOURDIEU, Pierre (1989). *Pierre Bourdieu: sociología*. São Paulo: Ática.

_____. (2003) *O Poder Simbólico*. DIFEL/Bertrand Brasil, Lisboa/Rio de Janeiro.

CAILLÉ, Alain (2001). *Antropologia do dom: o terceiro paradigma*. Petrópolis, RJ: Vozes.

CASTELLS, Manuel (1999). *A sociedade em rede (A era da informação: economia, sociedade e cultura)*; V. 1. São Paulo: Editora Paz e Terra.

FOUCAULT, Michel (1999). *Arqueologia do saber*. 6. ed. Rio de Janeiro: Forense.

_____. (2001). *A ordem do discurso*. 7. ed. São Paulo: Loyola.

HINE, Christine (2000). *Virtual ethnography*. London: Sage Publications.

LÉVY, Pierre (1997). *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34.

MAINGUENEAU, D (1997). *Novas tendências em análise do discurso*. Campinas, São Paulo: Editora Pontes.

MALINOWSKI, B (1923). "The problem of meaning in primitive societies". In Ogden, C.K. & I.A. Richards. (eds.) *The Meaning of Meaning*. London: Kegan Paul.

PÊCHEUX, Michel (1990). *O discurso, estrutura ou acontecimento*. Campinas: Editora Pontes.

_____. (1997). *Semântica e Discurso: uma crítica à afirmação do óbvio*. Tradução: Eni P. Orlandi. 3. ed. Campinas: Editora da Unicamp.

SLATER, Don & MILLER, Daniel (2004). "Etnografia on e off line: cibercafés em Trinidad", in: *Horizontes Antropológicos*, ano 10, no. 21, pp. 41-65.

Tras las huellas de los e-nómadas. Reflexiones metodológicas en torno a una experiencia de etnografía digital en foros sobre Extremadura

Leonor Gómez Cabranes
Universidad de Extremadura
leonor@unex.es

RESUMEN:

Partiendo de un trabajo de investigación realizado en Internet, se exponen una serie de reflexiones metodológicas sobre etnografía digital. El estudio se llevó a cabo en foros sobre Extremadura, entre 2003 y 2006. El descubrimiento de un grupo de participantes, que desarrollaban estrategias de traslados entre foros, que hemos denominado “estrategias nómadas”, y el interés por reconstruir sus trayectorias, determinó el replanteamiento de la metodología para captar mejor el fenómeno. Se empleó la técnica de observación no participante en escenarios digitales, así como la entrevista online.

I. OBJETIVO DE ESTAS PÁGINAS Y RELEVANCIA DEL TEMA.

Este trabajo pretende exponer algunas reflexiones metodológicas en torno a una experiencia de etnografía digital. Se trata de considerar el modo cómo -en este caso concreto- fue diseñándose la metodología en función de la progresiva delimitación del objeto de estudio; así como las peculiaridades y consecuencias de la adaptación al entorno digital de la observación y la entrevista en profundidad.

En un principio, el objeto de estudio de la etnografía se centró en la búsqueda de conexiones entre las identidades que se actúan en foros de Internet sobre Extremadura y la relación local-global en esas webs. En el curso del trabajo de campo, al descubrir la existencia de lo que hemos llamado “estrategias nómadas” de actuación de las identidades, se utilizó este concepto como hilo conductor del trabajo.

El seguimiento de estas identidades nómadas, ha impuesto la necesidad de un trabajo de campo multisituado, llevando a cabo una observación simultánea en diversos foros (cuatro principales y seis secundarios), al tiempo que se trazaban las conexiones entre identidades que emigraban de un foro a otro con distintos nicks. Dada la dispersión de los entornos, se consideró que la fase de observación participante sólo podría reportar resultados fragmentarios, con la consiguiente dificultad de hacer una reconstrucción global de las trayectorias nómadas. Se imponía, por tanto, el uso de técnicas que nos permitieran obtener el mapa mental de esas trayectorias, es decir, el uso de la entrevista en profundidad.

El interés del tema radica en la relativamente novedosa aplicación de los métodos cualitativos en entornos digitales, y las dificultades, ventajas y riesgos que lleva consigo. El uso de técnicas cualitativas online es un campo de trabajo floreciente y,

sin duda, se consolidará en los próximos años, por lo que es necesario reflexionar sobre sus diversas facetas.

II. COORDENADAS TEÓRICAS DEL TRABAJO ETNOGRÁFICO.

El trabajo etnográfico se proponía ver cómo se construye la polaridad global-local a través de la actuación de las identidades colectivas, desmintiendo una vez más “las primeras concepciones sobre el ciberespacio como un espacio social desvinculado de la realidad local que apuntaba hacia la universalización y constitución de una cultura global planetaria” (Ardèvol *et al.*, 2002). Miller y Slater (2000) han estudiado - para el caso de Trinidad- los usos de Internet como instrumento de reafirmación de adscripciones e identidades colectivas.

En aquél estudio nos centramos en el análisis de nuestro ámbito más cercano, de un contexto que ya conocíamos: el de los foros relacionados con Extremadura. Comenzamos analizando cómo se actúan las identidades en estos foros, los modos en que se presentan y en que re-presentan las identidades colectivas.

Sin embargo, al realizar el trabajo de campo, fueron emergiendo una serie de fenómenos imprevisibles, que ni pudimos ni quisimos obviar, porque resultaban de interés para nuestro tema. Se trataba de las prácticas de migraciones, de foro en foro, que llevan a cabo algunos participantes. Desde nuestra interpretación del fenómeno, podemos reconocer identidades que se actúan mediante estrategias de movilidad y desplazamiento entre foros, a las que hemos llamado “estrategias nómadas”. Son identidades peculiares: unitarias, a la vez que múltiples; localizadas, al mismo tiempo que distendidas o dispersas; con múltiples centros y descentradas (sin centro único): viene a ser una red identitaria o una identidad que se actúa como red; cuyos nodos se activan simultánea o sucesivamente, en función de los asentamientos virtuales que recorren en sus estrategias nómadas.

Esto acentúa si cabe la percepción de la etnografía virtual como una experiencia “asituada” (Hine, 2000), aunque el trabajo de campo pueda considerarse “multisituado” (Marcus, 1995), en cuanto que se ha realizado un seguimiento de los nómadas por distintos foros, contextos y temáticas.

Pero, aunque se ha hablado mucho de identidades múltiples y ubicuas en Internet, es otro concepto el que aquí se plantea: en este caso, las distintas identidades online, que despliega un sujeto, se conciben como vinculadas a un tránsito, a una estrategia nómada (siguiendo trayectorias por distintos asentamientos) o “rizomática” (con apariciones episódicas vinculadas por raíces subterráneas).

El marco metodológico está trazado en la confluencia de la perspectiva etnográfica con un enfoque inspirado en el análisis discursivo. La perspectiva etnográfica ha puesto de relieve la importancia de un estudio de la interacción online tal y como naturalmente tiene lugar (cfr. Baym, 1998; Turkle, 1995,1996 y Hine, 2000). El enfoque discursivo (Lamerichs & Te Molder, 2003) prescinde de consideraciones ontológicas o cognitivas, para analizar el actuarse de las identidades mediante el discurso.

III. REFLEXIONES METODOLÓGICAS EN TORNO AL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN.

1. La observación y sus fases.

Tanto *offline* como *online*, la observación es un proceso prolongado, que atraviesa diversas fases. Generalmente, hay una primera fase de observación no participante, que facilita la selección de los escenarios en los que interesa centrarse, por el motivo o motivos que se consideren relevantes. Por ejemplo, Bertrán *et al.* (2002b) señalan la comodidad, el dinamismo y la variedad: “el propósito era ir seleccionando aquellos chats en los que nos sintiéramos más cómodas para comunicarnos, que a primera vista parecieran más dinámicos y que fuesen lo suficientemente diferentes entre ellos como para tener mayores contrastes en el análisis comparativo posterior.”

En esta fase de aproximación, es útil tomar ya algunas notas de campo, antes de perder la capacidad de sorprenderse, propia del recién llegado. Dado que los datos textuales agotan la información que podemos recoger, y ésta se registra automáticamente, la cuestión es: ¿sobre qué tomar notas de campo? Bertrán *et al.* (2002b) apuntan desde su experiencia: “la información que debíamos anotar era fundamentalmente nuestras impresiones y sensaciones del momento, el ‘tono’ de la comunicación. En definitiva, nuestro cuaderno de campo había de ser lo que diera sentido, lo que contextualizase el registro de las intervenciones”

Una vez seleccionado el o los escenarios, conviene mantener esta estrategia de marginalidad (Ruiz Olabuénaga, 1996), actuando como *lurker* (participante pasivo) desde la periferia del escenario observado: es la fase de observación periférica, que -sin interferir en el desarrollo de las comunidades estudiadas- proporciona información sobre el contexto, lo que supone un aprendizaje etnográfico fundamental. Estos datos pueden analizarse, posteriormente, desde varios puntos de vista: sociotécnico, descriptivo y discursivo (Garrido, 2003).

Aunque casi todos los investigadores tienden a justificar racionalmente la elección de la comunidad o comunidades que van a observar -así como los momentos-, hay quien opina que -dado el contexto- la elección es siempre arbitraria: “si la actividad que se produce en las CMO es un flujo difícilmente temporalizable, donde no hay momentos de inicio ni final que sean válidos, nos encontramos con que cualquier punto del tiempo es tan significativo como otro cualquiera (...) también cualquier ‘lugar’ es tan significativo como cualquier otro. Ante este planteamiento, el etnógrafo del ciberespacio no tiene más remedio que escoger su tiempo/lugar de estudio de forma absolutamente arbitraria. Esta es una dificultad/característica metodológica más de las etnografías sobre las CMO que no debe ser esquivada, puesto que, como hemos dicho antes, se convierte en información etnográfica de primer orden.” (Mayans, 2002).

La composición cambiante y la naturaleza efímera de buena parte de las comunidades virtuales, sugiere que tampoco es fácil determinar el momento en que se ha alcanzado el nivel de saturación que permite dar por terminada la recogida de datos.

En nuestro caso, el trabajo comenzó en 2003 localizando webs con foro que hicieran referencia a poblaciones de Extremadura, de las que se hizo un registro de unas 400, clasificándolas según localidad de referencia, autoría (privada o pública), etc. y midiendo la densidad del foro según dos índices de interactividad: nº de mensajes por día y nº de mensajes por habitante. El registro se actualizó en 2005, comprobando una vez más el carácter efímero de las webs: muchas de ellas habían desaparecido, o sus foros estaban sin actividad.

A partir de ahí, se llevó a cabo un trabajo de observación no participante en foros de ciudades (por ser los más activos). El trabajo de campo, comenzado a finales de 2003, ha atravesado diversas fases de desconexión. Esto hace que resulte difícil calcular los meses de seguimiento de los foros, que podrían ser unos diez en total, aunque de manera discontinua.

Se comenzó simultáneamente por los foros de *extremadura.com* y *badajozjoven.com*. La idea inicial era la de llevar a cabo un estudio en profundidad de alguno de estos foros. Pero, al hacer el seguimiento de las intervenciones de los participantes día tras día, me sorprendió encontrar referencias cruzadas entre foros que corresponden a páginas web distintas. Esto me fue llevando a aplicar el foco de estudio sobre quiénes se comunican de foro a foro y por qué, qué significan estas prácticas y qué alcance tienen. De este modo, comienzan a emerger con claridad una serie de participantes que parecen trasladarse de foro en foro, actuando identidades diversas. Asociándolo, en principio, con las identidades múltiples y fragmentarias, pero que -al mismo tiempo- permanecen vinculadas de algún modo, decido llamarles “estrategias nómadas”.

Este descubrimiento de los comportamientos migratorios o nómadas de algunos foreros, me pareció un aspecto interesante y poco estudiado: a partir de ese momento, seguir las huellas y pistas que iban dejando y reconstruir sus identidades y trayectorias resultó ser una tarea tan absorbente como apasionante.

Entre los participantes habituales de *badajozjoven.com* destacó, desde el comienzo, un forero con un claro y reconocido liderazgo. Me referiré a él por su nick más habitual: *sanrokeño*. Las pistas que iba dando a los demás, para que le siguieran a otros foros, facilitaron la reconstrucción de sus recorridos: *sanrokeño* fue mi guía de foro en foro; sin saberlo, “tiró” de mí como observadora, de la misma manera que había ido “tirando” de otros como participantes.

Tras meses de recoger y cotejar mensajes similares o idénticos, pero firmados con distinto nick en cada foro; de recoger pistas intencionadas o no (“despistes” que a mí me “empistaban”) sobre sus identidades tanto online como offline, etc., fui elaborando una tabla de las identidades (nicks, avatares, firmas, etc.) de los integrantes del grupo nómada a su paso por los distintos foros. Sin embargo, eso no me daba la seguridad de que el cuadro (identidades, trayectorias, estrategias, etc.) estuviera completo al no haber interactuado con los nómadas: podía haber otras pistas en los miles de mensajes de los foros que frecuentaban, quizá las hubo en los mensajes ya borrados; o quizá se comunicaran privadamente para dirigir las migraciones a foros que yo no había descubierto... Para saberlo, era necesario

pasar a la etapa de interacción con los foreros, pero eligiendo el mejor método para lograr nuestros objetivos.

2. Eligiendo la técnica de interacción más adecuada.

Suele sostenerse que sin evolucionar hacia una participación plena, no es posible un análisis propiamente cualitativo que desentrañe la red de significados mediante una “descripción densa”, ya que este tipo de descripción interpretativa sólo puede lograrse mediante la co-presencia y la inmersión en la cultura que se quiere describir (Wittel, 2000). Para lograr esa inmersión, no basta con revisar los registros de la vida de una comunidad. Esta especie de “observación diferida” (Garrido, 2003) es una fase necesaria, pero no exclusiva: es necesario participar, como un miembro más, en la producción textual de la comunidad.

De ahí que la fase participante se considere imprescindible en el estudio de las comunidades virtuales (Mann & Stewart, 2000). Como concluye Paccagnella (1997) tras realizar su trabajo de observación, la invitación de Robert Park (“*to get the seat of your pants dirty*”) sigue siendo válida en Internet.

Sin embargo, en nuestro caso, la multiplicidad de escenarios parecía complicar el paso a la observación participante, y así lo señalan quienes restan protagonismo a este método en contextos fragmentados. En esa línea, Wittel (2000) sugiere -como estrategia de modernización de la etnografía- la transformación del trabajo de campo, donde el “campo” sería una noción descentrada, más cercana a la noción de red. En la etnografía multisituada la observación participante se desmitifica: “It is not taken for granted any more that participant observation necessarily has to be the main method of ethnographic work. GUPTA and FERGUSON (1997b, p. 37) argue for a defetishisation of participant observation” (Wittel, 2000). Eso no significa que deje de ser el método etnográfico por excelencia, sino que en los contextos online no debería privilegiarse en exceso.

Por eso, antes de decidir el paso a esa fase, hubo que sopesar si los beneficios de la participación compensarían sus perjuicios. Pero, ¿qué posibles perjuicios podía acarrear la observación participante a nuestra investigación?

Es preciso partir del hecho de que el grupo objeto de estudio ya estaba constituido cuando yo lo detecté en los foros: se trataba de un grupo de gente joven, en su mayoría estudiantes, que llevaban tiempo relacionándose online, algunos sin llegar a conocerse offline, pero conociendo datos de la vida real de los demás. Irrumpir en un grupo ya formado, y presentarme como investigadora ya no tan joven (y quizá profesora de alguno de ellos), me parecía que atentaba contra el naturalismo y la no intrusividad propias de la metodología cualitativa: la vida en el foro estaría sesgada por mi presencia y las temáticas que suscitara como investigadora, ya que como afirman Eysenbach & Till (2001) “There is increasing evidence that researchers posting or “lurking” on such communities may be perceived as intruders and may damage the communities”

Entretanto, me registré -con nicks e identidades diversos- en casi todos los foros que frecuentaba o había frecuentado el grupo nómada; de este modo, podía

experimentar desde dentro las normas de funcionamiento y obtener alguna información complementaria sobre los perfiles de los miembros del grupo.

3. La entrevista en profundidad.

Teniendo en cuenta el núcleo de nuestra investigación, nos interesaba encontrar un método para desvelar las estrategias nómadas y reconstruir las trayectorias entre los diversos asentamientos. Por lo dicho más arriba (dispersión de los escenarios, intrusividad de una investigadora en un foro de gente joven, etc.), consideramos que no era el tipo de información que se pudiera obtener participando en los foros, sino que era preciso preguntar a los propios foreros, contrastar con ellos los datos que ya teníamos sobre sus identidades y trayectorias.

Quien mejor podría proporcionarnos el mapa completo era *sanrokeño*, el líder indiscutido de estos foreros nómadas. De modo que optamos por realizarle una entrevista en profundidad, de carácter lineal-temporal, a modo de "historia de vida" en los foros. Respecto a la modalidad, decidí que sería más fácil que se prestara a hacer la entrevista online, y quizá lo más cómodo sería vía e-mail. Téllez Infantes (2002) considera "el correo electrónico como una excelente herramienta a la hora de contactar con informantes por primera vez y para realizar entrevistas".

Contacté con *sanrokeño* mediante un mensaje privado en el foro que él frecuentaba más en ese momento: *skyscrapercity.com*. Por eso, para este foro había elegido cuidadosamente mi nick, avatar y firma. También dediqué tiempo a pensar mi presentación, el estilo y contenido del mensaje. En la presentación revelé datos personales: me presenté como estudiante de Doctorado que estaba realizando una investigación sobre foros en Internet; pero, preferí obviar otros aspectos de mi identidad personal. De este modo, pretendía no desaprovechar una de las ventajas de la e-entrevista: la reducción del posible sesgo causado por la apariencia de la entrevistadora (Mann & Stewart, 2000). Tras su aceptación a realizar la entrevista, le envié las preguntas por e-mail.

Al elaborar el guión de la entrevista (véase ANEXO) se comenzó, como es habitual (Taylor & Bodgan, 1986), por una pregunta indirecta muy general y amplia (de tipo descriptivo): *"Me interesaría que me contaras (y expláyate todo lo que quieras: cuanto más mejor...) tus experiencias de todo lo relacionado con los foros de internet"*. Con esta invitación general a hacer un relato de su vida en los foros, se obtuvo la respuesta más extensa y rica en detalles de toda la entrevista. El resto de las preguntas recibieron respuestas breves, y reiterando lo ya dicho, de modo que sirvieron más bien como control de la primera, y así lo confirmaba el entrevistado: *"Weno, ahora voy con las preguntas que me hiciste, ok??, que las responderé de formas mas breve puesto qeu arriba ya te he contado toda mi vida foreril, jejejeje."*

Bertrán et al. (2002a) describen las dificultades para transmitir empatía, durante una entrevista mediante chat, ya que los recursos típicos del lenguaje oral ("ajá", "umm", "comprendo",...), pueden interrumpir la comunicación y dar lugar a malentendidos. Esto exige "refinar nuestros recursos para que realmente se establezca una comunicación fluida y entendible" (Bertrán et al., 2002a), así como establecer unas pautas previas de comunicación a las que atenerse, ya que se trata de una comunicación sincrónica. La rapidez y

brevidad de los mensajes, características del chat, dificulta conseguir riqueza y profundidad de información (Bertrán *et al.*, 2002a). Nada de esto es aplicable a la entrevista por correo electrónico, dada la asincronía del medio.

Sin embargo, sabía que enviar todas las preguntas simultáneamente podría conllevar varios riesgos (Bampton & Cowton, 2002): que el proceso resultara menos interactivo, y por tanto menos espontáneo; y que el entrevistado se dejara preguntas sin responder. Nada de esto sucedió: las respuestas fueron completas y ricas en contenido, además de totalmente coloquiales y espontáneas. La causa, a mi modo de ver, es la idiosincrasia del entrevistado: por un lado, su carácter impulsivo y descomplicado; su estilo "chatero" de comunicación, adquirido en sus primeros años de contacto con la red; por otro, su larga experiencia en foros, una experiencia sobre la que, además, ha reflexionado frecuentemente (incluso en los propios foros), lo que hace que sus respuestas no pierdan profundidad. A esto se suma la ventaja de que la entrevista por e-mail da al entrevistado la oportunidad de reflexionar antes de responder (Bampton & Cowton, 2002). Por último, si algo caracteriza al entrevistado es su pasión por los foros y por su ciudad y el afán de compartir esas pasiones: por eso supuse que no desistiría de responder a las preguntas.

Las expectativas se cumplieron ampliamente, pues aunque él no me conocía (y eso podía haber hecho que fracasara la entrevista), yo le había seguido durante meses por los foros, y ese trabajo de campo previo facilitó la selección del sujeto cuya historia de vida podía aportar las claves de las estrategias nómadas y sus trayectorias, y cuya idiosincrasia aseguraba una disposición de colaboración plena.

La respuesta se hizo esperar 12 días, y lógicamente, en varios momentos, me acechó la duda de si llegaría, al no haber establecido ninguna relación previa. Esa incertidumbre que asalta al investigador durante la espera es sentimiento común, que ha sido analizado por diversos autores, como Bampton & Cowton, 2002, para entrevistas por e-mail; y Ardèvol *et al.*, 2003, sobre entrevistas en chats. El dilema era si seguir esperando -pero, ¿por cuánto tiempo?-, o volver a insistir -lo que podría resultar contraproducente.

Al fin llegó una respuesta larga y densa. En extensión: más de 7.000 palabras; en calidad: de una gran riqueza y profundidad, ya que, además de contestar a las preguntas, me contaba -como ya se ha dicho- todas las etapas de su vida en los foros. Es significativo que él mismo le llamara su "*testamento*".

Inesperadamente, en el lapso de la espera de la respuesta a las preguntas de la entrevista, él había contactado conmigo por *Messenger*. Esta conversación, en tiempo real, fue la ocasión no sólo de insistir en la importancia de hacerme llegar su respuesta, sino sobre todo de crear una incipiente confianza (acelerada gracias al *feedback* inmediato de este medio), a falta de otro tipo de relación o conocimiento previo.

Durante una temporada, el grupo estuvo discutiendo la oportunidad de hacer una "kedada": para mí hubiera sido una ocasión única de conocerles offline, crear relaciones y tantear la posibilidad de entrevistar a otros miembros. Sin embargo, al no llegar a un acuerdo entre ellos, la "kedada" no llegó a realizarse.

La información obtenida en la entrevista online a *sanrokeño*, aporta algunos nuevos datos, pero -sobre todo- confirma todo lo que ya se había ido extrayendo del análisis de los foros. Esta concordancia, aparte de establecer un control cruzado de la información obtenida, muestra que se ha captado el modo en que el informante ve el mundo, lo que proporciona “el sello autenticador de las entrevistas cualitativas en profundidad” (Taylor & Bodgan, 1986).

En cualquier caso, tras lograr acceso -mediante estas técnicas- a los procesos de construcción de lo concreto (la actuación de las identidades colectivas mediante estrategias nómadas), la información obtenida se plasmó en una “descripción densa” (Geertz, 1987), partiendo del significado que los actores dan a sus acciones, y volviendo una y otra vez -en un ir y venir a modo de “lanzadera” (Ruiz Olabuénaga, 1996)- a los textos (en este caso, los mensajes de los foros). Esta metodología etnográfica da un peculiar estilo al texto de investigación o informe, a modo de entretejido o *bricolage* entre los materiales primarios (que no deben perder el protagonismo) y las interpretaciones, anotaciones y experiencia del investigador, que son una mediación, aunque siempre pegada al contexto. El encaje de bolillos o el *patchwork* nos sirven como metáforas de este trabajo de investigación cualitativa, cuyos resultados esperamos ver próximamente publicados.

III. CONCLUSIONES.

Al reflexionar sobre nuestra experiencia de etnografía digital, podemos concluir que los escenarios sociotécnicos, que conllevan nuevas concepciones del espacio y el tiempo, requieren una retraducción de las técnicas cualitativas clásicas, lo que supone un planteamiento no dogmático de la necesidad u oportunidad de emplear unas u otras, y la modalidad más adecuada de cada una de ellas.

El objeto de estudio debe marcar las pautas del diseño metodológico; pero, hay que tener en cuenta que, en un contexto de descubrimiento, es el propio objeto de estudio el que está sujeto a reformulaciones. Si a eso se añade el carácter cambiante y efímero de los escenarios digitales, no deberíamos partir de ideas preconcebidas sobre fases, muestreo, estrategias, etc. al realizar una etnografía online.

En nuestro caso, tanto la reformulación del objeto de estudio -al descubrir “estrategias nómadas” de los participantes en foros- junto con la consiguiente dispersión de escenarios, así como la idiosincrasia del líder, fueron los factores que determinaron la decisión de desechar el paso a la fase participativa de la observación, optando por aplicar la técnica de la entrevista en profundidad, obteniendo -de este modo- datos de una gran riqueza interpretativa.

IV. BIBLIOGRAFÍA.

ARDÈVOL, E. *et al.*, 2003, “Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea”, en *Atenea Digital*, no. 3, pp. 79-92, (en línea), <http://antalya.uab.es/athenea/num3/ardevol.pdf>, (consulta: junio 2003).

BAMPTON, R. & COWTON, C.J., 2002, "The E-Interview", en *Forum: Qualitative Social research*, vol. 3, no. 2, (en línea), <http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/2-02/2-02bamptoncowton-e.htm>, (consulta: marzo 2003).

BAYM, N., 1993, "Interpreting soap operas and creating community: Inside a computer-mediated fan culture", en *Journal of Folklore Research*, vol. 30, no. 2/3, pp. 143-76.

BERTRÁN, M. *et al.*, 2002a, " 'Dialogando entre líneas'. Reflexiones en torno a la experiencia etnográfica en chats: La entrevista semi-estructurada online", 1er Congreso ONLINE del Observatorio para la CiberSociedad, (en línea), <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/c10bertran-et-al2.htm>, (consulta: marzo 2003).

BERTRÁN, M. *et al.*, 2002b, " 'Viajando sin brújula'. Reflexiones en torno a la experiencia etnográfica en chats: La Observación Participante on line", 1er Congreso ONLINE del Observatorio para la CiberSociedad, (en línea), www.cibersociedad.net/congreso/g10.htm, (consulta: marzo 2003).

EYSENBACH, G. & TILL, J.E., 2001, "Ethical issues in qualitative research on internet communities", en *BMJ*, vol. 323, pp.1103-1105, (en línea), <http://bmj.bmjournals.com/cgi/content/full/323/7321/1103>, (consulta: diciembre 2002).

GARRIDO, A., 2003, *El aprendizaje como identidad de participación en la práctica de una comunidad virtual*, (en línea), Trabajo de Doctorado, UOC, <http://www.uoc.edu/in3/dt/20088/index.html>, (consulta: noviembre 2003).

GEERTZ, C., 1987, *La interpretación de las culturas*, Barcelona: Gedisa.

HINE, C., 2000, *Virtual Ethnography*, London: Sage.

HINE, C., 2005, *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet*. Oxford: Berg.

JONES, S., 1999, *Doing Internet Research. Critical Issues and Methods for Examining the Net*, London: Sage.

LAMERICHS, J. & TE MOLDER, H., 2003, "Computer-mediated communication: from a cognitive to a discursive model", en *New media & Society*, vol. 5, no. 49, pp. 451-473.

MANN, C. & STEWART, F., 2000, *Internet Communication and Qualitative Research. A Handbook for Researching Online*. London: Sage.

MARCUS, G.E., 1998, *Ethnography trough Thick and Thin*, Princeton University Press.

MAYANS, J., 2002, "Nuevas Tecnologías, Viejas Etnografías. Objeto y método de la antropología del ciberespacio". Fuente Original: *Revista Quaderns de l'ICA*, 17-18, pp. 79-97, (en línea) ARCHIVO del Observatorio para

la CiberSociedad: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=23>, (consulta: enero 2003).

MILLER, D. & SLATTER, D., 2000, *The Internet. An Ethnographic Approach*, Oxford: Berg.

PACCAGNELLA, L., 1997, "Getting the Seats of Your Pants Dirty: Strategies for Ethnographic Research on Virtual Communities", en *Journal of Computer Mediated Communication*, vol. 3, no. 1, (en línea), <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue1/paccagnella.html>, (consulta: junio 2002).

RUIZ OLABUÉNAGA, J.I., 1996, *Metodología de la investigación cualitativa*, Eds. Universidad de Deusto: Bilbao.

TAYLOR S.J. & BOGDAN, R., 1986, *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*, Paidós: Barcelona.

TÉLLEZ INFANTES, A., 2002, "Nuevas etnografías y ciberespacio: reformulaciones metodológicas", 1er Congreso ONLINE del Observatorio para la CiberSociedad, (en línea), <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/g10tellez.htm>, (consulta: marzo 2003)

TURKLE, S., 1995, *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Buenos Aires: Paidós.

TURKLE, S., 1996, "Virtuality and its discontents: Searching for community in cyberspace", (en línea), <http://www.prospect.org/archives/24/24turk.html>, (consulta: abril 2004).

WHITTLE, A., 2002, "Methodological Reflections on Virtual ethnography", (en línea), <http://www.brunel.ac.uk/depts/crict/vmpapers/andy.htm>, (consulta: enero 2003).

WITTEL, A., 2000, "Ethnography on the Move: From Field to Net to Internet", en *Forum: Qualitative Social Research*, vol. 1, no. 1, (en línea), <http://www.qualitative-research.net/fqs/>, (consulta: marzo 2003).

ANEXO: GUIÓN DE LA ENTREVISTA ONLINE.

(Enviado por e-mail el 20.4.06. Respondido por e-mail el 2.5.06)

Me interesaría que me contaras (y expláyate todo lo que quieras: cuanto más mejor...) tus experiencias de todo lo relacionado con los foros de internet, sobre todo foros relacionados con Badajoz y Extremadura. Estos son los puntos principales:

1. Tu experiencia en foros:

- cuándo, cómo y por qué empezaste en esto de los foros...
- qué trayectoria has seguido: dónde empezaste, por qué foros has ido pasando, si sigues en todos o has dejado algunos...y por qué
- temas de los foros en los que te mueves o te has movido
- cómo eliges tus nicks: usas varias identidades? cómo son?
- etc.

2. Relación local-global:

- cómo ves tú la relación de lo local (Badajoz, Extremadura...) con lo global (internet)
- a qué audiencias te diriges cuando escribes o pones fotos o noticias en los foros: local, global...?
- etc.

3. Identidades colectivas:

- para tí, cuáles son los símbolos de la identidad pacense? y de la identidad extremeña?
- qué significa (para tí) ser pacense? y extremeño?
- qué es lo que no toleras como pacense? y como extremeño?
- qué te emociona como pacense? y como extremeño?
- etc.

Etnografía virtual, etnografía banal. La relevancia de lo intrascendente en la investigación y la comprensión de lo cibernético.

Joan Mayans y Planells

RESUMEN

La metodología etnográfica y la disciplina antropológica, al aplicarse a contextos de investigación cibernético, se encuentran con una gran cantidad de información aparentemente trivial, efímera y prescindible. Las conversaciones vacías e intrascendentes constituyen un porcentaje muy elevado de la sociabilidad electrónica que atiborra el ciberespacio. Este hecho puede tener consecuencias en las técnicas y los métodos de investigación en etnografía virtual: al trivializarse y vaciarse de seriedad, podría parecer que se impugna la validez de la propia etnografía. Así lo hemos intentado mostrar a través de un breve paseo por la experiencia de trabajo de campo del autor. Sin embargo, tal y como se intentará argumentar en esta comunicación, esta *cháchara minúscula* constituye, en realidad, un factor sociológicamente fundamental de la sociabilidad electrónica. De hecho, consideramos que en la rabiosa banalidad de esta sociabilidad radica su verdadera relevancia social, como se intenta aducir con una reinterpretación, al final del texto, de la idea de *ágora electrónica*.

Resum català

La metodologia etnogràfica i la disciplina antropològica, quan s'apliquen a contextos de recerca cibernético, es troben amb una gran quantitat d'informació aparentment trivial, efímera i prescindible. Les converses buides i intrascendents constitueixen un percentatge molt elevat de la sociabilitat electrònica que omple el ciberespai. Aquest fet pot tenir conseqüències en les tècniques i els mètodes de recerca en etnografia virtual: trivialitzant-se i buidant-se de seriositat, podria semblar que s'impugna la validesa de la pròpia etnografia. Així ho hem intentat mostrar a través d'un breu passeig per l'experiència de treball de camp de l'autor. No obstant, tal i com s'intentarà argumentar en aquesta comunicació, aquesta xerrameca minúscula constitueix, en realitat, un factor sociològicament fonamental de la sociabilitat electrònica. De fet, considerem que és en la rabiosa banalitat d'aquesta sociabilitat electrònica on rau la seva veritable rellevància social, com s'intentarà aduir amb una reinterpretació, al final del text, de la idea d'ágora electrònica.

La sociabilidad, como forma inmediata y cualitativa de lo social, asegura el privilegio de un pensamiento descriptivo susceptible de ser entendido por todos aquellos que no esperaron al sociólogo, ya se trate de novelistas, ya se trate de periodistas o cineastas. Resulta igualmente claro que la formación urbana del investigador requiere una modificación de su mirada que debe ser ante todo ingenua, que debería captar las cosas mismas fascinada por lo social *in statu nascendi*, como diría Simmel. En definitiva, este movimiento acelera el trabajo de duelo de la sociología estructural y refuerza la tentación literaria.

Isaac Joseph (1988: 25)

1. Etnografías de la banalidad

A mediados de los años noventa, plantearse una investigación antropológica o etnográfica sobre el ciberespacio o sobre Internet se consideraba aún, como mínimo, algo inusual. Al menos, en contextos académicos no-anglosajones. Sin embargo, la pujanza del fenómeno, su progresiva presencia en todos los ámbitos de la vida, su creciente uso para finalidades personales y sociales, y, en definitiva, su definición cada vez más clara como un producto y un espacio cultural, y no meramente tecnológico, lo han ido convirtiendo en un objeto y en un contexto de estudio de las ciencias sociales en general y de la antropología en particular.

Ya hace años que las ciencias sociales han empezado a comprender Internet como una tecnología cultural, y que el ciberespacio es, aunque sintético, un espacio social de pleno derecho¹⁰. Un espacio social tremendamente *sui generis*, con una serie de particularidades muy concretas y especiales, pero **espacio social practicado** (Certeau, 1988) sin ningún tipo de duda, rabiosamente inquieto, excepcionalmente efímero, radicalmente urbano.

Así pues, superado este obstáculo y la extrañeza de un objeto de estudio *cibernético* en una disciplina con tan clara vocación clasicista -e incluso resistente-, como la antropología social/cultural, la investigación etnográfica podía llegar al ciberespacio. A esto -cibercultura, cibersociedad, antropología del ciberespacio- dediqué algunos años de investigación etnográfica y práctica antropológica y a ello dedico estas páginas y reflexiones, subrayando sobre todo aspectos de tipos metodológico y disciplinar.

En mi propio proceso de definición, realización y posterior presentación de resultados de mi investigación etnográfica sobre el ciberespacio, este primer periplo se superó con más o menos facilidad. De hecho, la antropología y la etnografía son espacios epistemológicos donde lo *raro* tiene mucha más cabida que en la mayoría de disciplinas sociales. La etnografía y la antropología permiten, precisamente, abordar nuevas temáticas sociales y fenómenos emergentes con mucha más flexibilidad que otras áreas de conocimiento.

¹⁰ De hecho, cabría decir que la característica *sintética*, a lo que es lo mismo, artificial, del ciberespacio, lo convierte **necesariamente** en un espacio social/cultural. Su misma producción es cultural y su existencia es y sólo puede ser social (esta argumentación se desarrolla en más detalle en Mayans, 2003).

En realidad, la antropología, a la vez que romántica y clasicista, alberga también (cada vez más, especialmente en contextos urbanos) una marcada tendencia a la extravagancia temática que, en la mejor de las lecturas *gremiales*, puede permitir considerar la etnografía como una metodología con gran capacidad de análisis e interpretación sobre lo innovador y sobre la innovación.

Así, en definitiva y volviendo a mi propio periplo, la sorpresa inicial no tarda mucho en convertirse en algo más o menos previsible e incluso convencional. De hecho, la antropología cibernética y la etnografía virtual manejan un conjunto de herramientas y referentes metodológicos bastante parecidos al resto de antropólogos y bastante constantes a lo largo del tiempo. Tarde o temprano, todos acabamos citando a Lévi-Strauss y Malinowski, hablando de estructura social y de cultura... aunque sea *allá en el ciberespacio...*

Superado –o vadeado– pues el asunto de la extravagancia de mi *research topic* y metido ya de lleno en el proceso de investigación, un segundo obstáculo disciplinar y metodológico apareció en mi camino: la aparente banalidad del tema. Rodeado por investigadores enfrascados en grandes temas sociopolíticos, densas elucubraciones teóricas o distantes viajes de *caza mayor* etnográfica, una investigación sobre lo social *en línea*, sobre la sociabilidad electrónica, parecía un capricho menor.

Así, el trabajo de campo *online* se iba descubriendo como una larga travesía sin destino ni aparente sentido, hecha de días y días en charlas tecleadas intrascendentes. Mis primeros pasos *en el campo* me llevaron a las salas de *chat* que se mostraron ante mí como una sucesión de cháchara, chistes y chismes. La ligereza de las conversaciones, su fragilidad, su inconstancia, etc., me daban una primera impresión del ciberespacio como algo que era, definitivamente, *poco serio*. Al menos, lo que la gente hacía allí, en la medida en que podía o sabía, tenía un marcadísimo tono lúdico. Debo reconocer que aunque inicialmente el asunto me divirtió, al cabo de algunas semanas, me empecé a inquietar, *metodológicamente* hablando: ¿podría sacar una tesis de *ahí*?

Por suerte, lo aparentemente minúsculo tiene un recorrido lo suficientemente mayúsculo en las ciencias sociales. Las etnografías de la escuela de Chicago¹¹ me sirvieron para encontrar la contextualización y el espaldarazo bibliográfico necesarios para entender que una etnografía puede contener páginas y páginas de cotidianidades. Goffman¹² muestra insistente y brillantemente que lo cotidiano no sólo es *tolerable* y asimilable etnográficamente, sino que allí, en lo microsociológico, encontraremos unas estructuras sociales y culturales de total relevancia socio-

¹¹ Sobre cualquier explicación sobre la importancia fundamental de la Escuela de Chicago a la hora de urbanizar y actualizar el objeto, los métodos y la pertinencia de la investigación socioantropológica. Tal y como muestra Hannerz (1993), la influencia de trabajos de base etnográfica como los de Nels Anderson en 1923 sobre los *Hobo* (1961), o de Frederic Thrasher en 1927, con *The Gang* (1963) es fundamental para la práctica etnografía contemporánea.

¹² La observación microsociológica que pone en práctica Erving Goffman es, en todos los aspectos, crucial para la etnografía virtual. Sus obras *de campo* (por ejemplo, 1959, 1963 o 1994 (1961)), son el mejor ejemplo de la relevancia que puede llegar a asumir lo minúsculo en el análisis social. A partir de los átomos de comportamiento y sociabilidad, Goffman consigue proyectar el funcionamiento de la sociedad occidental, fundamentalmente la norteamericana, en el contexto urbano contemporáneo.

antropológica¹³. Y las palabras y los trabajos de Manuel Delgado¹⁴ terminaron de convencerme del valor intrínseco y auténtico de aquello que parecía tan banal, porque es en ese tejido microscópico de la sociabilidad en minúsculas donde se construye la sociedad en mayúsculas. Y con ella, su capacidad de acción y reacción, que no es poca cosa.

2. Metodologías para la ciber-banalidad

Las etnografías *en* o *sobre* Internet suelen estar llenas de temas, crónicas y ejemplos que pueden parecer triviales. De hecho, sería extraño que esto no fuera así cuando la gran mayoría de las conversaciones que tienen lugar en un espacio público cibernético son, por encima de todo, triviales. Los *chats*¹⁵ son un buen ejemplo de esto y del que más y mejor puedo hablar.

La cuestión ahora es de qué manera abordar, metodológicamente hablando, esta rebotante trivialidad. Cómo podemos, como investigadores *serios* y *responsables*, lidiar con la manifiesta irreverencia y falta de seriedad de nuestro "objeto" de estudio. O, dicho de otra manera: cómo afrontar que nuestros "indígenas" se rían de nuestras "técnicas". Para continuar e ilustrar este punto repasaré algunas de mis propias experiencias en técnicas de investigación etnográfica. Lo relevante aquí es observar que en la mayor parte de los casos, los "usuarios" subvertían la lógica, la pauta y la estructura del proceso de investigación¹⁶. Veámoslo:

2. 1. Documentación y aprendizaje tecnológico

El trabajo de campo tuvo un esfuerzo constante de aprendizaje de las cuestiones y parámetros técnicos más exigentes de lo que es un canal de chat. A partir de los primeros meses de observación, la naturaleza tecnológica del espacio e hizo presente, no sólo a nivel contextual o ecológico, sino como tema recurrente de conversación. Por ello, la etnografía se tuvo que apoyar en lecturas y prácticas de tipo técnico. Este esfuerzo debería servir para ayudarme a entender mejor el espacio etnográfico (sintético) y debería, también, darme acceso a determinadas conversaciones y grupos de usuarios de perfil más tecnológico o tecnofílico.

¹³ Me salto aquí, como es evidente, algunos de los pasos y fases prescriptivos a la hora de hablar de las corrientes que fueron progresivamente poniendo en liza lo 'banal' en la reflexión socio-antropológica. No es este el lugar para trazar todo el recorrido aunque esté sembrado de nombres como Edmund Husserl o, de manera especial, la escuela etnometodológica (Garfinkel, 1967).

¹⁴ Las enseñanzas, la lucidez y la insistencia de Manuel Delgado (1999 y 2002) por mostrar el valor sociológico indiscutible de lo aparentemente banal es, desde luego, la clave de todo este documento y de buena parte de mi propia investigación etnográfica y producción académica.

¹⁵ Para un trabajo etnográfico descriptivo y antropológico sobre chats, puede verse Mayans (2002). Es sólo uno de los numerosos materiales que se han ido produciendo durante los últimos años sobre chats y desde un punto de partida decididamente etnográfico pero es, sin duda, el que mejor conozco.

¹⁶ Estructura que, por otro lado, es una evidente estructura de poder que la etnografía ha usado – consciente o inconscientemente; voluntaria o involuntariamente- y que, en el entorno cibernético, por varias razones, no termina de "funcionar".

Sin embargo, para mi sorpresa, esta documentación sólo sirvió para alimentar charlas informales donde no se hablaba necesariamente de lo técnico, sino que se utilizaba lo técnico como elemento de *distinción* de un grupo respecto a los usuarios sin ese conocimiento. Fundamentalmente, este conocimiento experto sólo se manifestaba en forma de humor y, progresivamente, me permitió incorporarme a ese ejercicio grupal de elaboración humorística, pero no me reveló necesariamente grandes *verdades etnográficas*. Al cabo de un tiempo, esta información y posicionamiento grupal relativo, me sirvió para prestar ayuda a usuarios menos experimentados, cuyo peso dentro de la comunidad y, por ende, dentro de la etnografía, era necesariamente menor.

2.2. Reuniones presenciales

Armado de valor etnográfico y echando de menos la experiencia fisiológica del desplazamiento al 'campo', durante buena parte del trabajo de campo desplazé el cuaderno de notas a reuniones presenciales de las distintas salas/comunidades de chat que observaba y en las que participaba regularmente. Estas *kedadas*, debían suponer una manifestación y un refuerzo efectivo de los lazos sociales que articulaban la base de las pequeñas sociedades que se formaba en cada sala de chat. Las *kedadas* eran, en teoría, nada menos que la cristalización instantánea, palpable y visible, de una *comunidad virtual*, ahí es nada.

Sin embargo, retóricas académicas a un lado, la mayoría de estas *kedadas* manifestaban una insistente 'normalidad' y trivialidad. Las personas solían continuar e incluso imitar conversaciones que ya tenían en el ciberespacio, con el mismo componente lúdico y ligero. Con gran frecuencia, las *kedadas* eran en formato cena, copa y *marcha*, de modo que el tono de seriedad o de relevancia del encuentro no sólo no aparecía a medida que progresaba, sino al contrario. Las *kedadas* se quedaban en actividades lúdico-festivas y de ahí, ante la apesadumbrada mirada del etnógrafo, ni aparecían comunidades sólidas, ni nada que sociológicamente se le pareciera.

2.3. Entrevistas personales

Otra de las herramientas más frecuentes del trabajo etnográfico, especialmente en contextos urbanos, es la entrevista personal y directa, acotada espacialmente, para crear un ambiente de confianza, confidencia y fluir de la información. Las entrevistas personales fueron un recurso básico de mi proceso de trabajo de campo, sirviendo de contrapunto a la actividad ciberespacial y también a las *kedadas* grupales. En realidad, se parecían mucho a las conversaciones en privado que podía mantener con las mismas personas.

Estas entrevistas, sin embargo, no me proporcionaban el esperado ejercicio de reflexividad (la distancia respecto al canal de chat me hacía pensar que se produciría ese ejercicio de objetivación) que, en algunas ocasiones, ya encontraba en conversaciones privadas, donde los usuarios auto-analizaban la relevancia y naturaleza de su actividad social. En cambio, las entrevistas personales, a pesar de mis esfuerzos por dirigir las, terminaban inevitablemente convirtiéndose en una sucesión de chismes y rumores. Esa distancia respecto al canal de chat y la copresencia no llevaban la conversación hacia temas más *serios*. Generaban, tal y como esperaba, un entorno de confianza, pero ésta se dedicaba a repasar pistas,

proyecciones y rumores sobre otros usuarios del chat. El tono era absolutamente de jovial cotilleo, como si lo mejor que se pudiera hacer al conversar con una persona perteneciente al mismo espacio fuera compartir fuentes e informaciones para darle 'solidez' y 'credibilidad' vital a las vidas que se proyectaban en el canal de chat. Más allá de las fértiles correlaciones que pudieran establecerse de estas observaciones, lo cierto es que en su momento, durante el trabajo de campo, pensaba que estas entrevistas no estaban dando el resultado esperado. La trivialidad de las conversaciones y mi empeño metodológico no me dejaban ver que, en realidad, estaba captando información etnográfica de primer orden, el *primer grado del conocimiento etnográfico*.

2.4. Cuestionarios

Otro recurso más de la investigación etnográfica son los cuestionarios. En un trabajo de campo sobre un grupo social geográficamente disperso, este recurso se vuelve imprescindible: el cuestionario me permitiría ampliar el espectro de mis entrevistas y corregir una eventual centralidad de mi propio lugar de residencia, cuando para los grupos sociales que estaba observando, esta centralidad no tenía ninguna relevancia. Además, como descubrí después, el cuestionario, un documento de texto enviado por correo electrónico, permitía a los usuarios un espacio de auto-reflexión interesante. Los cuestionarios siempre iban a usuarios con los que ya tenía contacto y a los que había explicado detalladamente el objetivo de los mismos. Además de la sistematización de las respuestas y de los datos que me aportaba, los cuestionarios contestados debían dar lugar a una conversación posterior, en un chat privado, donde se comentarían las respuestas.

Hasta ahí, la teoría metodológica. La realidad no terminó de ser exactamente así. Tanto el cuestionario como, especialmente, la conversación posterior, tenían un alto componente de *mofa* sobre el propio rol del usuario y, aún más, sobre mi rol como investigador. Las respuestas a las preguntas, el hecho de poner un cuestionario entre el usuario y el investigador, de repente, alteraba las reglas del juego. El propio cuestionario como producto y su retórica ligeramente académica marcaban nuestra interacción con un hálito extra-ordinario, fuera de lo habitual. El contexto mediático y cultural, que a finales de los '90 y primeros de esta década, marcaban la práctica del chateo como algo *nuevo, raro* y un poco *peligroso*, no era compartido en absoluto por la mayoría de los usuarios, pero estos no eran ajenos a esta corriente cultural. Como consecuencia de ambas cosas (la aparición del bisturí etnográfico en forma de cuestionario y el contexto cultural de 'novedad' social del chat), los cuestionarios conducían a menudo a un juego donde se me reclamaba un *veredicto inmediato* a partir de la lectura del cuestionario, como si fuera un test psicológico que fuera a desvelar cualquier tipo de trastorno de la conducta o la personalidad (como, en cierto modo, proyectaban las noticias de los *mass media*, que regularmente mostraban casos aberrantes producidos *por efecto de Internet*).

Así, el cuestionario tenía como consecuencia una puesta en cuestión de mi rol como investigador y la creación de una nueva distancia etnográfica. A la vez, el resultado de esto era la *banalización* de este rol y del cuestionario, que pasaban a ser tomados en broma. Nuevamente, como en el caso anterior, esta trivialización metodológica me hizo dudar de la *seriedad del estudio*, perdiéndome, en primera instancia, la fértil información etnográfica implícita en el intercambio que se estaba produciendo.

2.5. Observar y participar

La doctrina etnográfica se resume en un sólo mandamiento etnográfico: observación participante. También esta fue la clave, como no podría ser de otro modo, de mi propia investigación. Observar y participar en un canal de chat, sin embargo, conduce a muchas paradojas sobre el rol del investigador y de la propia investigación que también tienen que ver con la aparente banalidad y falta de trascendencia de lo observado.

Entre los usuarios habituales de las salas de chat que fui observando, su 'edad' en el mismo, comparada con cualquier otro 'lugar' etnográfico, muy inferior. Probablemente podría cifrarse esta *edad media del usuario que se siente o es percibido como parte del grupo social*, entre los 6 y los 12 meses, dependiendo de la intensidad de su dedicación y de los ritmos concretos de cada canal. Este hecho provocó que mi rol como investigador-observador-participante, en poco tiempo, quedara diluido. En unos meses, mi presencia no sólo era perfectamente normal dentro de estas salas de chat, sino que mi participación en los espacios públicos era notoria. Como consecuencia de ello, en poco tiempo me encontré *alterando* mi objeto de estudio, asumiendo roles como *operador* de algunos de los canales en los que trabajaba¹⁷.

Una primera consecuencia de esto fue que, rápidamente, me convertí en un nativo o en un experto en el espacio, que en lugar de observar y aprender, también se dedicaba a introducir y resolver dudas a usuarios más noveles.

Una segunda consecuencia de esta intensa implicación en algunos canales fue la participación en algunos enfrentamientos que tuvieron por objeto asuntos tan serios como la definición de la naturaleza política de un canal. Sin embargo, esta construcción *a posteriori* se contrasta con la realidad etnográfica de estos enfrentamientos, que solían materializarse en largas conversaciones de crítica a las otras facciones.

En este contexto, y encontrándome ante un fabuloso caso etnográfico, intenté remarcar mi rol como investigador externo e intenté recopilar toda la información de todas las partes implicadas. Incluso construí un artículo que forma parte de mi investigación, con la promesa explícita hecha a todos los implicados de que les mostraría el artículo una vez redactado.

Esta situación, en la que mi rol como observador podía, al fin, servir para construir algo *serio* y de una cierta utilidad para la comunidad que estaba observando, me hizo pensar que, finalmente, había encontrado una clave de relevancia para mi etnografía, que permitiría tirar del hilo de cuestiones tan serias como la naturaleza política del canal, las luchas por el poder, la naturaleza carismática del liderazgo del canal o incluso un sistema de retribución simbólica y en forma de prestigio para la dedicación que algunos usuarios ponían en la gestión y administración del canal. Sin embargo, cuando hice público el borrador del artículo, explicando el caso etnográfico

¹⁷ Los canales de chat del sistema IRC se administran de forma 'local', por parte de una categoría de usuarios llamados "operadores". Los operadores tienen una estructura jerarquizada que les permite diferentes tipos de acciones relacionadas directamente con la administración cotidiana de la sala. Sin embargo, esta razón *instrumental* tiene también un altísimo contenido simbólico y la categoría de operador de un canal es una forma de prestigio, mayor cuanto más multitudinaria es la sala de chat.

en profundidad, nuevamente me encontré con la misma reacción del grupo social: trivialización y banalización. Tan sólo algunas de las personas a las que entrevisté durante el seguimiento de los hechos se preocupó de abrir el archivo, básicamente para intentar descubrir quién era quién, puesto que había puesto otros seudónimos y no los *nicks* reales de los usuarios¹⁸. En pocos días, el tema se había olvidado y, aparentemente, mi rol había vuelto a ser el de uno más, valorado sólo en tanto que contribuyera a la vitalidad pública del canal, a sus conversaciones efímeras y banales. Nuevamente volvía a comprobar que lo relevante, en aquel espacio, era lo aparentemente banal. Y que lo aparentemente relevante, se convertía indefectiblemente en algo rápidamente banalizable y, por tanto, rápidamente banalizado.

2.6. Registrarlo todo

Cierro este bloque con un último ejemplo que tiene que ver más con las técnicas que con la metodología etnográfica. Una de las ventajas de la etnografía digital es que permite registrarlo todo. Uno de sus mayores inconvenientes es que hace que lo registres todo. La fiabilidad y facilidad con la que pueden llegar a grabarse todas las informaciones sólo es comparable, en ese medio, con la cantidad de información irrelevante que, por esta razón, se puede llegar a acumular. La centralidad del dato, de la información concreta y precisa, de la transcripción etnográfica adquiere en este contexto una nueva dimensión.

En la parte final de mi investigación, azuzado probablemente por la necesidad de datos e informaciones tangibles que sirvieran para reforzar la construcción de la narración etnográfica, recurrí al análisis de textos de conversaciones y a la monitorización de la actividad social en diversos canales. El objetivo prioritario era poder entender y dibujar cuáles eran los ritmos y las pautas de canales distintos, que me permitieran contrastar y comparar con datos lo que estaba percibiendo sólo de un modo intangible.

Construidas las tablas, publicadas las gráficas y reconociendo que dan mucha alegría visual a mis presentaciones, me pregunto hasta qué punto esta sistematización *etic* de la actividad del chat tenía algún sentido *emic*.

Lo mismo ocurre con algunos fragmentos enteros de conversación que he reproducido en alguna publicación para intentar mostrar la vivacidad, la hilaridad y el juego de roles que se va produciendo en una sala pública de chat, como elemento crucial para entender su éxito como espacio social¹⁹. Había empezado a intuir la gran significatividad que tenía para los usuarios aquel juego de risas, máscaras y roles. Había comenzado a entender que esa hilaridad y esa banalidad, puestas en

¹⁸ El *nick* o *nickname* es el nombre del personaje en un canal de chat. Resulta curioso en este caso que tuviera que poner seudónimos inventados para ocultar los seudónimos reales de los usuarios. La privacidad de la persona, en un contexto como este, se traslada a la de su personaje, que de este modo adquiere una dimensión 'sacra', en el sentido que Goffman atribuye a la persona y su 'rostro' en plena interacción social (Goffman, 1967).

¹⁹ Véase, en concreto: Mayans, 2002, 170-189.

su contexto y la información biográfica y performativa que los usuarios acumulaban unos de otros, era lo que daba sentido a gran parte de lo que ocurría allí y era la llave para entender la permanencia y consolidación de la red y el espacio social. Sin embargo, lo estaba haciendo a partir de conversaciones deliberadamente humorísticas, extremadamente irreverentes.

Quise mostrar esto académicamente, reproduciendo estos hallazgos en formato completo. Superé la incompreensión de la editorial al ver que quería copiar una decena de páginas de chat casi en 'crudo'. Y cuando lo vi publicado, comprendí que al copiar, editar y pegar estas conversaciones en un texto académico, eran extirpadas de su contexto y de toda la información indexical que la hacía etnográficamente pertinente. Al ponerla en un libro, aquella conversación, aquella información, volvía a ser simplemente banal. Perdía su significatividad. Se *desencantaba*. Ya no tenía gracia. Y volvía a parecer que todo no era más que una largo intento metodológico por *reificar* y convertir en *académicamente descriptibles* unas charlas intrascendentes y sociológicamente irrelevantes.

3. La relevancia de lo banal

A pesar de todo lo descrito en el bloque anterior, no conseguía dejar de pensar que la etnografía estaba avanzando por un camino interesante. Probablemente, en este último episodio descrito antes se empezaba a clarificar cuál era exactamente ese camino.

En el intento *editorial* de plasmar en papel aquella larga conversación que tuvo lugar en un canal de chat y en el *desencanto* que se produjo al extraerla de su contexto, comprendía por fin el verdadero valor de aquel espacio social de trivialidad insistente y constante. Ahí residía, realmente, su relevancia sociológica. Lo que se estaba escenificando en aquel canal de chat, aquel espacio social inquieto, efímero y burlesco, era la creación de tejido social, la creación de un grupo social, de vínculos comunitarios relevantes. En la sucesión de chistes, burlas, juegos y comentarios banales sobre la actualidad o sobre el medio, se estaba produciendo, en realidad, un proceso constante de aseveración del vínculo y la significatividad social del propio espacio y del propio grupo social, por inestable y cambiante que éste fuera. En cada una de las palabras tecleadas rápidamente, con abreviaturas y faltas de ortografía, que corrían por la pantalla condenadas a desaparecer al cabo de un par de minutos, se encontraban las auténticas partículas atómicas de la sociabilidad. Aquí reside exactamente el valor y la relevancia microsociológica del asunto. Aquella omnipresente banalidad era, de hecho, sinónimo de sociabilidad y, por tanto, el objeto de estudio de cualquier etnografía. También las *serias*.

La etnografía y el proceso etnográfico está completamente lleno de conversaciones banales e intrascendentes. Probablemente por ello los resultados de la etnografía consiguen, cuando lo consiguen, un acercamiento cualitativo intrínsecamente diferente al de otras ciencias sociales. Y sin embargo, a pesar del gran volumen de trivialidades que llenan el trabajo de campo etnográfico, éstas no acostumbran a formar parte de los *tratados* antropológicos resultantes. En el proceso de academización, redacción y reificación de la etnografía que conduce a la elaboración de artículos como éste, la auténtica vitalidad de lo banal queda silenciado o, en el mejor de los casos, descontextualizado.

Lo banal, lo cotidianamente insulso, se convierte en una suerte de *caja negra de la investigación etnográfica* que en pocas ocasiones ve la luz²⁰. Sin embargo, esta *caja negra* tiene una importancia fundamental en el proceso de comprensión etnográfica, hasta el punto de ser, quizá, su principal pilar epistemológico.

La etnografía urbana ha conseguido, a lo largo de los últimos años, subrayar la importancia y esquivar parte de los complejos metodológicos de la detallada, y a menudo aparentemente banal, observación microsociológica. En el campo de la etnografía virtual, la presencia de este tipo de materiales y contenidos triviales ha sido aún más claro, quizá porque no ha quedado más remedio que fijarse en lo banal y minúsculo, ante la clara dimensión lúdica de la mayoría de las comunidades virtuales. Los ciber-espacios son, en gran parte, lugares destinados al ocio y las relaciones sociales, por lo que las observaciones etnográficas difícilmente daban con otro tipo de contenidos. Es necesario comprender y asumir este factor a la hora de realizar etnografías virtuales, ya que minimizarlo o no tenerlo en cuenta, ya sea deliberada o inconscientemente, en aras de dar mayor relevancia y solidez a un recuento etnográfico, no hará más que ocultar el auténtico dinamismo y vitalidad social que hacen que ese espacio *virtual*, en última instancia, exista.

La conversación en minúsculas, el simple charlar intrascendente, sirve como nodo básico de sociabilidad. Probablemente por esta razón, los ciber-espacios y las llamadas comunidades *virtuales* han sido saludadas y bendecidas desde una determinada manera de pensar la vida pública y el espacio público. Ante la progresiva erosión de los espacios públicos, su pérdida de significatividad social, su profilización, su *no-lugarización*, su alisamiento... Ante el creciente retroceso que la vida social en los espacios públicos está teniendo en el mundo occidental; a veces poniendo como excusa la regeneración, recuperación y reordenación de determinadas zonas urbanas, a veces en provecho de una sensación de mal entendida seguridad; a veces, simplemente por la creciente domesticación y aislamiento a la que se somete a la vida social... Ante todo ello, algunos pensadores/divulgadores/activistas como Rheingold²¹, ya hace tiempo que vislumbraron los ciber-espacios como una alternativa posible. *Terceros* espacios, *terceros* lugares o cualquier otra nomenclatura es válida para proyectar en estos nuevos espacios sintéticos para lo social, la esperanza del reencuentro de las personas con sus congéneres.

Recuperar la plaza, el café, el mercado y la conversación informal, puede ser un camino para recuperar los vínculos de sociabilidad activa de los que, según parece, nos hemos ido desprendiendo a lo largo de la segunda mitad del siglo XX. Los ciber-espacios fueron, precisamente, vislumbrados y celebrados como una posible *ágora electrónica*, pero no porque tuviera, intrínsecamente, mecanismos para un

²⁰ A pesar de todo, considero que son más que loables los intentos de visibilización de lo humano y lo banal del proceso etnográfico que se producen durante los años de apogeo del llamado *postmodernismo*. La apertura de los Diarios de Malinowski (1979), los paseos aparentemente erráticos de Augé (1987) e incluso los devaneos hormonales de Rabinow (1992) no son ningún atentado a la sacrosanta disciplina, sino una manera de subrayar la verdadera importancia del contacto inmediato, cotidiano y minúsculo en el proceso etnográfico. Son factores irremplazables.

²¹ Más que a Howard Rheingold (1994), aquí hay que referirse a su fuente en esta argumentación, Ray Oldenburg (1991).

comportamiento más democrático, ético o igualitario. La cuestión es más sutil. Probablemente, muchos nos equivocamos al imaginar que ese *ágora electrónica* se iba a convertir en esa maravilla política, donde se garantizara *técnicamente* un acceso igualitario a la voz y el voto. Muchos pensaron –pensamos– que el *ágora electrónica* era sólo eso.

Ahora debemos comprender que se trata de algo muy importante, pero no por ser un *ágora* en el sentido político del término, sino por serlo en el sentido social, básico y minúsculo. El ciberespacio no nos lleva a una recuperada *ágora* ateniense; nos lleva a la plaza del pueblo. No nos lleva a la definición histórica y que ha sido canonizada en la ciencia política, sino a la traducción directa de la palabra 'agora'. El 'agora' como el lugar donde era posible (e inevitable, casi), formar parte de una comunidad articulada. La verdadera dimensión relevante (y política) del *ágora electrónica* no reside en sus mecanismos de toma de decisión, sino en el hecho de que sirve para establecer los vínculos básicos, a través de conversaciones banales e intrascendentes, que pueden hacer posible, llegado el momento, su comportamiento como grupo social. El *ágora electrónica* no es un mecanismo para la política, sino para la sociabilidad y, por tanto, para la sociedad. Sin sociabilidad no hay sociedad. Y sin sociedad, no hay política. He aquí la tremenda relevancia de esas conversaciones banales.

Así pues, la etnografía virtual o la etnografía que trabaja en ciber-espacios necesita poner énfasis en la observación detallada sobre lo minúsculo y aparentemente irrelevante. Porque lo ciber-social tiene un altísimo componente de banalidad, trivialidad, cotidianidad, que hace que sus manifestaciones sean pequeñas y efímeras, pero, paradójicamente, irremplazables e imprescindibles para que se *produzca sociedad*. Porque, como etnógrafos virtuales, nuestro objeto de estudio, tiene su razón de ser (y su razón de éxito), precisamente, en lo microsociológico, en su tremenda capacidad para crear y mantener relaciones sociales, ya sea de modo privado o en espacios públicos.

En todas y cada una de esas conversaciones vacías y sin dirección, entrecortadas e intrascendentes, se manifiestan las partículas atómicas de lo social. En un contexto vital, urbano, laboral, mediático, familiar y político donde cada vez resulta más difícil encontrar lugares donde hablar por hablar, con conocidos y desconocidos, sin que la situación pueda ser percibida como anómala o incluso peligrosa, esto tiene un valor aún más importante. La red social en estado latente, la comunidad agazapada, la sociedad entendida como algo más que la concatenación de individuos entre sus respectivas e hipotecadas paredes, necesitan, para existir, de esas partículas atómicas de lo social. Necesitan de los contactos imprevistos, de las charlas de fondo, de las conversaciones sin contenido, de todo aquello que, como en una conversación, nos asegura que el canal de comunicación sigue abierto, está operativo. Probablemente éste sea uno de los factores de éxito y de relevancia sociológica de los espacios ciber-sociales. La etnografía no sólo no puede ignorarlo, perdiéndose a la búsqueda de *palabras mayores* y grandes temas. Al contrario: la metodología etnográfica es la que está mejor preparada para entender la relevancia de ese torrente de sociabilidad minúscula. Aprovechémoslo, comprendiendo y practicando una etnografía virtual de lo banal, porque ahí reside realmente lo mayúsculo de nuestro objeto de estudio.

Referencias bibliográficas

ANDERSON, Nels, 1961, *The Hobo*, Chicago: University of Chicago Press (original de 1923)

AUGÉ, Marc, 1987, *Travesía por los jardines de Luxemburgo. Etnonovela de una jornada francesa considerada desde el punto de vista de las costumbres, la teoría y la felicidad*, Barcelona: Gedisa (original francés, 1985)

AUGÉ, Marc, 1996, *Los 'No Lugares'. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, Barcelona: Gedisa (original, 1992)

De CERTEAU, Michel, 1988, *The Practice of Everyday life*, Berkeley: University of California Press (Original, 1984)

DELGADO RUIZ, Manuel, 1999, *El Animal Social*, Barcelona: Anagrama

DELGADO RUIZ, Manuel, 2003, "Hacia una sociedad metafísica", en *Cultura & Política @ CiberEspacio*, Actas del I Congreso ONLINE del Observatorio para la Cibersociedad (<http://www.cibersociedad.net/congreso>).

MALINOWSKI, Bronislaw, 1979, *Diario de Campo en Melanesia*, Gijón: Júcar (Original, 1967)

MAYANS i PLANELLS, Joan, 2002, *Género Chat. O como la etnografía puso un pie en el CiberEspacio*, Barcelona: Gedisa

MAYANS i PLANELLS, Joan, 2003, "nick CiberEspacio /set topic conceptos y términos para el análisis socioantropológico", en *Cultura & Política @ CiberEspacio*, Actas del I Congreso ONLINE del Observatorio para la Cibersociedad (<http://www.cibersociedad.net/congreso>).

GARFINKEL, Harold, 1967, *Studies in Ethnomethodology*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall

GOFFMAN, Erving, 1959, *The Presentation of the Self in Everyday Life*, Garden City, NY.: Doubleday/Anchor Books

GOFFMAN, Erving, 1963, *Behaviour in Public*, New York: Free Press

GOFFMAN, Erving, 1967, *Interaction Ritual. Essays on Face-to-Face Behavior*, London: Allen Lane The Penguin Press

GOFFMAN, Erving, 1994, *Internados. Ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales*, Buenos Aires: Amorrortu editores (Original, 1961)

HANNERZ, Ulf, 1993 (1986), *Exploración de la Ciudad*, Madrid: Fondo de Cultura (1ª edición, 1980)

JOSEPH, Isaac, 1988, *El transeunte y el espacio urbano. Ensayo sobre la dispersión del espacio público*, Buenos Aires: Gedisa (original, 1984)

JOSEPH, Isaac, 1999, *Erving Goffman y la microsociología*, Barcelona: Gedisa (original, 1998)

OLDENBURG, Ray, 1991, *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You through the Day*, New York: Paragon House

RABINOW, Paul, 1992, *Reflexiones sobre un trabajo de campo en Marruecos*, Gijón: Júcar (Original, 1977)

RHEINGOLD, Howard, 1994 (1993), *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, New York: HarperPerennial

THRASHER, Frederic M., 1963, *The Gang*, Chicago: University of Chicago Press (original, 1927)

WIRTH, L., 1988 (1938), "El urbanismo como forma de vida", a Fernández-Martorell, Mercedes (ed.), *Leer la Ciudad. Ensayos de Antropología Urbana*, Barcelona: Icaria Editorial, pp. 29-53

Contributos para a Antropologia na Era Digital

José da Silva Ribeiro²²

Resumo:

Na última década entrou no debate antropológico a ideia de uma hipotética antropologia ou etnologia digital e o aparecimento de algumas práticas que referiremos ao longo do artigo. Perguntamo-nos se estas se inscrevem dentro do quadro de práticas anteriores da antropologia ou mesmo da antropologia visual ou se apontam para novas perspectivas de pesquisa e novos objectos de estudo. Propomo-nos inventariar tópicos acerca desta problemática mas sobretudo referenciar o caminho que nos levou à sua abordagem no âmbito de nossas actividades de investigação. O primeiro questiona uma perspectiva da antropologia digital no ensino - como os *media* digitais podem contribuir para o ensino experiencial e personificado da etnografia e da antropologia. O segundo, perspectiva a antropologia digital como uma sequência das práticas anteriores, desenvolvidas do âmbito antropologia visual – antropologia visual digital. O terceiro, que poderemos denominar antropologia da sociedade digital, enquadra-se no quadro geral de uma antropologia contemporânea do quotidiano tendo como objecto de estudo a sociedade e a cultura digitais. Finalmente, abordaremos as perspectivas da reflexividade em antropologia na era digital ou seja como se reconfigura a reflexividade social na era digital (sociedade do conhecimento e consciência colectiva).

Palavras-chave: antropologia digital, sociedade digital, cultura digital, antropologia visual, hipertexto, hipermedia.

Introdução

A presente comunicação decorre da confluência de três vectores. O primeiro está relacionado com o ensino da antropologia e da antropologia visual em situação de ensino a distância e no acompanhamento, supervisão e orientação de projectos de investigação no âmbito de mestrado e doutoramento e consequente da utilização das tecnologias digitais nos processos de ensino/aprendizagem e de interacção com os estudantes. O segundo decorre do crescente interesse dos estudantes em abordarem problemáticas relacionadas com a cultura e os artefactos digitais (videojogos, interacções sociais em rede, comunidades de prática, comunidades virtuais). O terceiro vector de convergência para esta temática resulta da cooperação entre os programas de investigação do Laboratório de Antropologia Visual da Universidade Aberta com o Núcleo de Pesquisa em Hipermedia da Pontifícia Universidade de São Paulo. Estes três eixos levaram-nos ao desenvolvimento do projecto de pesquisa *Tecnologias Digitais em Antropologia* em desenvolvimento desde 2004 e no âmbito do qual se realizaram inúmeras actividades de formação

²² Professor da Universidade Aberta, investigador do CEMRI – Centro de Estudos das Migrações e das Relações Interculturais, coordenador do Laboratório de Antropologia Visual.

(seminários, workshops, conferências, demonstrações), de investigação (projectos experimentais e desenvolvimento de protótipos) e de produção (audiovisual e hipermedia) realizadas em Portugal (Universidade Aberta) e no Brasil (Universidade Mackenzie, Pontifícia Universidade de São Paulo, Universidade de São Paulo) e à formulação de novos projectos de pesquisa *Tecnologias da memória e narrativa visual digital, incidência local da cultura global digital*. Destas actividades surgirão duas publicações *Antropologia Visual e Hipermedia* (hipermedia e livro, em fase final preparação). Paralelamente surgiram reformulação dos programas de investigação, criação de novas áreas de formação (*Cultura Sociedade e Novas Tecnologias*) e a inscrição de projectos de doutoramento. Este processo articula-se com alguns desenvolvimentos de uma hipotética antropologia digital que de diversas formas, algumas incipientes, outras de grande fôlego, vão surgindo um pouco por todo o mundo. Destes destacamos: EHE – Etnographic, Hypermedia, Environment²³, Fiji – A Digital Ethnography²⁴, Xiakou - A Digital Ethnography of Landscape²⁵, Hypermedia and Qualitative Research²⁶, DEW - Digital Ethnography Workgroup²⁷, Digital Anthropology, Spring 2003²⁸, Digital Anthropology Resources for Teaching²⁹. Esperamos encontrar neste eixo temático - *Crítica e Inovação, do Congresso Conhecimento Aberto, Sociedade Livre* e sobretudo no grupo de trabalho – *Etnografias do Digital* um espaço espaço de reflexão, de debate e de aprofundamento de nossas inquietações.

1. Antropologia digital como estratégia de ensino experiencial personificado

“A tecnologia é apenas uma das muitas forças que guiam a história humana. A política, a religião, a economia, as ideologias, as rivalidades militares e culturais são pelo menos tão importantes como a tecnologia. A tecnologia dá-nos apenas ferramentas. Os desejos e instituições humanas decidem o modo como essas ferramentas são usadas” (Dyson, 1999:15).

Em Maio de 1997 o campeão mundial de xadrez Gary Kasparov era derrotado³⁰ pelo *Deep Blue*, um programa de computador da IBM. Parecia que a sociabilidade e a disputa entre humanos no jogo se perdesse, assim como a arte do jogo de xadrez ficava irremediavelmente confiada às bases de dados que permitiam ao computador dar uma resposta fria à criatividade dos humanos. Esta parece uma situação desmoralizadora de utilização das tecnologias digitais. Talvez mais (des)moralizadora ainda quando pequenas máquinas se vão instalando progressivamente nas nossas mãos, nas mãos de nossos estudantes, de nossos filhos e netos tornando-nos viciados nos computadores ou quando sentimos que a

²³ <http://www.cf.ac.uk/socsi/hyper/ht99/EHE.html>

²⁴ <http://fiji.union.edu/>

²⁵ <http://www.history.uncc.edu/jmflower/xiakou/>

²⁶ <http://www.cf.ac.uk/socsi/hyper/index.html>

²⁷ <http://hci.ucsd.edu/dew/html/index.htm>

²⁸ <http://www.core.org.cn/OcwWeb/Media-Arts-and-Sciences/MAS-966Spring2003/CourseHome/>

²⁹ <http://www.columbia.edu/dlc/dart/>

³⁰ A vitória de *Deep Blue* foi conseguida numa espécie de campeonato composto por 6 jogos. No primeiro jogo a vitória foi de Kasparov, no segundo jogou vitória foi de Deep Blue e os três jogos seguintes foram três empates, o sexto e último jogo deu a vitória (por maioria) a ao super computador.

Internet vai minando, permeando toda a nossa sociedade e alterando o nosso modo de vida. A derrota de Kasparov é semelhante à do grupo de operários que, nos finais do Século XVIII e princípios do Seculo XIX, revoltados contra a introdução das máquinas automáticas, decidiram destruí-las pensando que assim paravam a revolução industrial³¹. Constitui também a metáfora da condição humana que se deixou surpreender pelo crescimento das redes de interação digital. Não temos poderes para destruir as máquinas e as redes e os seus efeitos, mas temos o poder de as compreender e de influenciar o seu funcionamento, a responsabilidade de as colocar ao serviço do desenvolvimento e condição humanos.

Aponta-se por vezes que os conceitos, ou as teorias comandam as revoluções científicas e sociais. Não será necessário pensar até que ponto as mudanças tecnológicas³² trazem consigo desafios e consequências sociais mais profundas que as produzidas pelos conceitos e pelas ideias? Será possível entender-se de, forma separada, tecnologia e condição humana?

A primeira perspectiva de desenvolvimento de uma antropologia digital, ou de uma antropologia (social ou cultural) da sociedade digital, seria obviamente - uma antropologia das transformações sociais e culturais na era digital.

³¹ Ned Ludd, cidadão do condado inglês de Leicestershire, ter-se-á tornado um herói popular depois de ter destruído uma máquina (1770-80) de tricotar meias, na fábrica onde trabalhava. O seu pseudónimo "King Ludd" e "General Ludd" foi-lhe dado por alguns rebeldes anti-industriais frequentemente denominados ludistas. Os ludditas não eram, no início, operários de fábrica. Eram, na maioria, artesãos extremamente hábeis das aldeias, principalmente de Yorkshire, que lidavam com vários tipos de comércio na indústria de lã. Eram bem pagos e, o que é mais importante, eram líderes comunitários de sólidas relações familiares, com devoção pela tradição e pela indústria doméstica. A Indústria, à medida que as fábricas e as máquinas automáticas se espalhavam pelo interior da Inglaterra interior, estava rapidamente a ganhar terreno. Nesta situação homens, mulheres e crianças eram metidos nas fábricas e os métodos tradicionais tiveram de dar lugar à disciplina do local de trabalho. Para os artesãos, isso significava tanto a destruição de seus pequenos negócios como o dilaceramento da estrutura doméstica e da vida em comunidade. De uma maneira altamente organizada e sistemática, os artesãos e seus aliados - os "ludditas" - penetraram nas fábricas à noite e reduziram a pedaços as máquinas de tecelagem. Outra versão diz-nos que os ludditas eram grupos de indivíduo organizados, mascarados e anónimos cujo objectivo era destruir a maquinaria usada na indústria têxtil. Consideravam-se herdeiros de Ned Lud e da sua lendária hiroicidade de ter destruído as máquinas. O levantamento não foi exclusivo dos trabalhadores texteis. Trabalhadores agrícolas, moleiros e mineiros e muitos outros participaram na destruição de máquinas. Nem exclusivo da Inglaterra. Em Aix la Chapelle os operários destruíram as importantes fábricas de Cockerill. Muitos outros fizeram o mesmo no começo da revolução industrial. Actualmente poderemos dizer que os tecnóforos renovam a tradição ludista? Pacheco Pereira afirma "Há ludditas no jornalismo, nas universidades, nos partidos políticos, nos empresários. Têm a nostalgia de um mundo ordenado, de que eles são ou os produtores da ordem ou os polícias da desordem. Divulgam a ideia que a indústria do comentário produz perversões, subversões e perturbações, em suma, inutilidades perigosas que nenhuma falta fazem" (Abruto - <http://abrupto.blogspot.com/>).

³² Século XIX "os primeiros cineastas soviéticos, como Sergei Eisenstein e Dziga Vertov, tinham experiência profissional na engenharia, na arquitectura e no *design* gráfico. Foram recrutados para o cinema como reacção à eclosão da Revolução Bolchevique, procurando uma fusão das artes e da engenharia numa altura em que a tecnologia era vista como a chave da transformação da Rússia de um estado feudal para uma utopia dos trabalhadores. Construíram as suas teorias numa linguagem derivada dos ambientes mais técnicos, com Vertov celebrando o "homem com a máquina de cinema", parte artista e parte engenheiro, com Kuleshov a falar dos seus primeiros trabalhos como "experiências", com Eisenstein a escrever sobre a edição da montagem relacionada com a reflexologia de Pavlov. Os seus artigos foram escritos para justificar o seu trabalho aos líderes do Partido Bolchevique (uma espécie de escrita formal de garantia) ou para explicar uns aos outros as lições que tinham aprendido com projectos específicos (uma forma de relatório de laboratório). Qualquer compreensão teórica era imediatamente convertida em aplicações práticas. Muitos teóricos digitais trabalham segundo esta tradição *techno*, fundindo a teoria e a prática" (Jenkins, 1999).

Partimos no entanto de outro lugar, talvez mais próximo de nossa actividade profissional de professores, ou de professores de antropologia, deixando para mais tarde os temas, tópicos e actividades de investigação. Poderão as tecnologias digitais contribuir para melhorar o ensino da antropologia?

Antropologia digital e convergência cultural

Constatamos que por um processo normal de arrastamento e de “convergência cultural” nos servimos dos *media* digitais na nossa vida académica como meios de armazenamento e consulta (Internet, bases de dados), de produção textual (processamento de texto e imagem) ou de formas de ensino e exposição dos resultados de pesquisa (powerpoint), de contacto e comunicação (email, msn, chat). Por “convergência cultural” entendemos:

processo através do qual as pessoas no seu dia-a-dia usam os *media* e em relação a cada um deles fazem avaliações acerca do modo como cada um serve melhor objectivos específicos, concentram informação proveniente de múltiplos canais de comunicação e acolhem os trabalhos de arte que dependem da apropriação e nova combinação de materiais culturais ou de arquivos e sua colocação em circulação de textos de *media* anteriores. Algumas destas mudanças reflectem os nossos encontros iniciais com os *media* digitais, mas estas mudanças estão a ser sentidas em todas as áreas da cultura popular e algumas delas preparam mais do que respondem à penetração crescente da *Net*, da *Web*, e do computador pessoal nas nossas vidas quotidianas. [...] As propriedades de um meio podem treinar-nos nas capacidades perceptivas e cognitivas que necessitamos para adoptar *media* futuros. Como Lev Manovich (1996b) escreve: “Gradualmente o cinema ensinou-nos a aceitar a manipulação do tempo e do espaço, a codificação arbitrária do visível, a mecanização da visão, e a redução da realidade a uma imagem em movimento como *um dado adquirido*. Como resultado, o choque conceptual da revolução digital não é experimentado, hoje em dia, como um choque real pois estamos preparados para ele há muito tempo”

Jenkins, 1999

Talvez tenhamos já uma vaga impressão de que a utilização intensiva dos *media* digitais no ensino cria alguma turbulência institucional e sobretudo uma grande exigência de formação e desenvolvimento profissional dos docentes e mudança de hábitos e de atitudes dos alunos. Talvez os contornos destas mudanças no capital humano ainda não sejam suficientemente claros.

São pois nossos objectivos neste ponto do trabalho inquirir sobre as potencialidades de uma hipotética antropologia digital e tentar encontrar respostas para algumas perguntas:

A utilização das tecnologias digitais no ensino surge no contexto de uma moda ou de uma forma de “convergência cultural” em que se exploram as funções mais elementares de armazenamento e consulta ou como forma inovadora capaz de incorporar uma multiplicidade de estratégias interactivas, que permitam o desenvolvimento de um ensino/aprendizagem personificado (personalizado), participativo, colaborativo e experiencial (mesmo que a experiência seja simulada e/ou diferida)?

Poderão as tecnologias digitais e o *e-learning* contribuir para transformar o ensino entendido como um processo de transmissão de conhecimento, baseado no fluxo de informação num só sentido e na aquisição de conhecimento decorrente do ouvir e ler num processo em que o aluno pode empreender percursos de aprendizagem que passem além destas, ainda que necessárias, formas de aprendizagem?

Que turbulências cria esta situação no capital humano e na cultura institucional?

E-learning no ensino da antropologia

A natureza específica da disciplina e do conhecimento que se deseja que os alunos possam desenvolver cria alguma especificidade na utilização das tecnologias digitais?

Como podem as tecnologias digitais contribuir para o desenvolvimento da formação em antropologia, do ensino experiencial (baseado na experiência) de modo a ter em conta dois dos mais importantes vectores de desenvolvimento desta área de saber – o trabalho de campo (experiência do trabalho de campo), a construção intercultural dos saberes e a conseqüente produção textual (criação/produção de narrativas multissemióticas), a disseminação e utilização dos saberes?

Este processo de ensino remeter-nos-á para modelos ou paradigmas antropológicos ou de investigação em antropologia?

É consensual que a utilização mais frequente das tecnologias digitais se situa essencialmente no âmbito de consulta ou recolha de informação já existente – utilização da Internet ou das bibliotecas e arquivos, e do armazenamento, organização e processamento da informação de modo a obter um produto final – preparação para exame ou produção de um ensaio. Em situações mais elaboradas de utilização das tecnologias digitais estarão formas criativas de produção visual, audiovisual e a sua integração com a escrita (hipermedia).

A incorporação das tecnologias digitais como forma inovadora capaz de incorporar uma multiplicidade de estratégias interactivas que permitam o desenvolvimento de um ensino/aprendizagem personificado e baseado na experiência (mesmo que em parte diferida) passa, em nosso entender, por criar e explorar modelos de ensino/aprendizagem em em que os dados resultantes da investigação possa ser partilhados com os estudantes. Assim o acesso aos dados (fonte primárias – notas de campo, registos visuais e sonoros), o trabalho colaborativo em rede, a aprendizagem e o trabalho criativo de utilização das fontes (e da teoria) na criação discursiva estimularão o pensamento crítico, as estratégias analíticas e a co-responsabilização pela obtenção e partilha dos resultados.

Estas apoiam-se e inspiram-se em trabalhos recentes de antropologia cognitiva e de teorias construtivistas em educação em que se abordam diversos modos de aquisição do conhecimento e do desenvolvimento conceptual (Ulric Neisser, 1983; Dan Sperber e Dierdre Wilson, 2001 Jean Lave e Etienne Wenger, 1991; Maurice Bloch, 1991; Tim Ingold, 2000, H. Gardner, 1995, Vygotsky, 1974, Shneiderman, 2006). Centram-se mais na aquisição de processos de cognição³³, de produção de conhecimento que na sua transmissão/aquisição.

³³ Remete esta matéria para a reflexão sobre o carácter social e situado da cognição, para a necessidade de a situar nos contextos de acção em que será estudada, para o conceito de

Os caminhos a percorrer, na criação de novos modelos e utilização de recursos na formação em antropologia, passam por uma estreita colaboração entre os professores e os especialistas em tecnologias ou pela formação dos antropólogos³⁴ em tecnologias (a antropologia visual desenvolveu no âmbito da utilização da fotografia e do cinema estas duas formas) e pela centralidade da investigação (do processo de investigação – do terreno ao texto, ao discurso) ou desenvolvimento de projectos no processo de aprendizagem. Reforçamos assim a inseparabilidade entre a investigação e o ensino mesmo que esta crie nas instituições e na provável atitude dos alunos algumas turbulências ou mudanças profundas (número de alunos, compatibilização entre a investigação e o ensino, capital humano e tecnológico, autoridade do professor, responsabilidade do estudante, mentalidade decorrente do processo autoritário de transmissão de saber).

Embora a antropologia utilize uma grande diversidade de métodos (e técnicas) de pesquisa, o trabalho de campo e a observação participante continuam a ocupar uma insubstituível centralidade a que os estudantes só residualmente acedem. Acresce ainda que esta actividade central no processo de pesquisa é, por si só, responsável por uma grande variedade de informação (dados) susceptível de poderem ser utilizados pelos estudantes como recursos de aprendizagem: notas interactivas de campo, entrevistas visuais (vídeo), fotografias, diários de campo, ligações (links) a arquivos digitais e à literatura secundária, organizadas de forma interactiva. Assim as notas interactivas de campo serão tópicos navegáveis, que permitam aos estudantes descobrir processos pelos quais os dados brutos de campo são transformados pela análise e síntese em formas publicáveis; as ligações à literatura existente serão estabelecidas pelas notas de campo, tornando explícita a pertinência da etnografia específica de, por exemplo, uma cena da vida familiar quotidiana, a utilização de um jogo, uma prática ritual com o debate teórico. Também as diversas inscrições de terreno – fotografias digitais, entrevistas em vídeo, diários e notas de campo, música, modelo de *design* de investigação poderão ser utilizados de modo a permitir que os estudantes preparem melhor os seus trabalhos, adquiram o mais aprofundadamente possível a experiência de trabalho de campo em antropologia e criem ferramentas (conceptuais e tecnológicas) que lhes permitam desenvolver o seu trabalho de campo, identificar problemáticas, criar instrumentos analíticos de uma maneira mais activa (interactiva), mais pertinente, mais significativa.

Remeter-nos-á este modelo para paradigmas antropológicos epistemológicos específicos ou será aplicável a qualquer modelo de investigação?

Antropologia digital e paradigmas de investigação em antropologia

Numa primeira abordagem, este modelo de aprendizagem, parece remeter-nos para as influências de *Writing Culture* (Clifford e Marcus, 1986 e de *Anthropology as*

comunidade de prática desenvolvido por Jean Lave e Etienne Wenger (1991) entendido como processos de negociação de significado, aprendizagem, o desenvolvimento de práticas e formação de identidades e configurações sociais envolvendo interações complexas entre o local e o global. Estas apresentam três dimensões: um empenhamento mútuo (*mutual engagement*); um empreendimento conjunto (*joint enterprise*); um repertório partilhado (*shared repertoire*).

³⁴ Ambos os modelos apresentam vantagens e desvantagens. Um favorece a cooperação de saberes e a possibilidade de maiores e mais consistentes desenvolvimentos, outra facilita os processos criativos individuais. Os dois modelos criam formas diversas e complexas de negociação e distribuição/partilha de poderes e saberes.

Cultural Critique Marcus e Fisher, 1986) na antropologia, ao questionar a noção de “terreno”, como lugar objectivo circunscrito num espaço e num tempo, apontando para uma antropologia multissituada (no espaço, tempo e posicionalidade) visando harmonizar a mobilidade das forças sociais (deslocalização) com a sua fixidez (local), para a pluralidade de interpretações dos fenómenos sociais (pluralidade de vozes) e para formas dialógicas de abordagem do “terreno” e de construção discursiva. Remetem para formas mais criativas, mais conscientes e mais participativas de escrita sem perda das qualidades da investigação académica do passado (Anderson, 1999). Clifford sugere que embora a etnografia não possa escapar ao reducionismo, pode mover-se além das molduras historicamente abstractas (1988:23). Seguindo esta via, os *media* digitais em etnografia podem ser um meio de expandir determinados aspectos tradicionais da disciplina, tais como a estrutura narrativa, a intersubjectividade, a polivocalidade, as linearidades e a utilização pedagógica. Contendo potencialidade de conjugar várias formas de análise, de reflexão, de interpretação, e de vozes (incluindo a dos sujeitos da pesquisa), tem o potencial de ir além do processo de “descrever” a cultura para tentar o centro da própria “experiência da cultura”. Experiência como processo em que o utilizador dos *media* digitais, na sua perspectiva hipermediática poderá adoptar ao fazer o seu estudo e análise antropológica, projectar sua própria pesquisa, interpretar de formas múltiplas a informação etnográfica (Anderson, 1999).

O trabalho de investigação em Antropologia é por si próprio hipermediático³⁵ na medida em que envolve a observação multissensorial, a elaboração das inscrições locais – registos, transcrições, as ligações entre saberes (locais e globais, micro-sociais e macro-sociais, concretos e abstractos), entre dados e teoria. A própria situação do trabalho de campo poderá entender-se como um processo de imersão semelhante ao do utilizador no hipertexto/hipermédia embora de natureza muito mais complexa (liminaridade, trajectórias não lineares, metamorfose, multiplicidade, descentramento, orquestração) e a apresentação final dos resultados (integração da experiência realizada na instituição - antropologia) uma forma de criar todo o tipo de ligações múltiplas entre dados e interpretação, múltiplos intertextos: decorrentes de múltiplas vivências, qualidades perceptivas, perspectivas de observação e análise, de confronto entre os dados e a teoria, ou mesmo a selecção e utilização dos *media* que se vão incorporando na investigação e na relação com o terreno, com os pares, com a comunidade científica, com as instituições. Trata-se pois de um processo de montagem (Piault, 2000, Tomas, 1994, Ribeiro, 2000, Bairon, 2003) ou de edição³⁶.

Permitindo armazenar e organizar uma grande quantidade de informação, as tecnologias digitais e hipermédia tornam possível apresentar todo o percurso de um investigador, articular o processo desenvolvido ao longo de décadas e as contínuas reescritas do percurso. Os diversos estudos acerca de uma mesma problemática ou a partir de um mesmo terreno poderão igualmente ser objecto de integração. Claro

³⁵ Para Gosciola “actualmente a hipermédia caminha para desenvolver-se e penetrar nos mais diversos meios de comunicação, como aconteceu com a TV. Essa verdadeira fricção e contaminação tecnológica e de linguagem, dada a convergência das tecnologias digitais, tem o poder reconhecido de acelerar os processos comunicacionais. Uma “nova linguagem para um novo meio” (a hipermédia) já era uma necessidade prevista por Vanevar Bush (1945: parte 3). Essa linguagem está presente em cada obra hipermediática desde a sua roteirização até a sua estruturação de conteúdos e links, que, como veremos, é a autoria” (2003).

³⁶ Daí o facto de, a nível tecnológico, se referir sempre a necessidade tecnológica de um potente editor (nossa opção iniciática – authorware).

está que os *media digitais* levantam problemas específicos de natureza ética, política e epistemológica como antes acontecera com a escrita ou com as imagens. Esta é uma questão central na reflexão sobre a utilização dos novos *media* na investigação.

O valor pedagógico³⁷ da utilização do hipermédia em antropologia é pois reconhecido pelas potencialidades de incentivar os utilizadores a desenvolver práticas específicas, que permitem não apenas conhecer os resultados finais de uma determinada pesquisa, mas também aceder aos dados e às interpretações e a partir destas reconstruir os processos de análise e de interpretação ou de distanciamento crítico e criativo com a procura de novas interpretações, recriando todo o percurso do terreno ao texto, ou a si próprio – utilizador/actor do conhecimento. Com efeito, na medida em que se torna possível organizar uma grande quantidade de informação, facilitar a acessibilidade e conceber múltiplas relações entre a informação organizada, o hipermédia possibilita ao utilizador:

Trabalhar sobre os dados reunidos na pesquisa, confrontar-se com a interpretação do investigador, integrar novas interpretações, sujeitar suas interpretações a processos contínuos de reformulação explorando as enormes possibilidades de cruzar referências;

Integrar, no processo de aprendizagem, representações multissemióticas – actividade verbal, visual, sonora e audiovisual e tradições que secularmente caminharam em paralelo, a par, nem sempre sem conflitos – a antropologia escrita e a antropologia visual (audiovisual);

Delinear o seu próprio caminho (ou reconhecendo os caminhos propostos, aceitando-os ou recusando-os) explorando todas as formas de intertextualidade: entre os dados e as interpretações, entre dados escritos visuais e sonoros e as interpretações resultantes dos processos de montagem (edição visual, sonora, audiovisual).

Na tradição da antropologia visual, as tecnologias de representação (fotografia, cinema, audiovisual) tornaram-se instrumentação e objecto de pesquisa. Com efeito, estes tornaram-se formas simbólicas de épocas anteriores, transformaram os comportamentos sociais e integraram-se na vida quotidiana dos indivíduos, dos grupos sociais, das sociedades. Assim actualmente os *media digitais* e o hipertexto/hipermédia progressivamente vão-se instalando no quotidiano das sociedades actuais, “representar a informação digital no ecrã é visto como a forma simbólica da nossa época” (Johnson, 2001).

2. Antropologia digital e tecnologias da representação

Na segunda perspectiva, a antropologia digital surgiu no nosso trabalho na sequência de práticas anteriores desenvolvidos no âmbito do que se convencionou chamar antropologia visual não obstante as profundas mudanças resultantes da passagem da representação analógica à digital.

³⁷ Schnotz, W., Boeckheler, J., & Grzondziel, H. (1999). Individual and co-operative learning with interactive animated pictures. *European Journal of Psychology of Education*, 14, 245-265 e Enabling, Facilitating, and Inhibiting Effects in Learning from Animated Pictures em <http://www.iwm-kmrc.de/workshops/visualization/schnotz.pdf>.

O desenvolvimento das tecnologias da representação (fotografia, cinema, vídeo, *novos media*) e a antropologia fizeram um percurso paralelo reveladores dos contextos históricos e sócio-políticos. Ambas nasceram como resultantes da sistematização analítica do fim do século XIX, não se tratando apenas de uma coincidência mas de uma participação comum num mesmo processo de observação científica e da expansão industrial (Piault, 1992 e 2000). Esta relação entre as tecnologias da imagem e do som, as linguagens que com elas emergem e a antropologia são apresentadas por alguns autores como uma história paralela. Christopher Pinney (1992) e Sylvain Maresca (1996), história paralela da fotografia e da antropologia; Marc Piault (1992 e 2001), da antropologia e do cinema; Jenkins (2003), Mason e Dicks (2003) em relação às tecnologias digitais.

O espaço e o tempo mudaram com o desenvolvimento das tecnologias da representação e da comunicação e a antropologia mudou porque a relação espaço/tempo se alterou profundamente. Se esta questão é central no cinema e nas novas tecnologias da informação, comunicação e conhecimento é também igualmente central na antropologia. Ganha no entanto uma maior e mais acentuada especificidade com o desenvolvimento dos *media* de massa e dos novos *media* digitais (Augé, 1997, Castells, 1999, Geertz, 2000).

A história paralela entre a antropologia e as tecnologias da representação e comunicação não é, pois, apenas constituída por uma simultaneidade de factos, mas pela forma de apreensão da realidade, pelas metodologias exploratórias baseadas no olhar, na construção do olhar (a observação) e no ouvir (as palavras) e na poética das construções discursivas e narrativas em antropologia e no cinema, sobretudo no cinema documentário. Não basta porém analisar as propriedades dos sistemas visuais e suas estratégias discursivas mas também as condições da sua interpretação, relacionando esses sistemas particulares com as complexidades dos processos políticos e sociais dos quais são parte, mas também reduzir as teorias antropológicas da cultura para as teorias do cinema (Ruby, 1989; Chiozzi, 1989; Canevacci, 2001). A antropologia evoluiu e desenvolveu-se paralelamente à fotografia, ao cinema e mais recentemente aos novos *media* digitais revelando as mudanças dos processos históricos, sociais e políticos que os formatam.

A antropologia visual surgiu na segunda metade do século XIX quando a fotografia e o cinema surgem como inventos (invenções técnicas) importantes, mas também como contributos relevantes para as ciências, para as artes e para o preestabelecimento de novas relações entre as ciências, as artes e os contextos históricos, ideológicos e culturais no âmbito dos quais surgem estes inventos e a sua utilização. A partir da segunda década do século XX quando no cinema surge a valorização *montagem* e da linguagem cinematográfica a antropologia visual ganha novos recursos. Paralelamente o documentário ganha relevo (Flaherty e Vertov) e solidifica-se a antropologia de terreno com o trabalho de campo realizado por antropólogos, Bronislaw Malinowski - *Argonauts of the Western Pacific* (1922), ensaiando quase simultaneamente metodologias semelhantes às do documentário (Flaherty e Malinowski) na abordagem da realidade social, dos factos sociais e culturais. A partir anos 60 a observação como actividade visual, saber *ver*, é acompanhada de palavras e sonoridades localmente produzidas, saber *ouvir*, saber *escutar*. Junta-se assim o som directo às imagens no cinema, no documentário e na antropologia.

A partir dos anos 70 surgem as tecnologias vídeo e os computadores. Estes tornaram-se sucessivamente mais baratos, acaessivies, rápidos, potentes, interconectados e capazes de reunir num único *media* as tecnologias de comunicação³⁸ e de representação. Estes constituem pois uma continuidade e um potencial avanço na medida em que incorporam potencialmente todos os *media* anteriores, diluem as especificidades de cada um, facilitam a intertextualidade e mestiçagem das linguagens anteriores (Shohat e Stam, 2002). Assim as novas tecnologias digitais e o hipertexto/hipermédia constituem uma forma, porventura mais eficaz, de integração da antropologia visual com a antropologia e da antropologia com a antropologia visual; das imagens, sons e audiovisuais com a escrita; dos filmes com a reflexão teórica – todo o aparelho crítico do filme (produção, utilização, reflexão teórica).

Os *novos media* (tecnologias digitais) abrem novas perspectivas da antropologia visual como a fotografia, vídeo e cinema digitais e com edição multimédia/hipermédia e tornam-na possível pela maior acessibilidade dos meios, mas sobretudo diluem fronteiras e desconfianças. Ao integrar os *media* anteriores (áudio-scripto-visuais) diluiu as fronteiras, alargou seus utilizadores, solidificou bases teóricas e epistemológicas, dissolveu as desconfianças entre as representações escrita e imagética. As práticas tradicionais da etnografia – investigação, museologia, escrita, sonora, visual, audiovisual, caminham numa perspectiva de integração. Assim os métodos de investigação são cada vez mais metodologias e tecnologias de investigação, de disseminação de saberes, de criação e desenvolvimento de uma sociedade de conhecimento, de reflexividade e de “inteligência colectiva”.

Poderemos dizer que a sociedade do conhecimento inclui formas de compreensão e comunicação informatizadas, e também ensaios alternativos de actividade política presencial, neocomunitária, e ainda usos heterodoxos das tecnologias de ponta – Internet, telefones celulares, bancos de dados – para promover formas de sociabilidade e organização alheias à aliança de tecnologia-informação-mercados. É esta perspectiva que abordaremos a seguir como novo campo de observação e análise da antropologia e da antropologia visual.

Canclini, 2004:193

3. Antropologia da sociedade (e dos artefactos) digital

O terceiro tópico de desenvolvimento desta reflexão aponta para o que poderemos denominar antropologia da sociedade digital. Situamos esta temática no quadro geral da antropologia contemporânea e da antropologia da comunicação visual digital, tendo como objecto de estudo a sociedade e a cultura digitais contemporâneas.

Antropologia da sociedade digital visa estudar as relações entre o homem e a tecnologia na era digital. Trata-se de um tema clássico da antropologia – antropologia e tecnologia, desenvolvida sobretudo a partir das tecnologias

³⁸ Na realidade só partir dos anos 90 do século XX as tecnologias digitais estão realmente disponíveis para o grande público: vídeo digital (1993), comercialização do DVD Internet para o grande público, portas USB: 12 mbps e fire wire IEEE1394: 400 mbps (1995), Portas USB 2.0: 480 mbps e fire wire IEEE1394.b: 800 mbps (2001), Primeiros computadores pessoais de 64 bits (2003) Banda larga na Internet (2004) Banda larga móvel (2006).

tradicionais que se reequaciona, redefine, reconfigura nas sociedades actuais. Compreende pois um amplo campo de investigação. Este porém é aparentemente delimitado quando tomamos em consideração as tecnologias digitais como tecnologias da comunicação criando um âmbito mais específico de antropologia dos *media*, antropologia da comunicação mas realmente muito mais amplo por, nas sociedades contemporâneas, promoverem formas de sociabilidade e organização alheias à aliança de tecnologia-informação-mercados (Canclini, 2004) como, para citar só alguns, os encontro na Internet, os jogos e outras formas de entretenimento, controlo social, novas formas de organização, consciência e compreensão do mundo ou mesmo, e de uma forma mais global, a ideia da Internet como paradigma da própria sociedade e cultura contemporâneas.

Sociabilidade Virtual – Encontros e sexualidade na Internet

A Internet não foi o primeiro meio a interessar-se por fenómenos sociais como a criação de oportunidades de encontro, a sexualidade³⁹, a indústria da pornografia, etc. Estes já tinham sido explorados pela imprensa, telefone, cinema, vídeo mas é sobretudo com o desenvolvimento da troca de mensagens, dos chats e dos MUDs (jogos interactivos de papéis), newsgroups, webcam que adquirem a relevância actual.

Se se torna relevante estudar fenómenos como o papel pioneiro dos sítios pornográficos na Web no desenvolvimento da economia da Internet no que se refere à segurança mas sobretudo aos percursos dos utilizadores, à recolha de informação *online*, e ao web marketing, torna-se necessário estudar a prevalência e mudança dos comportamentos sociais (corpo na sociedade virtual) e sexuais (separação entre as funções de reprodução e/ou prazer do contacto e convivialidade humana na sexualidade virtual) com o advento da Internet.

Jogos e narrativas visuais digitais

História dos jogos digitais (videojogos). Ambiente, regras, personagens, narrativas, aprendizagem e moral dos jogos. Os estereótipos como são percebidos pelos utilizadores dos jogos digitais. A investigação neste domínio é muito aberta e vai da continuidade e a mudança entre os jogos e narrativas tradicionais⁴⁰ e os jogos e

³⁹ Ver na perspectiva da psicologia *Sexo & Internet* de Ana Alexandra Carvalheira em Sexualidade e planeamento familiar n.36, Janeiro/Abril 2003, ver também da mesma autora um estudo publicado em *The Journal of Sex and Marital Therapy* e apresentado no V Congresso Nacional de Sexologia - "Os Contextos do Sexo". Para Ana Carvalheira, o anonimato garantido pela Internet tem um papel libertador e desinibidor em relação ao sexo para a maioria dos portugueses que acedem a "chat-rooms" sexuais. O "cibersexo" constitui "mais uma forma de relação, um meio de comunicação como o telefone ou o cara a cara", permitindo o estabelecimento de relações. Afirmando que dantes tomava-se um "copito" para desinibir agora toma-se uma "netsite". Não é grande diferença. Haverá com certeza continuidades entre os dois contextos referidos por Carvalheira mas quais serão as mudanças e a sua profundidade e implicações sociais e culturais?

⁴⁰ Ver o projecto *Jogos Indígenas no Brasil* que, semelhante ao que no passado se realizou com os índios da América do Norte, tem como objectivo fazer um levantamento do universo lúdico dos índios brasileiros (Kamajurá, Bororo, Pareci, Terena, Kanela, Guarany e Maxakali) compreendido pelos seus jogos, brinquedos e brincadeiras, criar uma base de dados dos jogos e realizar estudos comparativos. Serão contactados índios no Parque Nacional do Xingu em Estados de Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Maranhão, São Paulo e Minas Gerais. <http://www.jogosindigenasdobrasil.art.br/port/projeto.asp> (consultado em 05-11-2006).

narrativas digitais ou ainda experiências culturais comuns entre os jogos digitais, as narrativas digitais e os passeios virtuais na Internet ou no hipermédia (intertextualidade electrónica) – formas de cultura visual digital (Darley, 2002).

Para além desta perspectiva mais tradicional da investigação em antropologia, questiona-se também o como a “Teoria dos Jogos” concebida em 1944 por dois matemáticos Oskar Morgenstern e John von Neumann migrou para a sociologia, a antropologia e para a biologia. Na biologia, a “Teoria dos Jogos” encontrou grande receptividade na zoologia em geral e na etologia em particular quando se percebeu que os animais também “jogavam”, em muitos casos de forma análoga ao homem. Neste ponto, houve a mistura de conceitos e disciplinas diversas, o que dificultou a compreensão do todo. Seria a matemática (“Teoria dos Jogos”) explicando o comportamento animal (etologia) que, por sua vez, explicaria o comportamento humano (Sociologia e Antropologia) que levaria a consequências no dia-a-dia humano (economia, administração, direito, psicologia, etc.).

Comunicação e controlo na era digital

Os processos sociais e culturais estão em processo acelerado de mudanças, são sucessivamente reconstruídos e reconfigurados. Muitas destas reconfigurações devem-se aos *media* e aos *media* digitais “os computadores pessoais têm de facto influenciado a construção de novos espaços sociais e culturais, em que as identidades devem ser re-negociadas” (Boskovic).

O poder dos *media* foi tradicionalmente reconhecido pelo menos desde McLuhan (1964), posteriormente questionou-se como os *media*, sobretudo a televisão e as agências internacionais de notícias, influenciam as pessoas tornando-as *robots* obedientes, actualmente são sobretudo as perspectivas do *panopticon* (noção foucaultina do regime panóptico) que instala um olhar unidireccional.

Por outro lado, os *media* digitais permitem também melhorar a participação em processos democráticos locais na medida em que tornam mais facilmente disponível a informação política, permitem a mais fácil participação através do voto electrónico, a organização de grupos locais de interesse e de redes cívicas.

Homens e máquinas numa arena potencial planetária, misturam e misturam-se para dar forma a objectos e a experiências culturais novas. Destas umas das mais notáveis diz respeito à cultura visual resultante de novas e imprevisíveis maneiras de interacção entre os *media* (o rádio, o cinema e a televisão absorvidos pela Internet, a televisão que absorve a internet e o cinema), da expansão dos *media* existentes (cabos de fibra óptica, algoritmos novos da compressão, transmissão de informação wireless), do modo como cada vez mais funções humanas (inteligência artificial, reconhecimento de voz, programas de tradução, potencialidades de visão e percepção, aumento da capacidade de armazenamento e tratamento digital da informação) e de muitas outras possibilidades ainda desconhecidas que urge estudar como cultura empírica visual.

Como resposta aos *media* de saturação e manipulação surgem *media* de resistência que propõem um distanciamento crítico que leva, no limite, ao ignorar os *media* ou a um distanciamento criativo que sugere a subversão ou a criação de *media* alternativos considerando ser possível fazer a subversão a partir de dentro, através de uma série de pequenas etapas.

Internet e novas formas de consciência e compreensão do mundo (sociedade do conhecimento: a construção intercultural do conhecimento)

O papel da Internet na organização do 11 de Setembro, ou de grupos terroristas, ou na organização da luta antiterrorista, ou dos telefones móveis SMS em 13 de Março de 2004 em Espanha (Rheingold, 2004) demonstram a importância que poderão ter, não apenas como novos modos de organização, mas também nova forma de consciência e compreensão do mundo e até no surgimento do indivíduo com consciência planetária.

Os debates sobre a sociedade da informação e do conhecimento advêm da necessidade de recorrer a muitas formas de “diversidade cultural”. Algumas antigas como as decorrentes das línguas, religiões, etnia e modos de organização social outras associadas à modernidade – diferenças entre classes sociais ligadas à industrialização, entre países desenvolvidos e subdesenvolvidos, entre modos diferentes de acesso à informação e entretenimento baseadas no sexo, idade e nível escolar.

Como se realiza, na era digital e através dos *media* digitais, a construção multicultural dos saberes? A reabilitação da memória? Possível fomentar o sentido social com consensos interculturais? O extraordinário aumento do conhecimento pode tornar-se forma efectiva de comunicação (mais que informação) capaz de construir formas novas de “coabitação cultural”?

Internet e Sociedade

Frequentemente, a Internet é considerada uma maneira de caracterizar a nossa época. No entanto, as opiniões dividem-se entre pontos de vista divergentes: alguns pensam que a Internet é trivial ou um fenómeno marginal; outros consideram-na uma evolução empolgante, com oportunidades incomensuráveis (Slevin, 2000: 11). Uma coisa é certa, trata-se de um *medium* que se expandiu a um ritmo prodigioso, integrou os *media* anteriores numa ampla rede interactiva, estruturou e continuará a estruturar toda a vida social.

Um amplo campo de investigação sobre a sociedade digital a que acrescentamos apenas o desafio de William Mitchell “precisamos de aprender a construir etopias – cidades electronicamente servidas para o alvorecer do novo milénio... cidades enxutas ecológicas capazes de trabalhar de maneira mais inteligente” baseadas na “desmaterialização, economia de recursos, personalização em massa, operação inteligente transformação subtil” (2002:224).

Perguntamos: o que prevalece e muda? O local e as interacções pessoais prevalecerão? Como se reconfigurarão neste novo cenário as identidades, a cultura e a sociedade?

4. Reflexividade em antropologia na era digital

O objecto de estudo da antropologia não é (totalmente e só) exterior ao investigador, isto é, somos parte do mundo que estudamos. Isto não é apenas uma questão metodológica mas também um facto existencial. Não há nenhuma forma que permita situarmo-nos completamente fora, no exterior do mundo social para depois o

estudar, nem isso é necessário. Também não há forma de investigação em antropologia que não confie no saber local (na racionalidade local, no saber nativo, no “ponto de vista do nativo”, no senso comum), revelado a partir das vozes locais dos informantes, actores sociais locais. Nem mesmo é possível iludir ou neutralizar os efeitos da presença do antropólogo no terreno, no trabalho de campo, na escrita – em todas as fases do processo de investigação. Esta situação torna-se mais evidente na sociedade actual, na sociedade globalizada pelos *media*, pela circulação de pessoas (migrações, turismo) e bens (capitais, mercadorias, bens culturais).

Estudar como os informantes respondem à presença do investigador e do mundo ou cultura que consigo transporta pode ser tão importante quanto as respostas a qualquer outra situação, “a especificidade e individualidade do observador estão sempre presentes e têm portanto de ser reconhecidas, exploradas e usadas criativamente” (Okely, citado por Davies, 1999:8). Finalmente os métodos da etnografia, não são mais que o desenvolvimento e o refinamento de actividades da vida quotidiana – observação, participação, conversas, entrevistas, leitura e interpretação de documentos, ou mesmo fotografias, registos áudio e vídeo, etc.

A moral que se tira disto é que qualquer investigação social toma a forma de investigação participante: implica participar no mundo social, qualquer que seja o seu papel e reflectir sobre os efeitos dessa participação. Indistintamente do método utilizado, na essência não é diferente de outras formas de actividade prática quotidiana ainda que esteja mais próximo de uma que de outras. Como participantes no mundo social também somos capazes de, pelo menos em antecipações ou retrospectiva, observar a nossa actividade «de fora» como objectos no mundo. Certamente é esta capacidade que nos permite coordenar as nossas acções. Ainda que haja diferença nos propósitos e às vezes também no refinamento do método, a ciência não emprega um equipamento cognitivo de um tipo essencialmente diferente ao que está disponível para outros cientistas.

Hammersley e Atkinson, 1994: 31

Não se trata neste processo e na relação antropológica da identificação entre «Eles» e o «Nós», em colocar os dois termos como iguais, mas questionar o investigador acerca do modo como constrói a relação com o outro, (objecto) sujeito da investigação e através delas a relação entre historicidades, estruturas sociais, culturas, sociedades. Não se espera a identificação do investigador com as pessoas estudadas, nem a substituição do saber localmente construído, utilizado, socializado (nas interacções e nas estruturas sociais locais) – o saber nativo pelo saber do antropólogo, global, inserido em redes de interacção e estruturas sociais mais amplas de debate teórico. Nem mesmo se espera que a relação e a consideração pelo saber localmente construído e pelas pessoas envolvidas na investigação seja paternalista, humanista, moralista.

A reflexividade tem algumas implicações metodológicas importantes. É impossível basear a investigação social na natureza e nos fundamentos epistemológicos do conhecimento local, a voz do nativo, mas no quadro diferencial da diferença. Esta diferença entre o saber nativo, o saber local, “próximo da experiência” e o saber científico, “afastado da experiência” (Geertz) não é uma diferença de natureza, mas de grau, residindo na extensão das redes em que se situam, nas finalidades – agir localmente baseado na unidade temporal do conhecimento e da acção para o saber local ou extrair a informação da temporalidade e do âmbito do local (sujeitos e locais das pesquisas específicas) para os reportar ao presente da ciência e do leitor ao

qual se dirige para o saber global (Kilani, 1994). A diferença de saberes não afasta, no entanto, a tomada de consciência de outros saberes, a negociação e comunicação entre saberes, e mesmo a “procura de um sentido crítico comum” (Hammersley e Atkinson, 1994). Isto também tem repercussões na prática da investigação. Uma vez que é recusada a estandardização dos métodos (definida pelo modelos e exigências disciplinares, não adaptados às exigências e situações específicas de terreno) ou a pesquisa escondida (buraco de fechadura, metamorfose da «mosca na parede» ou participação total), o papel do investigador, como participante activo no processo de investigação, torna-se mais claro – a sua presença torna-se um instrumento de investigação por excelência e como tal a ser explorado criativamente.

O facto de o comportamento e atitudes do investigador variarem com frequência, dependendo dos contextos (adaptação ao terreno) faz com que tenha um papel importante na configuração desses contextos e por isso se torne central na análise. A informação recolhida no processo de pesquisa não pode ser tomada acriticamente pelas suas aparências, apenas como descrição, mas servir como campos de inferência de hipóteses interpretativas, de exploração de estratégias de investigação que possam conduzir a conclusões, explicações ou alternativas teóricas baseadas na “indução analítica” e na “teorização fundamentada” (Hammersley e Atkinson, 1994:33) ou “na explanação que se constrói na tensão criativa entre a abstracção teórica e o detalhe descritivo” (Davies, 1999:25).

Também as teorias desenvolvidas pelos antropólogos para estudarmos o Outro (pessoas, estruturas sociais, sociedades, culturas) deveriam aplicar-se à nossa própria actividade como investigadores (pessoas, estruturas sociais, sociedades, culturas) e contribuir para o desenvolvimento de estratégias de investigação – “Inventar o outro, é compreender-se a si mesmo como vivendo num mundo em que se pode, por contraste com o outro, delinear os contornos” (Kilani, 1994: 15). Esta compreensão não é apenas reflexiva em relação a si própria, mas colectiva em relação à sociedade e às estruturas sociais de pertença.

No que se refere aos métodos e estratégias de investigação, a antropologia reflexiva aponta para a construção efectiva dos textos em antropologia. Esta perspectiva tem frequentemente a conotação de uma antropologia pós-moderna. Contém também uma crítica a esta prática. O primeiro passo tem a ver com o registo de dados do processo de investigação e as biografias de investigação.

Desde há algum tempo, regista-se nos antropólogos a preocupação de um «retorno» ao sujeito da enunciação, uma tomada em consideração acrescida das situações discursivas e uma atenção mais marcada pela reflexividade do investigador. Poderemos por isso ver nas formas diário, narrativa, caderno de notas, história de vida ou mais geralmente nas formas de escrita de tipo «dialógico» ou «polifónico», géneros etnográficos terminados, como alguns queriam que fossem, capazes de substituir a escrita «monológica» tradicional como «forma de fazer» em antropologia? Nada parece menos seguro.

Kilani, 1990: 102-103

Este primeiro passo surge como resultante de uma auto-consciência crítica em relação às metateorias e aos processos de escrita monográfica e nas suas

manifestações mais radicais aponta para que a escrita em antropologia seja um “acto criativo individual mais semelhante à escrita de ficção do que a qualquer visão da pesquisa etnográfica como base de uma ciência social. Assim, tais produtos não estão realmente acessíveis à avaliação crítica de uma colectividade informada nem são compreendidos em termos de uma ontologia realista. Uma resposta a esta perspectiva tem sido a produção de trabalhos altamente reflexivos – mais relatos subjectivos da forma como o trabalho de campo afectou o etnógrafo do que relatos de compreensão ou perspectivas adquiridas acerca da natureza das outras pessoas... Outra abordagem favorecida é passar a apresentação ao outro pelo emprego do uso extensivo de transcrições de gravações com pouco ou nenhum comentário ou análise clara... Outras técnicas pós-modernas são esforços que permitem que a variedade de perspectivas apareça através de tentativas para ser multitextuais – no seu uso menos estandardizado, frequentemente materiais não verbais como fotografias e filmes, objectos de utilidade doméstica, o corpo, poemas – e multivocal – na sua apresentação de diferentes perspectivas sem tentar ordená-las ou avaliá-las” (Davies, 1999: 15-16). Outra forma de reflexividade, para que a perspectiva pós-moderna aponta, relaciona-se com as questões éticas e políticas decorrentes das actividades e do processo de investigação. Estas perspectivas mais radicais são frequentemente criticadas como excessivamente viradas para o interior, incapazes de apreender algo exterior a nós próprios e de conduzir a uma perspectiva pessimista e improdutivo da investigação em antropologia.

Numa perspectiva de antropologia reflexiva, os antropólogos não poderão limitar-se às questões decorrentes da escrita por estritas razões normativas, para melhor fazer etnografia. Isto seria desconhecer o objecto fundamental da antropologia, que não é a descrição de um real positivo e trans-histórico, mas de um real resultante de um entrecruzar de olhares entre culturas diversas, histórica e culturalmente determinadas. Neste sentido, tem a antropologia actualmente de ser reflexiva e de efectuar um retorno aos lugares a partir dos quais, até agora, construiu o seu olhar sobre (acerca de) os outros. Neste movimento de “repatriamento”, é inevitavelmente levada a interrogar-se sobre os seus pontos negros e os seus pressupostos teóricos que são o exotismo e a alteridade. A menos que se contente em repatriar consigo o tradicional e histórico olhar exótico, para o estender, sem alterar formas e processos, à sociedade moderna, na qual procura espaços marginais e pré-modernos prontos a tomar em conta a sua busca persistente do exotismo.

[...] não se trata apenas de ficar naquilo que o investigador diz e edita a propósito da sua prática mas de se interrogar igualmente sobre o que fez, sobre a maneira como procede no texto etnográfico para dar forma aos seus objectos. Esta reflexividade do etnólogo sobre si mesmo parece justificar-se do ponto de vista da natureza e do projecto da antropologia. Com efeito, se o antropólogo pretende aprender coisas sobre a sociedade em geral e sobre a sua em particular por meio das culturas que toma por objecto, pode-se legitimamente admitir que a observação das práticas no interior da sua comunidade científica pode ajudá-lo a melhor compreender a forma de fazer e de pensar em antropologia.

Além disso, uma tal perspectiva reflexiva permite abandonar as dicotomias habituais entre sujeito e objecto, interpretação e explicação, observação e teoria, na origem de numerosos malentendidos senão de falsos debates, em antropologia e mais geralmente nas ciências sociais. Permite um ponto de vista «construtivista» sob cujo ângulo a descrição ou a interpretação aparecem como um «assunto de grau» de que

as sequências serão cada vez mais sistemáticas, mais ou menos definitivas em função do objectivo atingido no quadro de um determinado programa de pesquisa.

Kilani, 1990: 102-103

Os Media e a dimensão social colectiva da reflexividade

Os antropólogos começaram também a considerar a dimensão social colectiva da reflexividade através da identificação dos processos reflexivos nas pessoas que estudaram. Para tal tem contribuído quer a alfabetização e participação das populações, quer o desenvolvimento e a globalização dos *media*. Esta perspectiva tem sido proeminente nos estudos dos rituais, do desempenho e na reconstituição da memória. O exemplo mais frequentemente citado é o da interpretação de Geertz da luta de galos em Bali como “uma leitura balinesa da experiência de Bali, uma história que eles mesmos contam sobre si próprios” (1991: 369) mas também o ritual cabo-verdiano *Colá S. Jon*, originários das ilhas do Barlavento e reconstituído nos países de imigração cabo-verdiana como “história de um povo que se conta a si mesmo e ao outro” (Ribeiro, 2000: 182), na *Bugiada* de Sobrado (Ribeiro) em que o desempenho dos papéis rituais é referenciado a um modelo literário de uma eventual escrita etnográfica e nos filmes *First Contact* (1982) de Bob Connolly e Robin Anderson e *Rouch in Reverse* (1993) de Manthia Diwara⁴¹. Esta reflexividade social pode ser explícita, uma reflexão consciente deliberada e de um povo sobre si próprio, como em *First Contact* em que um habitante da Papua Nova Guiné confrontando-se com as imagens do primeiro encontro com o homem branco e com o acto de tornar o passado presente através da voz das pessoas que testemunham este primeiro encontro, toma a palavra e diz: “É necessário conservar este filme para que as novas gerações o possam ver. Assim poderão dizer entre si: eis como éramos!”, ou na *Bugiada* de Sobrado em que a performance ritual e o desempenho dos papéis rituais remetem para um suposto trabalho do etnógrafo. Esta reflexividade é, no entanto, normalmente apresentada como sendo apenas completamente revelada através das considerações reflexivas do etnógrafo.

Quando a reflexividade social explícita se combina com a reflexividade do investigador individual, ao reconhecer que os dados são um produto cooperativo, estas tendem a estimular a reflexividade de uma forma mais minuciosa e crítica que acompanha exigências de conhecimento e o desenvolvimento reflectido do ritual e dos desempenhos dos papéis rituais (*Bugiada* de Sobrado) ou a tomada de consciência da história local⁴² em *First Contact*. Nesta perspectiva, o processo de investigação é mais claramente apreendido como um encontro no qual o conhecimento é construído dentro de um processo social em que se configuram

⁴¹ “Diawara fez como que um ritual de passagem por si próprio, uma antropologia na primeira pessoa em que teve de compreender a sua própria modernidade, o seu conhecimento de África e o seu percurso de cineasta que passou inevitavelmente por Rouch. A antropologia ao descrever o Outro acabou por paradoxalmente chamar o Eu para o centro do problema, fazendo emergir através das sociedades tradicionais, futuras sociedades (Ribeiro, 2000: 139).

⁴² Esta mesma questão pode colocar-se em relação a alguns filmes documentários como *Nannok* de Flaherty adoptado pela comunidade como memória ou documento histórico importante. Os filmes mais que os trabalhos escritos podem facilmente ser objecto do conhecimento e da apreensão das pessoas das estruturas, da cultura e da sociedade locais.

relações diversificadas de poder (cooperação, implicação, autoritarismo, paternalismo, etc.) com óbvias implicações éticas e políticas.

A reflexividade social não tem a ver apenas com o objecto de estudo mas também com a própria prática do trabalho antropológico, “a antropologia é uma parte dela própria. Qualquer afirmação acerca da cultura é também uma afirmação sobre a antropologia” (Crick citado por Davies, 1999: 9). O “também”, acima referido, revela que o significado mais completo da reflexividade na investigação é conseguido quando for abandonado, e se demonstrar que a investigação social é essencialmente sobre si própria. Como refere Kilani “o antropólogo pretende aprender coisas sobre a sociedade em geral e sobre a sua em particular por meio das culturas que toma por objecto”.

A antropologia não existe em estado puro, isolado do seu próprio contexto. Seria paradoxal que a prática antropológica de situar as pessoas e os seus comportamentos, que estuda numa estrutura social, numa cultura, numa sociedade ou num determinado momento histórico, deixe de se aplicar a si mesma. “Se a sociedade está na antropologia, a antropologia por sua vez está na sociedade” (Lévi-Strauss). Nasceu numa determinada época e cultura, transformou-se profundamente com as mudanças sociais, interroga-se agora sobre as suas condições de produção. Os trabalhos dos antropólogos, qualquer que seja a forma da sua apresentação, informam-nos tanto sobre a sociedade do investigador, do observador, quanto sobre a sociedade do investigado, do observado.

Situamos a reflexividade no processo de pesquisa ao interrogar-se sobre a validade dos métodos e sobre o questionamento teórico, referimo-lo como estratégia de construção discursiva e textual e como processo social de apropriação dos resultados da pesquisa. Esta apropriação diferencia-se ao longo do processo histórico e tem representações e eficácia diversificada quando se trata da etnografia ou da antropologia como texto escrito, como filme, como *media* digitais (CD-ROMs, DVD, Internet, computador pessoal, realidades virtuais). O filme parece superar algumas das limitações específicas da escrita – analfabetismo, diferenças linguísticas, incompreensão da retórica académica. As imagens ao funcionarem como processo referencial criam maior possibilidade de apropriação da representação etnográfica e antropológica mesmo que a retórica cinematográfica ou videográfica não seja totalmente compreendida e crie condições para o questionamento a partir da evocação de saberes laterais do espectador e comunidades representadas. Os filmes em antropologia constituem frequentemente marcas significativas da apropriação e de referenciação da representação histórica de comunidades que se diziam a-históricas porque nenhum documento as referenciava. Os *media* digitais religam a escrita e as imagens, proporcionam ao utilizador uma maior quantidade de informação, uma cultura da velocidade e do fim das distâncias e uma apropriação interactiva que permite a navegação pela informação disponível, a utilização crítica, a criação de novas associações entre os dados (dados e realidade, dados e teorias), o acrescento de nova informação, o desenvolvimento do que se denominou inteligência colectiva - “comunidades humanas que comunicam no seu seio, que se pensam a si próprias, partilhando e negociando permanentemente as suas relações e os seus contextos de significações partilhadas” (Pierre Levy, 1997:242).

Concluimos que a prática de pesquisa em antropologia abrange uma intrínseca reflexividade multifacetada sem se voltar de forma obsessiva para si própria; sugere

que uma tal pesquisa incorpore as abordagens pós-modernas nas suas múltiplas perspectivas: dialogismo e polifonia, atitude crítica às meta-teorias e preocupações de natureza ética e política; recusa o relativismo extremo e as explicações generalistas; explora a tensão criativa entre a abstracção teórica e o detalhe descritivo. Sobretudo, considera que em antropologia a investigação social é essencialmente sobre si própria.

Bibliografia

ANDERSON, Kevin Taylor, 1999, «Ethnographic hypermedia: transcending thick description» in Department of Anthropology University of Massachusetts-Amherst, <http://cc.joensuu.fi/sights/kevin.htm>. Consultado em [28/05/2004].

ASCH, Timothy, 1992, «Collaboration in ethnographic filmmaking: a personal view» in Jack R. Rollwagen (ed.), *Anthropological Filmmaking*: 1-29.

BAIRON, Sérgio, 2002, *Interdisciplinaridade. Educação, história da cultura e hipermídia*, São Paulo, Futura.

BAIRON, Sérgio, 2005, *Hipermídia e Antropologia Visual*, São Paulo [DVD - hipermídia] – Porto: NuPH, PUC-SP e LabAV-Univ-Ab.

BANKS, Marcus, 2001, *Visual Methods in Social Research*, London: Sage.

BENJAMIN, Walter, 1992, «A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica» in *Sobre a Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Lisboa: Relógio d'Água.

BOSKOVIC, Aleksandar, 2004, *Thinking Digital: Anthropology and the new media* http://www.gape.org/sasa/Thinking_Digital.htm. Consultado em [05/11/2006].

CHIOZZI, Paolo (1989), *Teaching Visual Anthropology*, Florença: Editora Il Sedicesimo.

CANEVACCI, Massimo, 2001, *Antropologia da Comunicação Visual*, Rio de Janeiro: DP&A Editora.

DARLEY, Andrew, 2002, *Cultura Visual Digital, espectáculo e nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós.

DEVEREAUX, Leslie e HILLMAN, Roger (eds.), 1995, *Fields of Vision, essays in film studies, visual anthropology, and photography*, Berkeley, Los Angeles: University of California Press.

DIBIE, Pascal, 1998, *La Passion du Regard, Essai contre les sciences froides*, Paris: Éditions Métailié.

[FRANK E. Manuel, KEVIN Robins e WEBSTER Frank](#), 2002, *Máquina maldita. Contribuciones para una historia del luddismo*, Barcelona: Alikornio ediciones.

GINSBURG, Faye, 1995, «Mediating culture: indigenous media, ethnographic film, and the production of identity» in Leslie Devereaux, Roger Hillman (eds.), *Fields of Vision, essays in film studies, visual anthropology, and photography*: 256-291.

GINSBURG, Faye, 1999, «Não necessariamente o filme etnográfico: traçando um futuro para a antropologia visual» in *Imagens em Foco, Novas Perspectivas em Antropologia*,: 31-54.

GOLDMAN-SEGALL, Ricki, «Gender and digital media in the context of a middle school science project» in http://www.ncsu.edu/meridian/jan98/feat_3/gender.html. Consultado em [05/01/2005].

GOSCIOLA, Vicente, 2003, *Roteiro para as novas mídias*, São Paulo: SENAC

GRIMSHAW, Anna, 2001, *The Ethnographer's Eye, ways of seeing in modern anthropology*, Cambridge: University Press.

GSARIAN, Christian, 2002, *De L'Ethnographie à l'Anthropologie Réflexive*, Paris: Armand Colin.

HINE, Christine, 2000, *Virtual ethnography*, Londres: Sage Publications.

HOCKINGS, Paul (ed.), 1995, *Principles of Visual Anthropology*, New York: Mouton de Gruyter.

JENKINS, Henri, 2003, «The work of Theory in the Age of Digital Transformation» in <http://web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/pub/digitaltheory.htm>, consultado em [05/11/2004], e em MILLER, Toby e STAM, Robert (2003), *A Companion to Film theory*, Oxford: Blackwell Publisher.

JOHNSON, Steven (2001), *Cultura da Interface*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

KILANI, M., 1995, *L'Invention de l'Autre, essais sur le discours anthropologique*, Editions Payot, Lausanne.

LAPLANTINE, François, 1996, *La Description Ethnographique*, Paris: Nathan.

LAVE, J., 1988, *Cognition in Practice: Mind, mathematics and culture in everyday life*. Cambridge USA: Cambridge University Press.

LAVE, J., & WENGER, Etienne, 1991, *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge, USA: Cambridge University Press.

MACDOUGALL, David, 1998, *Transcultural cinema*, Princeton: Princeton University Press.

MANOVICH, Lev, 2002, La vanguardia como software, <http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>. Consultado em [05/11/2006].

MARCUS, George E., 1995, «The modernist sensibility in recent ethnographic writing and the cinematic metaphor of montage» in Leslie Devereaux, Roger Hillman (eds.), *Fields of Vision, essays in film studies, visual anthropology, and photography*: 35-55.

MARCUS, Georges e FISCHER, Michael, 2000, *La Antropología como Crítica Cultural, un momento experimental en las ciencias humanas*, Buenos Aires: Color Efe.

MASON, Bruce e DICKS, Bella, «The digital ethnographer» in <http://web.tiscali.it/antropologiavisiva/papersinrete.htm>. Consultado em [05/11/2006].

MEAD, Margaret, 1979, «L'anthropologie visuelle dans une discipline verbale» in Cahiers de l'Homme, pour une anthropologie visuelle: 13-20.

MIGNOT-LEFEBVRE, Yvonne, 1999, «Fils de vies: du fil au multimédia» in Xoana, Images et Sciences Sociales, Paris: Jean Michel Place, 35-42

MIRZOEFF, Nicholas, 1999, *An Introduction to Visual Culture*, London: Routledge.

MITCHELL, W.J.T., «Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual» in http://www.estudiosvisuales.net/pdf_no_suscriptores/mitchell.pdf. Consultado em [05/11/2006].

MITCHELL, W.J.T., 2002, *E-topias*, São Paulo: SENAC.

MURRAY, Janet H., 2003, *Hamlet no Holodeck, o futuro da narrativa no ciberespaço*, São Paulo: UNESP Editora.

PIAULT, Marc-Henri, 1992, «Du colonialisme à l'échange. Demain, le cinéma ethnographique?» in *CinémAction*, 64:58-65.

PIAULT, Marc-Henri, 1992, «Eléments pour une banque de données en anthropologie visuelle» in *Journal des Anthropologues*, 47,48:191-200.

PIAULT, Marc-Henri, 2000, *Anthropologie et Cinéma*, Paris: Nathan Cinéma.

PINNEY, Christopher, 1992, «The parallel histories of anthropology and photography» in *Anthropology & Photography 1860-1920*:74-95.

RHEINGOLF, Howard, 2004, *Multitudes Inteligentes*, Barcelona: Gedisa.

RIBEIRO, José da Silva, 2005, *Antropologia Visual e Hipermedia*, São Paulo – Porto: NuPH, PUC-SP e LabAV-Univ-Ab.

RIBEIRO, José da Silva, 2004, *Antropologia Visual, da minúcia do olhar ao olhar distanciado* Porto: Edições Afrontamento.

RUBY, Jay, 1980, «Exposing yourself: reflexivity, anthropology and film» in *Semiotica*, 3[1-2]:153-179 ou in <http://astro.temple.edu/~ruby/ruby/exposing.html>. Consultado em [20/11/2005].

RUBY, Jay, 1991, «Speaking For, speaking About, speaking with, or speaking alongside: An anthropological and documentary dilemma» in *Visual Anthropology Review*, Vol. 7, No. 2:50-67.

MARESCA, Sylvain, 1996, *La Photographie, un miroir des sciences sociales*, Paris: L'Harmattan.

SHNEIDERMAN, Bem, 2006, *O Laptop de Leonardo*, Rio de Janeiro, Nova Fronteira.

SNOW, CP., 1959, "Los intelectuales, luditas por antonomasia", en *Las dos culturas y un segundo enfoque*, Madrid: Alianza, 1977.

STAM, Robert, 1997, *Tropical Multiculturalism. A comparative history of race in brazilian cinema and culture*, Durham, London: Duke University Press.

TAYLOR, Lucien (ed.), 1994, *Visualizing Theory*, selected essays from V.A.R., 1990-1994, New York and London: Routledge.

TOMAS, David, 1994, «Manufacturing Vision» in Lucien Taylor (ed.), *Visualizing Theory, Selected Essays from V.A.R., 1990-1994*: 271-286, New York and London: Routledge.

WENGER, Etienne, 1998, *Communities of Practice: learning, meaning and Identity*. Cambridge, USA: Cambridge University Press.

WINNER, Langdon, 1995, «Who Will We Be in Cyberspace?» *The Network Observer*, 2,9, September.

Webgrafia – Etnografia antropologia digital

EHE – Etnographic, Hypermedia, Enveronement

<http://www.cf.ac.uk/socsi/hyper/ht99/EHE.html>. Consultado em [05/11/2006].

Fiji – A Digital Ethnography

<http://fiji.union.edu/>. Consultado em [05/11/2006].

Xiakou - A Digital Ethnography of Landscape

<http://www.history.uncc.edu/jmflower/xiakou/>. Consultado em [05/11/2006].

Hypermedia and Qualitative Research

<http://www.cf.ac.uk/socsi/hyper/index.html>. Consultado em [05/11/2006].

DEW - Digital Ethnography Workgroup

<http://hci.ucsd.edu/dew/html/index.htm> . Consultado em [05/11/2006].

Digital Anthropology, Spring 2003

<http://www.core.org.cn/OcwWeb/Media-Arts-and-Sciences/MAS-966Spring2003/CourseHome/>. Consultado em [05/11/2006].

Digital Anthropology Resources for Teaching

<http://www.columbia.edu/dlc/dart/> . Consultado em [05/11/2006].

José da Silva Ribeiro

jribeiro@univ-ab.pt

CEMRI - Laboratório de Antropologia Visual

Universidade Aberta

Conspiración en Espai 8: etnografía virtual, videojuegos y sublime tecnológico

Lluís Anyó Sayol

Facultat de Comunicació Blanquerna – Universitat Ramon Llull
lluisas@blanquerna.url.edu

Palabras clave

Etnografía virtual, videojuego, postmodernidad, mundos virtuales, globalización

Keywords

Virtual ethnography, video game, postmodernism, virtual worlds, globalisation

Resumen

Durante el verano de 2006 hubo una destrucción masiva de planetas en el universo virtual de *Espai 8*, un juego de rol multiusuario en red. El autor participó activamente como habitante durante aquel proceso, tanto en la acción del juego como en las comunicaciones de los foros de discusión. Se relata la experiencia de observación participante y se propone un marco teórico de interpretación de lo que sucedió, en términos de sublime tecnológico y conspiración.

Abstract

During the summer of 2006 there was a massive destruction of planets in the virtual univers in *Espai 8*, a multiplayer online role-playing game. The author took part as an inhabitant during that process, both in the action of the game and the discussion forum communications. The participant observation experience is related and a theoretical framework of the interpretation of what happened is proposed, in terms of technological sublime and conspiracy.

El apocalipsis del sistema Nèmant

Frazer estaba desconcertado. No entendía nada de lo que pasaba allí. Recién llegado, todavía aprendiendo las costumbres del lugar, se vió incapaz frente a la masiva autodestrucción de todo el universo *Nèmant*.

Su planeta, *Bàrtimer15*, casa de los *bartisaris* como él, no fue de los primeros en sucumbir, pero finalmente tampoco pudo resistir las altas temperaturas por la proximidad del Sol y se quemó, el *sideri 53* de la generación de la luz en *Espai 8*. Poco podía pensar Frazer (en su alegre vida de buen *bartisari*, despreocupado de todo) que el mismísimo *cornac* de *Bàrtimer15*, Iarmaethor, había llevado al planeta, deliberadamente, a su final (IAMAETHOR, 2006a). (Las referencias de esta narración inicial corresponden a los foros de discusión de *Espai 8*, donde puede seguirse, aunque con dificultades por su carácter fragmentado, la historia del apocalipsis que aquí se relata. Para facilitar su seguimiento, referiré el tema del foro en concreto, así como el día y hora de publicación del post). Y menos aún, que se trataba de un acuerdo entre todos los líderes de los planetas de *Espai 8*, dispuestos a provocar un auténtico apocalipsis (BURBU_ANN, 2006a).

Un tiempo antes, durante el *sideri 45*, Goffman, un *N3tk*, androide deseoso de demostrar que tenía sentimientos, al menos tanto corazón como cualquier otro, había intentado llamar a la concordia entre las tribus de *Nèmant* (GOFFMAN, 2006). Su planeta, *N3tk55*, carecía de la energía suficiente para contrarrestar la atracción del Sol y estaba a punto de sucumbir a las altas temperaturas que, desviado de su

órbita, amenazaban con destruirlo. Para evitarlo, hizo una llamada de ayuda a todos los habitantes del sistema, sin importar el planeta o la tribu.

Sin embargo, era difícil imaginar momento peor para pedir colaboración y ayuda para salvar un planeta, cuando los *cornacs* de cada uno de ellos habían acordado tiempo atrás la destrucción prácticamente simultánea de todos los planetas del sistema (incluso habían preparado un banner del acontecimiento, inminente en SIDERI2000, 2006), lanzándolos en una carrera suicida hacia el Sol... todo el sistema *Nèmant* destruido... ¿Por el simple placer de la destrucción? Desde luego que no. Al parecer, ni Frazer ni Goffman, habitantes recién llegados, estaban al corriente del malestar que en aquel grupo de dirigentes había provocado el *Ens*, entidad máxima de *Espai 8*, que era acusada de incompetente y tramposa (ATRIDAS, 2006). (Por coherencia con la terminología del juego, llamanos *Ens* a una entidad no del todo definida pero con poderes superiores a cualquier ser de *Nèmant*. En los foros a menudo, sobretodo en situaciones de enfado, se refieren a esa entidad superior como *Admins*). Efectivamente, para los impulsores del apocalipsis el *Ens* cometía errores imperdonables, pero, lo que es peor, conspiraba desde su posición de poder privilegiado para impedir que ellos, *cornacs*, *magnates* o *gobernadores* en *Espai 8* pudieran hacer del sistema de *Nèmant* aquello que quisieran, socabándoles el poder que justamente se habían ganado (EMUS, 2006a; también en EMUS, 2006b). Desde luego, con una conspiración de esa magnitud la única solución era la propia inmolación.

Peor aún, la llamada de Goffman fue confundida con una estratagema del guía de *Espai 8*, Pokeviktor, *pigall espacial*, para cambiar la dirección que estaban tomando los acontecimientos e impedir el apocalipsis. Pokeviktor, que por eso es llamado lazarrillo espacial, publica a menudo noticias en el canal principal del *Espai 8* y tiene, además, relación directa con el *Ens*. La intervención de Goffman pidiendo ayuda y llamando a la concordia apareció citada en la noticia del día siguiente (POKEVIKTOR, 2006), lo que provocó todavía más suspicacias y fue interpretado, equivocadamente, como un ejemplo más de la conspiración y malas artes de Pokeviktor y el *Ens* para impedir que el sistema *Nèmant* fuera como lo querían los *cornacs*.

Otros habitantes, nuevos y antiguos, dudaban de la necesidad de destruirlo todo. Para Mitu por ejemplo, se trataba más bien de una demostración de poder, de los habitantes poderosos sobre el *Ens*, innecesaria en tanto que la daba por ganada (MITU, 2006) porque el sistema, decía, siempre había sido de los habitantes. Sin embargo, los *cornacs* estaban decididos: era necesario acabar no solo con dignidad sino por todo lo alto. Burbu_ann empezó la relación de destrucciones planetarias (BURBU_ANN, 2006b). La quema de *Curium16* durante el *sideri* 46, la de *Lergan10* durante el *sideri* 50, la de *Hàlnic53* durante del *sideri* 53... y así, un planeta tras otros iban desviándose de su órbita y sucumbiendo a las altas temperaturas del Sol de *Nèmant*.

En esas circunstancias poco podían hacer Frazer o Goffman, ingenuos recién llegados, solo lamentarse de haber llegado en pleno apocalipsis y lamentar, más aún, ese afán de destrucción y tierra quemada impuesta por los líderes de todo *Espai 8*, incomprensible para ellos ¿Debemos pensar que los impulsores del apocalipsis detestaban el lugar en que vivían, el sistema *Nèmant* y su planeta, del que además eran líderes? Quizá sólo detestaban al *Ens* y quizá, de haber podido, lo habrían destruido a Él. Desde su punto de vista, el *Ens* conspiraba contra ellos, para impedirles jugar como ellos querían, y como ellos se habían ganado, pero todos, habitantes desde hacía muchos *sideris*, sentían el sistema *Nèmant* como un lugar

propio y su planeta como un hogar. Allí habían vivido infinidad de aventuras, conocido amigos, luchado en guerras cruentas, habían amado, se habían enriquecido y también habían caído en desgracia. Una larga vida de emoción y valor. Desde luego, el líder de *Bàrtimer15*, Iarmaethor, amaba su planeta y *Espai 8* (IARMAETHOR, 2006b).

Y sin embargo, para ellos el apocalipsis era necesario, debían destruir aquello que habían contribuido a crear... y así fue.

Un juego de rol multiusuario en red: Espai 8

La escena anterior corresponde a *Espai 8*, un juego de rol multijugador masivo en red (MMORPG o *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*). Puede encontrarse en el sitio web del canal 3xl.net (CCRTV-INTERACTIVA, 2006a) de la Televisió de Catalunya. Se trata de un juego gratuito, en flash, con desarrollo en dos ámbitos básicos: el de la acción propiamente dicha, en cada planeta del sistema *Nèmant*, y el de la narración o explicación de la misma, en los chats, la mensajería instantánea y los foros de discusión, de los que hay uno general, más otros, uno por cada planeta. La historia anterior sucedió principalmente durante el verano de 2006, en tiempo terrestre.

Durante la última semana de junio de 2006 como profesor invitado al curso *El videojoc, cultura i plaer* (Universitat d'Estiu de la Universitat Ramon Llull, coordinado por Jordi Sánchez-Navarro y Daniel Aranda) propuse a mis estudiantes participar como habitantes en el desarrollo de *Espai 8*. La situación en que llegamos al sistema *Nèmant* fue la del apocalipsis antes descrito. Nuestra intención de habitantes, por mi parte con Frazer y Goffman, era llamar a la colaboración y la concordia para la salvación del planeta *Nk3tr55*, entonces en peligro de destrucción y a estas alturas ya quemado en el fuego del Sol. Desde luego, como habitantes recién llegados poco pudimos hacer para impedir el inminente apocalipsis, aunque como grupo así lo intentamos.

Podemos decir que se trata de un juego de rol, desde el punto de vista de la construcción del personaje, y de un *interactive storytelling*, desde el punto de vista narrativo (AARSETH, 2004). La construcción del personaje, su identidad, es fundamental en el desarrollo del juego. A menudo el personaje se crea (tomando el rol de base de entre las 8 tribus disponibles) y en función de la experiencia en el juego va adquiriendo su propia identidad, habilidades, cualidades, etc. Al mismo tiempo que la personalidad de rol es importante, la historia diegética se crea en tiempo real y de forma colectiva entre todos los habitantes del universo de planetas, en el espacio virtual de juego, y se discute o comenta en los espacios de chat, forum o mensajería instantánea.

En definitiva, lo relevante es que a partir de la elección de personajes por parte de los jugadores, es decir, a partir de la creación del habitante, sean estos quienes, siguiendo más o menos las reglas y normas del universo *Nèmant*, que determinan lo que en narratividad se llama universo diegético (AUMONT; BERGALA; MARIE; VERNET, 1996: 113), construyan la historia narrada sobre la marcha y de forma colectiva, en su interacción social online.

El sistema *Nèmant*, donde se encuentran los planetas del *Espai 8*, está habitado por 8 tribus (para hacerse una buena idea de la mecánica del juego pueden consultarse sus intrucciones en CCRTV-INTERACTIVA, 2006b), cada una de la cuales tiene unas características peculiares, una historia, una leyenda, un líder mítico, etc. De alguna forma, podemos decir que se trata de tribus con un tipo particular de

personalidad básica: los *curians* son racionales, pragmáticos, quizá genios o tal vez locos; los *binkorites* son brucos, salvajes, listos; los *enatressos* son androides que aspiran con tener sentimientos, etc. El tiempo allí se mide en *sideris*, que se dividen cada uno en 17 *gnòmoms*. Cuando llega un nuevo habitante al sistema pertenece ya a una tribu, pero es considerado residente, no paga impuestos y tampoco tiene derecho a voto. Puede convertirse en ciudadano comprando el *televot*, que le va a permitir votar en las elecciones. En estas se vota a los *gobernadores* del *consell*, que puede estar formado también o incluso sólo por los *magnates*, ciudadanos que se han enriquecido más que los otros, en función de diferentes formas de gobierno. Los objetivos de los habitantes de *Espai 8* pueden dividirse en dos, a nivel individual liderar un planeta, es decir, convertirse con *cornac*, y a nivel colectivo, evitar que el planeta, por una mala gestión de la energía, las tecnologías de refrigeración, etc, pueda perder su órbita y al acercarse demasiado al Sol, desaparecer achicharrado. Si bien mantener el planeta lejos de la atracción del Sol es una de las principales funciones del *cornac*, también es responsabilidad de todos sus habitantes. Como se ve el juego es complejo y su desarrollo depende en gran parte de la actitud, intereses, amistades, alianzas, etc de los habitantes del sistema *Nèmant*.

Experiencia cinematográfica interactiva: acción narrativa y exploración

Espai 8 responde a la definición que F. de Felipe hace para los videojuegos: “el marco narrativo básico de cualquier videojuego consiste en la construcción de un mundo diegético de naturaleza ficcional y de unas reglas del juego perfectamente establecidas” (DE FELIPE, 2000: 502) y sigue “todo ello desencadena y propicia al mismo tiempo un muy particular tipo de narratividad, escindida entre la identificación espectral y la reflexividad metalingüística.” (DE FELIPE, 2000: 503)

Efectivamente, como jugadores participamos directamente de la historia diegética al mismo tiempo que constituimos la instancia narrativa.

Si estamos de acuerdo en considerar los videojuegos como una forma de narración especial, una experiencia cinematográfica interactiva, habrá que establecer entonces el sentido en que a través de la narración los jugadores se relacionan y de ello resulta una construcción de significados individuales y colectivos.

En el caso particular que nos ocupa, *Espai 8* como MMORPG, tenemos un entorno simulado de comunicación interpersonal donde, otros como yo, personajes de un juego, colaboran o luchan contra mi para conseguir un objetivo determinado, sea a través de la acción del juego en sí, sea a través de los medios de comunicación a mi alcance, como chats o foros. Como vemos, el espacio virtual se divide en dos ámbitos básicos: el de la acción propiamente dicha, en cada planeta del sistema *Nèmant*, espacio navegable y claramente de rol, donde interaccionan habitantes, y la narración o explicación de la misma, en los chats, la mensajería instantánea y los foros de discusión. En este último espacio virtual no está clara la distinción jugador – habitante de manera que uno puede encontrar intervenciones que responden claramente al rol con otras, del mismo comunicante, que responden más bien al jugador. Quizá, en este caso, la narratividad nos puede ayudar, de forma que podemos distinguir no entre jugador y habitante, sino entre universo diegético y la historia que en él se desarrolla (el espacio navegable del *Espai 8*), por un lado, y la instancia narrativa que impulsa aquella acción y se encuentra, directamente, en los chats o foros, por otro. Habitantes del universo diegético e instancias narrativas constituyen dos roles del mismo jugador.

Efectivamente, ya no se trata de una lucha contra un entorno simulado por un hardware y un software de ordenador, sino de una lucha en un entorno simulado contra personajes de otros jugadores como yo. Esta es, además, la característica más valorada por los usuarios de juegos online, según un estudio de la ADESE (2005).

Sobre el videojuego como artefacto narrativo es necesario hacer algunas consideraciones. Manovich detecta dos formas culturales fundamentales que tienen su origen en los nuevos medios de comunicación informáticos: la base de datos y el espacio virtual tridimensional. Por formas culturales entiende formas generales que la cultura utiliza para representar la experiencia humana, el mundo y la vida (MANOVICH, 2005: 280):

En cuanto a forma cultural, la base de datos representa el mundo como una lista de elementos, que se niega a ordenar. En cambio, una narración crea una línea de causa y efecto para unos elementos (hechos) aparentemente desordenados. Por tanto, la base de datos y la narración son enemigos naturales. Compiten por el mismo territorio de la cultura humana, proclamando cada cual su derecho exclusivo a descifrar el sentido del mundo (MANOVICH, 2005: 291).

Pero esta oposición es solo aparente, porque en realidad, en los nuevos medios informáticos, las interfaces, es decir, el espacio virtual, apunta siempre a una base de datos, que puede estar oculta detrás de aquellas.

El usuario de una narración se ve atravesando una base de datos y siguiendo los enlaces entre los documentos, tal como los ha establecido el creador de la base de datos. Una narración interactiva (que también podemos llamar hipernarración por analogía con el hipertexto) puede entenderse como la suma de múltiples trayectorias a lo largo de una base de datos. La tradicional historia lineal es una entre otras muchas posibles trayectorias; es decir, una opción en particular que se toma dentro de una hipernarración. Igual que hoy podemos contemplar los objetos culturales tradicionales como un caso particular de objeto de los nuevos medios (aquel que tendría sólo una interfaz), la tradicional historia lineal podemos verla como un caso particular de hipernarración (MANOVICH, 2005: 293).

Efectivamente, *Espai 8*, en sus dos ámbitos de acción y narración es una interfaz que esconde una base de datos, no en vano puede definirse como "un juego muy matemático" (Víctor Sarsal, en comunicación personal. 23 de junio de 2006). Para F. Jameson, las tecnologías electrónicas

son máquinas de reproducción más que de producción, y le imponen a nuestra capacidad de representación estética exigencias muy distintas a las de la idolatría relativamente mimética de la antigua maquinaria del momento futurista, la vieja escultura de la velocidad y la energía. Ahora tenemos menos que ver con la energía cinética que con los nuevos procesos de reproducción. (...) Algo más tiende a surgir en los textos postmodernos más enérgicos, y es la sensación de que más allá de toda temática o contenido la obra parece sacar provecho de las redes del proceso de reproducción, permitiéndonos atisbar un sublime postmoderno o tecnológico cuyo poder de autenticidad se manifiesta en la lograda evocación de estas obras de todo un nuevo espacio postmoderno que surge en torno nuestro. (JAMESON, 1996: 56)

Lo sublime tecnológico y la conspiración en Espai 8

El espacio de juego es un simulacro inaprehensible generado a partir de una base de datos que queda oculta y que responde a la idea de sublime tecnológico

Lo sublime era para [Edmund] Burke una experiencia lindante con el terror, la visión espasmódica llena de asombro, estupor y pavor de aquello que, por su enormidad, podía aplastar por completo la vida humana. Después, Kant redefiniría el problema para que incluyese el tema de la representación, de modo que el objeto de lo sublime se convierte en una cuestión no sólo de mero poder y de inconmensurabilidad física entre el organismo humano y la Naturaleza, sino que afecta también a los límites de la figuración y a la incapacidad de la mente humana para dotar de representación a fuerzas tan inmensas (JAMESON, 1996: 54). En la actualidad este sublime no es la Naturaleza sino la Tecnología, pero no la tecnología por sí misma,

la tecnología es aquí un signo de algo diferente, que bien puede servir como útil abreviatura para designar ese enorme poder, propiamente humano y antinatural, de la fuerza de trabajo inerte almacenada en nuestra maquinaria –un poder alienado, eso que Sartre llamaba la “contrafinalidad de lo práctico-inerte”, que se vuelve contra nosotros con formas irreconocibles y parece constituir el inmenso horizonte distópico de nuestra praxis, tanto colectiva como individual (JAMESON, 1996: 54).

La tecnología no es una forma determinante, aclara Jameson, sino un marco de fondo de intensidad emocional, una euforia superficial pero inabarcable y, hasta cierto punto terrorífica, que Jameson considera, en un concepto muy sugerente, una sublimidad camp o histérica. En definitiva se trata de la teoría de la conspiración como intento de explicar la complejidad postmoderna:

La tecnología de la sociedad contemporánea es hipnótica y fascinante, no tanto en sí misma como porque parece ofrecer un esquema de representación privilegiado para comprender la red de poder y control que a nuestra mente y a nuestra imaginación les es aún más difícil aprehender: toda la nueva red global descentralizada de la tercera fase del capital. Donde mejor se observa hoy este proceso de figuración es en un tipo de literatura contemporánea de evasión (me gusta caracterizarla como *paranoia high-tech*) en la que las narraciones despliegan los circuitos y las redes de una supuesta alianza informática universal, activando conspiraciones laberínticas de agencias rivales de espionaje –autónomas pero en fatal trabazón– con una complejidad que a menudo rebasa la capacidad de la mente del lector normal. Pero la teoría de la conspiración (y sus estridentes expresiones narrativas) debe entenderse como un intento degradado –mediante la imaginería de la tecnología avanzada– de pensar la imposible totalidad del sistema mundial contemporáneo. En mi opinión, tan sólo cabe teorizar adecuadamente lo sublime postmoderno en términos de esa otra realidad de las instituciones económicas y sociales que, aun enorme y amenazadora, es apenas perceptible (JAMESON, 1996: 57).

El sublime tecnológico se encuentra de forma preferente en la representación de los espacios de poder y la inconmensurabilidad de determinadas tecnologías. La entrada al mundo simulado del videojuego nos provoca atracción y vértigo. Las interfaces que es necesario explorar en el desarrollo del juego ocultan una base de datos que es mostrada sólo de forma fragmentada y representada en la interfaz, de tal manera que permanece inaprehensible. La ocultación de la base de datos invita a la creencia en una conspiración contra los habitantes de la interfaz.

Los videojuegos son un simulacro, una copia idéntica de la que nunca ha existido original (JAMESON, 1996: 39). La interfaz de una base de datos que no podemos conocer y de un espacio navegable en el que estamos inmersos:

En vez de pensar en los juegos en términos de narración y descripción, tal vez sería mejor si lo hiciéramos en términos de *acciones narrativas* y *exploración*. En vez de que le narren, es el propio jugador el que tiene que llevar a cabo acciones para hacer avanzar la historia, ya sea hablar con otros jugadores con los que se encuentra en el mundo del juego, recoger elementos, luchar contra los enemigos, etcétera. Si el jugador no hace nada, la narración se para. Desde este punto de vista, el desplazamiento por el mundo del juego es una de las principales acciones narrativas. Pero se trata de un movimiento que también sirve al objetivo independiente de la exploración. Explorar el mundo del juego, examinar sus detalles y disfrutar con sus imágenes es tan importante para el éxito de juegos como *Myst* y sus seguidores como avanzar por la narración. De modo que, si bien desde un punto de vista, las narraciones de los juegos se pueden encuadrar con las antiguas historias que también se encuentran estructuradas en torno a un desplazamiento por el espacio, desde otro punto de vista son exactamente el contrario. El desplazamiento por el espacio permite al jugador progresar a lo largo de la narración, pero también tiene valor por sí mismo, pues es una manera de explorar el entorno (MANOVICH, 2005: 315).

También en *Espai 8*, como hemos visto, la exploración del espacio virtual de la interfaz es al mismo tiempo la acción narrativa. Además, la instancia narrativa se manifiesta, de forma necesaria para el desarrollo de aquella acción narrativa, en los chats, foros y mensajería instantánea. A menudo, los propios diseñadores de videojuegos hablan no de juegos o de personajes, sino de mundos (MANOVICH, 2005: 316).

En definitiva, un videojuego como *Espai 8* permite pensar el complejo sistema sociocultural de la globalización en términos de conspiración, como hemos visto. La conspiración es un intento de pensar el sistema mundial del capitalismo tardío como una totalidad. Más que una representación es una caricatura, en tanto el sistema escapa a cualquier intento de descripción simplificada o rápida mínimamente ajustada (JAMESON, 1995: 23).

Conclusión

La sospecha de conspiración del *Ens* de *Espai 8* contra sus habitantes poderosos, *cornacs*, *magnates* y *gobernadores*, es un intento degradado de pensar la totalidad del sistema *Nèmant* en que viven y expresarla en términos simplificados, acaso incorrectos, pero al menos aprehensibles, como una alegoría de ese otro sistema desde luego inaprehensible en su totalidad que es nuestro mundo globalizado, es decir una suerte de sublime tecnológico. Goffman y Frazer, y Burbu_ann, Iarmaethor, Pokevíktor, Danish, Emus, Himolep, Mary_86, Arekusu, Atridas y tantos otros comparten la suerte de poder pensar de forma total el universo en que viven... quizá en los términos degradados del nuestro.

Bibliografía

AARSETH, E. 2004 "Storylines vs. gameworlds. Landscaping as narrative device?"
A: *5enes Jornades sobre arte i multimèdia. Metanarrative(s)? Trobada internacional*

- sobre el papel de l'art en el desenvolupament de narratives i sintaxis audiovisuals i multimèdia. Barcelona: Fundació La Caixa.
- ADESE, 2005 *Estudio de hábitos y usos de los videojuegos*. <<http://www.adese.es>> [Consulta: 25 de febrer de 2005].
- ATRIDAS, 2006 *A posar a parir els admins*. CCRTV Interactiva - Televisió de Catalunya (06/09/2006, 01:12) <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=77408>> [Consulta: 03/11/2006].
- AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M. [et al.] 1996 *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós. (Paidós comunicación; 17).
- BURBU_ANN, 2006a *Arockalypse Now*. CCRTV Interactiva - Televisió de Catalunya (22/05/2006, 14:37) <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=73609>> [Consulta: 03/11/2006].
- BURBU_ANN, 2006b *L'apocalipsi*. CCRTV Interactiva - Televisió de Catalunya (04/07/2006, 19:31) <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=73609>> [Consulta: 03/11/2006].
- CCRTV-INTERACTIVA, 2006a *Espai 8 - la generació de la llum*. CCRTV Interactiva - Televisió de Catalunya <<http://www.3xl.net/p3xl/3xlEspai8.jsp>> [Consulta: 04/02/2006].
- CCRTV-INTERACTIVA, 2006b *Ajuda Espai 8, la generació de la llum*. CCRTV Interactiva - Televisió de Catalunya <<http://www.3xl.net/espai8/instruccions.htm>> [Consulta: 04/02/2006].
- DE FELIPE, F. 2000 "A las puertas del cine interactivo: videojuegos y narrativa potencial". *Trípodos*, núm. Extra.
- EMUS, 2006a *l el Perquè de tot plegat?* : CCRTV Interactiva - Televisió de Catalunya, (01/07/2006, 23:48) <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=73396>> [Consulta: 03/11/2006].
- EMUS, 2006b *Algu*. CCRTV Interactiva - Televisió de Catalunya, (01/07/2006, 01:09) <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=73371>> [Consulta: 03/11/2006].
- GOFFMAN, 2006 *Millor units que barallats*. CCRTV Interactiva - Televisió de Catalunya (26/06/2006, 21:30) <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=73051>> [Consulta: 03/11/2006].
- IARMAETHOR, 2006a *L'apocalipsi*. CCRTV Interactiva - Televisió de Catalunya (06/09/2006, 19:27) <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=73609>> [Consulta: 03/11/2006].
- IARMAETHOR, 2006b *Records de Bàrtimer15, per Iarma*. CCRTV Interactiva - Televisió de Catalunya, (18/05/2006, 12:16) <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=70782>> [Consulta: 03/11/2006].
- JAMESON, F. 1995 *La estética geopolítica. Cine y espacio en el sistema mundial*. Barcelona: Paidós.
- JAMESON, F. 1996 *Teoría de la posmodernidad*. Madrid: Trotta. (Estructuras y procesos, serie Filosofía).
- MANOVICH, L. 2005 *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós. (Paidós comunicación; 163).
- MITU, 2006 *l el Perquè de tot plegat?* : CCRTV Interactiva - Televisió de Catalunya (01/07/2006, 16:17) <<http://forums.ccrvtv.com/viewtopic.php?t=73396>> [Consulta: 03/11/2006].
- POKEVIKTOR, 2006 *El mestissatge a Espai 8*. CCRTV Interactiva - Televisió de Catalunya (27/06/2006) <<http://www.3xl.net/p3xl/3xlItem.jsp?idint=207120529&seccio=home3xl&item=noticie s>> [Consulta: 03/11/2006].

SIDERI2000, 2006 *Ji ji*. CCRTV Interactiva - Televisió de Catalunya (25/06/2006, 22:54) <<http://forums.ccrtvi.com/viewtopic.php?t=72959>> [Consulta: 03/11/2006].

Como pesquisar o “Fale com o Governo” da Presidência da República? Considerações sobre o método de uma pesquisa

*Marcello Cavalcanti Barra*⁴³

O objetivo deste artigo é fazer uma comunicação de pesquisa em andamento no campo da Sociologia da Ciência e Tecnologia. Para o método de uma pesquisa realizada desde março de 2004, faço uma breve discussão sobre estratégias etnográficas, através de estudo de caso e observação, e pesquisas historiográficas, com uso da história de vida e história. Deixe-me explicitar meus recortes e minhas escolhas - afinal, sem recorte não há ciência. Em primeiro lugar, minha opção é pesquisar o governo eletrônico na esfera do Poder Executivo Federal brasileiro, com possíveis implicações para a relação entre governo e sociedade.

Escolhi pesquisar o governo eletrônico através das **mensagens eletrônicas trocadas** entre cidadãos e servidores públicos através de um serviço chamado “Fale com o Governo” e através das **relações que se estabelecem** entre os próprios servidores públicos para responder às questões postas pelos cidadãos. Dessa maneira, ficarão de fora da pesquisa a comunicação através de textos e imagens contidos em páginas de sítios eletrônicos ou em qualquer troca de mensagens eletrônicas que esteja fora deste serviço específico, o “Fale com o Governo”, que recebe as mensagens eletrônicas do endereço eletrônico “governo@brasil.gov.br”. Portanto, a pesquisa se restringe às trocas de mensagens eletrônicas e todo o processo que envolve essas trocas no mundo físico.

Por governo eletrônico deve ser entendida, nesta pesquisa e neste artigo, toda a atividade governamental que ocorre através da Internet, seja através de sítios eletrônicos (“websites” ou “sites”) ou da troca de mensagens eletrônicas (“e-mails”). Por núcleos de governo eletrônico, aqui, deve-se entender os grupos que têm como atividade principal o trabalho relacionado ao conteúdo das mensagens eletrônicas.

Mas como cheguei até o “Fale com o Governo”? Meu contato ocorreu por intermédio de minha orientadora de dissertação que indicou um colega do doutorado que já foi chefe do serviço. O “Fale com o Governo” é um serviço prestado pela Presidência da República, executado por um núcleo de governo eletrônico localizado na estrutura hierárquica da Diretoria de Publicações da Secretaria-Adjunta (SECAD), da Secretaria de Comunicação de Governo e Gestão Estratégica (SECOM).

Pela força representativa que tem o Presidente da República em nosso regime presidencialista, a Presidência da República é dotada de poder simbólico. Dessa maneira, o “Fale com o Governo” é aquilo que Gil chama de um “caso extremo” da estratégia de estudo de caso, que “fornece idéias dos limites para oscilação das variáveis” (GIL, 1995: 79). Nesse contexto, estudo de caso é “caracterizado pelo estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos, de

⁴³ Mestre em Sociologia pela Universidade de Brasília - UnB (Brasil). O pesquisador foi apoiado por bolsa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

maneira a permitir conhecimento amplo e detalhado do mesmo” (GIL, 1995: 78).

Uma hipótese desta pesquisa é que o “Fale com o Governo” tenha um grande poder de penetração e “espalhamento” no governo, comparado com outros núcleos de governo eletrônico. Assim, haveria a possibilidade de influenciar a formatação e a própria ação de outros núcleos de governo eletrônico dentro do governo brasileiro, pelo exemplo e poder simbólico que o núcleo do “Fale com o Governo” representa.

Esta pesquisa poderá mostrar também as novas redes virtuais e reais que se formam dentro do governo graças à Internet. Assim, os núcleos do governo eletrônico se transformariam em grandes fontes de poder em toda a esfera governamental. Além disso, há a possibilidade da autonomização da burocracia estatal, tornando-se ligada a interesses “internacionais” (FURTADO, 1974: 61); na história recente brasileira isso parece ser comprovado, pelo menos no aspecto dos pagamentos - fundamental em nossa sociedade, aliás -, quando vimos que muitos dos servidores públicos federais eram pagos diretamente com dinheiro de organismos (agências) internacionais. Com o fortalecimento do governo eletrônico, busco pesquisar o poder que os servidores responsáveis por esse serviço, nos núcleos do governo eletrônico, conquistam e a possibilidade de sua autonomização na própria burocracia brasileira.

Além do estudo de caso, quais outras estratégias de pesquisa utilizarei?

O estudo de caso não é exclusivo. O estudo de caso é útil “nas fases iniciais de uma investigação sobre temas complexos, para a construção de hipótese ou reformulação do problema” (GIL, 1995: 79). Além disso, cada pesquisa é única, diferente de qualquer outra. Como escreve Becker,

“toda pesquisa tem o propósito de resolver *um problema específico* que, em aspectos importantes, não é parecido com nenhum outro problema, e deve fazê-lo dentro de um ambiente específico diferente de todos os que existiram antes”. (Becker, 1997: 12-13) (grifo nosso).

E, nesse sentido, o método de uma pesquisa é o resultado único dessa pesquisa. Em suma, cada pesquisa tem seu método único.

Observação

A pesquisa no “Fale com o Governo” contará também com a estratégia de observação, que ocorrerá inicialmente por um mês, em agosto de 2004, para a construção do projeto de pesquisa e, sendo aprovado, por mais três meses em 2005. Usando a conceituação de Laville & Dionne, inicialmente, no primeiro mês, a observação será pouco estruturada e, depois, já dentro do projeto, será uma pesquisa mais estruturada. Procedimento esse totalmente corroborado por Goode & Hatt: “à medida que aumenta a precisão da hipótese deve aumentar a precisão dos conceitos e dos dados. A observação simples é mais útil em estudos exploratórios, mas o investigador gradualmente percebe a necessidade de suplantá-la”.

com um formulário e questionário mais cuidadosamente planejados, com provas psicológicas e com melhor controle das técnicas de observação” (GOODE & HATT: 1960: 165). Mas, afinal, o que é a estratégia de observação? Para Goode & Hatt:

“[seu] objetivo de estudo é [o] comportamento social (...) A observação pode assumir várias formas e é, ao mesmo tempo, a mais antiga e a mais moderna das técnicas de pesquisa. Inclui as experiências mais casuais, não controladas, até os registros mais exatos por meio de filme na experimentação de laboratório”. (GOODE & HATT: 1960: 155).

E por que usarei a estratégia de observação? Em primeiro lugar, é importante dar “voz aos atores”. Como diz Coulon, “a linguagem comum diz a realidade social, descreve-a e ao mesmo tempo a constitui” (COULON, 1995: 8). Os atores são sujeitos da ação. Dar voz também exige cuidados: é necessário, na pesquisa sociológica, controlar os discursos. A observação sistemática e controlada permite checar a repetição estatística não só dos discursos mas também dos comportamentos e ações. Estatística no sentido de 1) frequência - freqüente, bastante freqüente, sempre, nunca ou pouco freqüente; e 2) situação em que aconteceu – se quando perguntados, se espontaneamente ou se adotaram determinado comportamento quando aconteceu determinado fato e o analista inferiu; e 3) quantidade de pessoas - todos, uma grande quantidade, aproximadamente a metade, uma pequena quantidade, nenhuma; sendo que frequência, situação e quantidade se interrelacionam. Em um exemplo sobre os estudantes de medicina que pesquisou, Becker oferece uma bela sugestão, ao qual me baseei para a sistematização anterior (BECKER, 1997: 56-57). Além disso, o governo pode também ser considerado como uma instituição que tem voz, discurso, representação, na forma de sua publicidade, livros, material de eventos e tudo aquilo que se torna material etnográfico para o pesquisador e que não traz, necessariamente, a assinatura de um indivíduo ou mais de um indivíduo que os produziu, configurando-se, assim, como uma voz institucional. É importante, porém, explicitar a fonte ou o grupo do governo que saiu determinado material. Mesmo porque, por mais que tendamos a ver “o governo” como uma unidade, são vários os discursos e grupos sociais que compõem “o governo”.

Finalmente, gostaria de ressaltar uma outra característica da observação, assim descrita por Laville & Dionne: “A observação não é também uma técnica exclusiva: ela se presta, às vezes admiravelmente, a casamentos com outras técnicas e instrumentos” (LAVILLE & DIONNE: 1999: 182).

História de vida e história

A pesquisa no “Fale com o Governo” poderá contar também com a estratégia da “História de vida”⁴⁴. Por que usei a expressão “poderá contar” e não “vai contar”?

⁴⁴ Teresa Maria Haguette parte dos escritos de Howard Becker em *The Jack Roller*, obra de Clifford Shaw, para descrever o que é “História de vida”: “a história de vida atende mais aos propósitos do pesquisador que do autor e está preocupado com a fidelidade das experiências e interpretações do autor sobre seu mundo ... Embora o trabalho seja apresentado a partir de seu enfoque, ele enfatiza o valor da perspectiva do ator por aceitar que a compreensão de alguém só é possível quando este comportamento é visto sob o ponto de vista do ator” (Haguette, 1995: 80 e 81).

Como dito anteriormente, cada pesquisa é diferente de outra pesquisa. O uso da ferramenta de História de vida é ideal no meu caso, mas, no campo de pesquisa, na maioria das vezes, o pesquisador passa por processos de negociação para conseguir dar determinados passos. Assim, a gravação de depoimento depende dos servidores do “Fale com o Governo”, em primeiro lugar.

Mas para que contar a história? Contar a história é importante para ajudar a entender um processo. O governo eletrônico já tem alguns anos de vida. O que dizer então da relação entre governo e sociedade no Brasil? São muitos séculos de história. Historicizar nos ajuda na tentativa de compreensão de aspectos do presente e do passado, na tentativa de estabelecer relações e conexões entre variáveis, ver como o próprio ator social se coloca na história. Além disso, é interessante notar que, por mais que a história não seja completamente fechada, o passado determinando o futuro, ela também não é inteiramente aberta, no sentido de que o futuro acontecerá independentemente do passado. De fato, o futuro não é uma página completamente em branco. A dificuldade, obviamente, é descobrir em que grau nosso passado nos determina – mas também não é meu propósito realizar essa discussão aqui.

O que é história, afinal? História é fluxo. Incompreensível em si, no seu todo, pois é caos. Em busca de inteligibilidade, e de significados precisa de corte. Para esta pesquisa específica, história vira a história de cada pessoa, da cada servidor público do núcleo de governo eletrônico “Fale com o Governo”, através da sua história de vida, que se relaciona à história do grupo em que essas pessoas trabalham, à história da diretoria, da SECAD, da SECOM, da Presidência da República, do governo, histórias contextualizadas na história do Brasil e na história da própria Humanidade. Como aponta Elias em “O processo civilizador” existe conexão e relação entre a história da humanidade e a história do indivíduo (ELIAS, 1993: 270).

Considerações finais

O estudo da história, especificamente, possibilitará também ao pesquisador averiguar as condições de surgimento do governo eletrônico brasileiro. Entendo condições, no presente contexto, como: a partir de que se pode falar da existência de um governo eletrônico? Ou ainda, de outra forma colocada por Foucault: “aquilo sem o que e aquém do que não se pode conhecer” (FOUCAULT, 1981: 84).

Finalmente, a observação, além de os ouvidos e a percepção de pesquisador podem ajudar a ver fenômenos e relações que nem me eram intuídas. Naquilo que Gaskell & Bauer enfaticamente declaram que “um indicador de relevância de qualquer pesquisa deve ser seu valor de surpresa” (GASKELL & BAUER: 2002: 486). E, nesse sentido, pode até levar a pesquisa a outros rumos, outras direções.

BIBLIOGRAFIA

BECKER, Howard, 1997, Métodos de pesquisa em ciências sociais, São Paulo:

Hucitec

COULON, Alain, 1995, *Etnometodologia*, Petrópolis: Vozes

ELIAS, Norbert, 1993, *O processo civilizador. Vol. II: Formação do Estado e Civilização*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar

FOUCAULT, Michel, 1981, *As palavras e as coisas*, 2. ed., São Paulo: Martins Fontes

FURTADO, Celso, 1974, *O mito do desenvolvimento econômico*, Rio de Janeiro: Paz e Terra

GASKELL, George & BAUER, Martin, 2002, "Para uma prestação de contas pública: além da amostra, da fidedignidade e da validade", en George GASKELL & Martin BAUER, *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*, Petrópolis: Vozes

GIL, Antonio Carlos, 1995, *Métodos e técnicas de pesquisa social*, 4. ed., São Paulo: Atlas

HAGUETTE, Teresa Maria Frota, 1995, *Metodologias qualitativas na sociologia*, 4. ed., Petrópolis: Vozes

LAVILLE, Christian & DIONNE, Jean, 1999, *A construção do saber – manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas*, Porto Alegre: Artes médicas; Belo Horizonte: UFMG

Exploración del espacios y lugares digitales a través de la observación flotante. Una propuesta metodológica

Eduardo Neve
Universidad Autónoma Metropolitana

Resumen: Desde una concepción dinámica de la producción y transformación de sentido en las redes digitales, se identifican algunas similitudes entre las redes digitales (particularmente el Internet) y las ciudades contemporáneas. Partiendo de bases teóricas de la geografía humana, de la antropología urbana y de recientes estudios sociales de lo digital se propone una manera de estudiar medios dinámicos desde una aproximación fenomenológico-hermenéutica, concentrándose en la fase de la observación, que no ha recibido tanta atención como otras fases de las etnografías de lo digital. Se analizan algunas categorías conceptuales como el ciberespacio y el ciberlugar, y se desarrolla una reflexión en torno a posibles diferencias entre los espacios y procesos sociales digitalizados y los no digitalizados, tomando en cuenta que las relaciones sociales no están dicotomizadas entre lo digital o lo analógico, sino desplegadas en el cruce de ambos. Se propone la adaptación de la *observación flotante* (una metodología proveniente de la antropología urbana) a medios digitales, específicamente al Internet y se analizan algunas posibles vertientes de este tipo de aproximación metodológica.

Abstract: Drawing upon a dynamic conception of the production and transformation of meaning in digital networks, some similarities between contemporary cities and digital networks (particularly Internet) are identified. Having some theoretical backgrounds from human geography, urban anthropology and recent digital social studies as a starting point, a way of studying dynamic environments from a phenomenological and hermeneutic approach is presented, focusing on the research stage of observation, a stage which has not received as much attention as other stages of the research process in digital ethnographies. Some conceptual categories such as cyberspace and cyberplace are hence analyzed developing an analysis of eventual differences between digital and non-digital spaces and social processes, taking into account that social relations are not dichotomized between the digital or the analog, but rather unfolded in the intersection of both. The adapting of *floating observation* (a methodology which originated in urban anthropology) into digital environments (particularly into the Internet) is suggested, analyzing some aspects of this methodological approach.

Parece haber sorprendentes similitudes entre las representaciones de espacios digitales y espacios analógicos, como si hubiera cierta estructura espacial independiente de su *status físico*. Así, ADAMS (1998) identifica un conjunto de metáforas de lo digital que hacen referencia a espacialidades preexistentes, como supercarreteras (de la información), portales, sitios de Internet. Otra de esas metáforas es la del *navegar* en Internet:

Internet es un gran mar donde navegar es apasionante [...] pero un mar que, después de una pequeña travesía de algunos días, preferimos contemplarlo sin movernos del puerto" (Leprí 1996: 22, en SARTORI, 1997:59)

Se ha venido hablando entonces de la *cybernavegación* (SARTORI, 1997; JAMET, 2002) que consiste en el desplazamiento digital de una red a otra, de una parte del ciberespacio a otra. Sin embargo el desplazamiento digital tiene importantes diferencias respecto al desplazamiento analógico, comenzando por que para

desplazarse digitalmente no hace falta mover las piernas ni subirse a una carreta, a un automóvil, a un velero o a un avión, sino en todo caso mover el *mouse* ó apretar alguna tecla de un teclado⁴⁵. Han sido numerosas las voces que destacan que la vida en Internet no puede ser igual a la vida *offline*, comenzando porque no hay contacto cara a cara⁴⁶ (DICKS & MASON, 1998; ZURAWSKI, 1999; GUBERN, 2000; entre otros).

En este trabajo se presenta una reflexión en torno a algunas relaciones, interconexiones y diferencias entre los espacios y lugares digitales y sus contrapartes analógicas, desde un punto de vista metodológico: ¿Se puede hacer investigación social recorriendo ó navegando en Internet de la misma manera que se recorren las ciudades? Para abordar esta pregunta, el trabajo toma en cuenta algunas bases teóricas de la Geografía humana, de la Antropología urbana y de recientes estudios sociales de lo digital para proponer una manera de estudiar medios dinámicos desde una aproximación fenomenológica y hermenéutica, concentrándose en la fase de la observación, que no ha recibido tanta atención como otras fases de investigación en las etnografías de lo digital. A grandes rasgos el trabajo consta de dos partes. La primera aborda el tema de la espacialidad digital, analizando conceptos que puedan resultar pertinentes para desarrollar una propuesta metodológica de observación en Internet (la misma idea de campo o "campo virtual" tiene connotaciones espaciales). La segunda parte consiste en la propuesta de la adaptación de la observación flotante (una metodología proveniente de la antropología urbana) a medios digitales, específicamente al Internet. A lo largo del trabajo se hace énfasis en las posibles diferencias metodológicas entre el estudio de lo social en medios digitales y en medios analógicos, analizando la manera en la que el límite entre lo digital y lo analógico puede ser más bien difuso.

Ciberespacio y ciberlugar

Es relevante que al Internet se le llame ciberespacio y no ciberlugar. Es lo suficientemente amplio y lo insuficientemente delimitado para que se piense al Internet más como un espacio que como un lugar. La representación del Internet como un mar para navegar (*naviguer* en francés) o para surfear (en inglés: *surf the web*) me hace recordar las observaciones respecto al mar como un espacio amplio y abierto por antonomasia (Baudelaire, 1875; Reclus, 1905:171; Dardel 1952:52-53; Tuan, 1977:16; Howard, 2005). Pero aunque el Internet suele verse más como un gran espacio abierto, puede estar compuesto de *lugares*. A este respecto, MASON (1999:67) comenta que el Internet no es todo una frontera vaga y salvaje, pues los usuarios crean sus propios "locales" al reconstruir y representar porciones del Internet para que otros lo puedan ver. Si pensamos al lugar como una porción significada del espacio (TUAN, 1974:136; CRESSWELL, 2004) vemos que puede haber porciones o partes del Internet que son reconfiguradas como lugares por los usuarios en la construcción de significado en torno a ciertas redes o porciones de

⁴⁵ Aunque hay que tomar en cuenta que frecuentemente para desplazarse en medios digitales hubo que haberse desplazado en medios analógicos para tener acceso a las tecnologías digitales, que no se encuentran en cualquier lugar.

⁴⁶ A pesar de que haya contacto visual a través de las *webcams*, se pierden varios elementos situacionales como el olor, la iluminación, los sonidos ambientales y el conjunto de sensaciones y percepciones que caracterizan un lugar.

red. El lugar existe a diferentes escalas, «en un extremo un sillón favorito puede ser un lugar, y en otro extremo toda la tierra puede verse como un lugar» (TUAN, 1974:149). Incluso el mar puede llegarse a ver como un lugar por los navegadores frecuentes que en su navegar se familiarizan con la gran extensión del mar (Ibíd.:80-84). El Internet en su conjunto puede llegar a pensarse como un lugar al que se entra, especialmente cuando se ha estado mucho tiempo alejado de él.⁴⁷ Sin embargo, estaría cerca de lo imposible decir que alguien está familiarizado con todas las redes del Internet. El Internet sigue siendo algo más bien abierto, en constante crecimiento y dinamismo, por lo que para la gran mayoría el Internet representa un (el) ciberespacio, que a su vez puede estar conformado por sitios, portales, *home pages*, es decir el equivalente a lugares en las ciudades. Esto nos lleva a pensar en que también hay metáforas que llevan a pensar al Internet como una gran ciudad (JAMET, 2002).

El ciberespacio como ciudad

Suele decirse que se navega o se *surfea* en las supercarreteras de la información (*informationhighway*; motorways of information) más que en el *mar de la información*. (ADAMS, 1998; JAMET, 2002) La supercarretera de la información lleva la metáfora del Internet a contextos urbanos. Así, con la “navegación en línea” se puede estar metaforizando a la navegación en altamar, o también a la navegación urbana. La navegación urbana puede entenderse como el desplazamiento de las personas en las ciudades, generalmente a pie, en cierta dirección, siguiendo rutas ya trazadas o por trazar (DE CASTRO, 1997:17-18; 1999). Aunque se habla de supercarreteras de la información, a nivel de la experiencia personal, el recorrer el ciberespacio parece estar relacionado con los paseos, los recorridos, el deambular, el vagar (SETTEKORN, 2001). Así, SARTORI (1997:60) piensa que el Internet puede verse como □un instrumento práctico, como un paseo a un mercadillo callejero o como un recorrido por nuestros más variados *hobbies*□. Pero si la *navegación* en Internet casi no requiere de movimiento físico podríamos preguntarnos por qué hay una constante utilización de metáforas que aluden a movimientos incluso corporales: pasear, recorrer, vagar, surfear. A este respecto podemos pensar que ciertas topologías redes virtuales reproducen y transforman características de los lugares físicos y familiares (ADAMS, 1998) como el proyecto *Alpha World* (de Active Worlds), creado desde 1997 como un espacio 3D de Internet para la interacción social en tiempo real donde sus habitantes (avatares) deambulan por ahí como turistas o residentes, como un ciudadano virtual en la ciudad virtual. (MENDIVELSO, 2002). Aunque en un inicio el Internet fue diseñado para intercambiar información específica sin el intento de crear espacios virtuales de interacción social, conforme se fue popularizando su uso comenzó a convertirse en un espacio construido por gente cuya experiencia de recorrer la ciudad pudo haber influido entonces en la configuración de los recorridos digitales, agregándole el aderezo de la fantasía y la utopía. Así, la experiencia del movimiento que ya ha sido aprehendida en los recorridos cotidianos, se reproduce en Internet, aunque no a un nivel físico (no tenemos que movernos de la silla para ir de un sitio de Internet a otro) sí a un nivel

⁴⁷ Hay un grupo (estadísticamente no representativo, pero hermenéuticamente significativo) de personas con las que he hablado que me han comentado que cuando llegan a salir de viaje y no tienen acceso al Internet, lo extrañan. Extrañar algo implica otorgarle significado, y cuando ese significado se construye con referencias espaciales se construye un lugar a nivel de la representación.

fenomenológico. Para tener la sensación del movimiento basta con que nuestro sistema de referencia visual esté en un estado cinético diferente al nuestro, como cuando estamos al centro de un carrusel y todo nuestro rededor se mueve.

Así como los desplazamientos en entornos analógicos han influido en la construcción del movimiento en entornos digitales, éstos últimos han también repercutido en los desplazamientos analógicos. Así, los mapas e imágenes satelitales en línea son apropiados por varios usuarios e incorporados en sus dispositivos mentales de referencia espacial, de manera que pueden aprender cómo ir de un lugar a otro sin haber estado previamente en esos lugares⁴⁸. De hecho, algunos autores (GUBERN, 2000:20; VERDÚ:2003) sostienen que el relativo declive de la frecuentación de los espacios públicos *físicos* ha venido acompañado de una mayor frecuentación de espacios digitales. Los *recorridos virtuales* en museos en línea, lugares 3D reproducidos en sitios de Internet o incluso en formas de terreno de difícil acceso en la realidad física (MENDIVELSO, 2002; SETTEKORN, 2001) han llevado a que los espacios digitalizados formen parte cada vez más considerable de la espacialidad vivida y por lo tanto incidan en el espacio social. Esto ocurre también con discursos, percepciones y representaciones sociales, que llevan la interacción social a desplegarse en tramas de transtextualidad entre lo analógico y lo digital (AGGER, 1999; RUTTER & SMITH, 1999).

Me parece que en vez de pensar a la realidad *física* y la realidad *virtual*, a la analógica y a la digital, como dos realidades disconexas y en disputa (la idea de que la realidad virtual *pretende* sustituir a la realidad física) es más sugerente ver su mezcla y complementariedad. La realidad que se piensa *física* está virtualizada, pues está caracterizada por discursos construidos desde lo *virtual* (RIVIERÉ, 1998) y la que se piensa *virtual* está anclada a referencias espaciales físicas y concretas (HIERNAUX, 1999; MILLER & SLATTER, 2000, CASTELLS, 2001). Por ejemplo, de los 13 servidores raíz que sostienen las direcciones de Internet a nivel mundial (.edu, .org, .com, .net; etc.) 10 de ellos están concentrados en los estados de California, Virginia y Massachussets, Estados Unidos; donde el tema de la seguridad en los edificios donde se encuentran estos servidores es de gran relevancia (ROBERTS-ICANN, 2001).⁴⁹ Habría que pensar entonces en una perspectiva *recombinacional* en la que se ven de manera relacional los vínculos entre tecnología, tiempo, espacio y vida social (GRAHAM, 1998: 167) por lo que más que una sustitución hay una suerte de *híbridos sociotécnicos* donde la vida virtual se encuentra en una constante combinación de nuevos conjuntos de espacios y tiempos contingentes e imposibles de generalizar (Ibíd.).

Internet, una red de redes dinámicas

Así como la ciudad se ha visto como una red compleja (HANNERZ, 1986:227), las redes computacionales se han visto como ciudades (ADAMS, 1998; MENDIVELSO, 2002). La arquitectura de redes es lo que parece conectar a las ciudades con el ciberespacio. En el ciberespacio hay subredes que concentran más información y

⁴⁸ Lo cual no es algo tan novedoso, pues *instrucciones de desplazamiento* que comparten las personas configuran una parte importante de sus referencias espaciales cognitivas.

⁴⁹ Los otros 3 servidores se encuentran en Estocolmo, Londres y Tokio. (ROBERTS, ICANN, 2001)

actividad que otras, pero debido a que las distancias entre las subredes están reducidas a un mínimo, puede pensarse al ciberespacio como una gran ciudad cosmopolita donde las distancias son mínimas. El aumento sin precedentes de la velocidad social (SOTO, 2002) ha llevado al Internet a ser como una fase de culminación de la fugacidad que caracteriza a las ciudades contemporáneas (HIERNAUX, 2005), por lo que hay que considerar que la producción de sentido en y a través de lo digital está caracterizada por un alto nivel de dinamismo.

¿Qué pasa con el campo como lugar de investigación en un contexto de tanto dinamismo y de constante reconfiguración? El *cibercampo* o el campo en Internet no puede pensarse como el campo de Malinowski (ZURAWSKI, 1999) que ya resultaba insuficiente para estudiar contextos contemporáneos como los de las ciudades (DICKS & MASON, 1998). La interacción cara a cara, de importancia tradicional en la etnografía desaparece o se desdibuja en los contextos digitalizados, añadiendo complejidad a la investigación social en y a través de lo digital. Sin embargo, tomando en cuenta que una parte considerable de la socialización comunicativa de la vida contemporánea no se da cara a cara, el ciberespacio surge como un ángulo interesante desde el cual reinterpretar a la sociedad. Para ello, deben incorporarse herramientas teórico-metodológicas que tomen en cuenta la rapidez y dinamismo de sus procesos.

Ahora, el que el Internet esté caracterizado por redes en constante movimiento y transformación, ello no implica, como ya se mencionaba anteriormente, que se generen ciberlugares hasta cierto punto delimitados. Si pensamos al lugar no como algo fijo y homogéneo, como lo piensa Michel de Certeau (DELGADO, 1999), sino desde una perspectiva más dinamista, vemos que «a pesar de que el lugar alude a un espacio con límites, dichos límites se extienden hasta donde lo hace el contenido simbólico de los elementos objetivados en él y que pueden ampliarse a través de redes y relaciones de sentido» (LINDÓN, HIERNAUX & AGUILAR, 2006:13), por lo que el ciberespacio pudiese aniquilar la distancia, pero no así el lugar (WALMSLEY, 2000). Se puede pensar entonces en lugares en línea, que a pesar de ser visitados por personas espacialmente dispersas, dan lugar a relaciones sociales que los configuran y los transforman (ADAMS, 1998, ITO, 1999). Así, JONES (1997) piensa que cuando hay un nivel mínimo de interactividad, una variedad de comunicadores, y un mínimo de miembros continuos en un espacio virtual público puede hablarse de un ciber-lugar o un *asentamiento virtual*. Partiendo de estas ideas, EPHIMOBA & HENDRICK (2005) sostienen que los weblogs pueden considerarse como ciberlugares cuyos límites se van construyendo simbólicamente por las comunidades en línea que los configuran (además de los límites ya informáticos, como la capacidad de almacenamiento de la que dispone un weblog). Para algunos autores (RHEINGOLD, 1993; FORSTER, 2001) la interconectividad de redes y los efectivos algoritmos de los motores de búsqueda en Internet han facilitado que gente que comparte intereses, pero que se encuentra distribuida en lugares distantes entre sí, construya un fuerte sentido de comunidad que anteriormente no tenía.

Vemos entonces que aunque los lugares en línea no son estáticos sino son sistemas dinámicos de conexiones (MENDIVELSO, 2002) al haber construcción de significado en las tramas de subjetividad compartida digitalmente, no todos los ciberlugares son

igualmente accesibles a distintos horizontes de comprensión, por lo que sigue vigente la figura del forastero planteada por Alfred SCHUTZ (1944:449), aquella persona que busca interpretar las pautas culturales de un grupo social al que se acerca para orientarse dentro de él. Es decir, no todo investigador que usa el Internet es ya un nativo en todos los ciberlugares. Puede tener acceso a muchos ciberlugares sin las dificultades que a veces conlleva el entrar a lugares no digitales (se puede entrar al blog de un grupo de amigos que quizá no permitirían el acercamiento de otra persona en un parque, o se puede entrar a un foro de *mercado negro* con una mayor facilidad inicial que entrar a un callejón escondido donde se venden artículos robados) pero ello no garantiza la inmediata interpretación exitosa de los marcos de sentido construidos en esos ciberlugares, de manera que aunque el investigador pase desapercibido, puede seguir estando *fuera de lugar*.

El que haya una gran disponibilidad de discursos en distintos formatos ampliamente distribuidos en Internet ha propiciado la idea de que la información ya está ahí y no hay que producirla, evitando así por ejemplo el trabajo de introducir y negociar la grabadora en una entrevista, lo cual ha venido acompañado también de una pérdida del valor añadido de la transcripción de la entrevista (BEAULIEAU, 2004:154). Surge la posibilidad de hacer análisis estadístico de los textos del Internet, y observar correlaciones, patrones, tendencias, etc. Así, por ejemplo se han encontrado ciertas regularidades en la navegación en línea en la secuencias que llevan a las personas de una página web a otra (CATLEDGE & PITKOW, 1995; HUBERMAN, et.al., 1998). Aunque estos estudios pueden aportar información de interés para tener una idea de procesos que ocurren a escalas macro en Internet, no pueden aportar vías de interpretación de sentido y significado social. Voy a dar un ejemplo quizá un tanto caricaturesco pero ilustrativo. Haciendo una búsqueda en Google, la palabra "home" aparece aproximadamente 6.12 veces más que la palabra "family". Sin embargo, esto no puede llevarnos a argumentar que para la sociedad internauta angloparlante actual la casa aparece con más frecuencia en su universo simbólico que la familia; ambas palabras son ampliamente multívocas y polisémicas. La palabra "home" por ejemplo aparece seguido como indexalizadora, en el sentido informático: "/home.html". Para comprender cómo ciertos grupos sociales podrían estar significando la casa a partir del Internet sería por lo tanto una aproximación muy pobre hacer un amplio cruce de variables obtenidas del ciberespacio. Hay que pensar por lo tanto en metodologías que hagan énfasis en la interpretación de plexos de sentido de redes sociales digitalizadas que se encuentran en el constante dinamismo que caracteriza al ciberespacio.

La observación flotante. Una propuesta metodológica.

Desde inicios de la década de 1980 comenzó a haber desde la antropología urbana una particular preocupación por hacer una renovación metodológica que permitiera estudiar los procesos dinámicos de la vida en las ciudades. La movilidad de las relaciones sociales y la fugacidad de las relaciones de tránsito llevó a pensar a las ciudades en términos de fluidez (HANNERZ, 1986:300-308). Colette Pétonnet propone una forma de observar la ciudad que fuera compatible con el movimiento incesante, la circulación incontrolable y el anonimato característicos de las ciudades. Se trata de la "observación flotante", que consiste en estar bajo toda circunstancia vacante y disponible, no enfocar la atención en un objeto preciso, sino dejarla "flotar"

para que no haya filtro, que no haya a-priori, hasta que aparezcan algunos puntos de referencia y de convergencia, en los que uno llegue a encontrar ciertas reglas subyacentes (PÉTONNET, 1983:39). Posteriormente, Manuel DELGADO (1999:49) retoma y amplía esta propuesta para estudiar lo resbaladizo, lo que se escabulle, invitando a *diluirse* en relaciones complejas, admitir que «[los] objetos potenciales de estudio están en una tupida red de fluidos que se fusionan y licuan, o que se fisianan o se escinden, un espacio de dispersiones e intermitencias», donde los individuos y colectividades se la pasan transitando, circulando, en movilidades, transbordos, correspondencias, con traspiés e interferencias (Íbid:45). Para hacer las anotaciones de la observación, Delgado propone un nuevo lenguaje literario que registre lo fragmentario y lo fugitivo, una percepción aguda y atenta, una *paseología*, siguiendo a Lucius Burckhart, como aquella ciencia que estudia los paisajes recorridos a pie, dejándose llevar más por los sentidos que por las piernas (Íbid:52-53). Como desde las etnografías de lo digital también ha habido una exhortación a pensar en metodologías que tomen en cuenta la fluidez, la multiplicidad, conectividad y segmentatividad de los fenómenos sociales en línea (ESCOBAR, 1994; DICKS Y MASON, 1998) me parece que la observación flotante es una aproximación metodológica que aunque fue diseñada para la investigación en las ciudades, debido a la flexibilidad a la que apela, puede ser de gran utilidad para las etnografías digitales.

¿Cómo observar de manera flotante en el ciberespacio?

Hay que tomar en cuenta algunas posibles diferencias entre la observación flotante en entornos digitales y en los no digitales. Dado que la mayoría de la gente accede al Internet a través de pantallas y no a través de interfaces 3D en 360°, tendemos más a focalizar la mirada sobre una parte de la pantalla, particularmente en aquellos sitios donde el contenido predominante es el texto escrito. Leer implica cierta direccionalidad, ir de izquierda a derecha, por ejemplo, lo cual no es necesario para ver gente caminando por una plaza. Sin embargo la no focalización de la mirada es importante porque tendemos a concentrarnos en ciertos elementos del espacio, el ciberespacio, la sociedad; filtrando con nuestra cultura y nuestro sistema de valores lo que percibimos (QUINN, 1980:200, REGUILLO, 1998, P. 26). Ante esta situación pueden plantearse aquí dos alternativas. Una es, como primera aproximación, leer de manera no direccionada, es decir, no empezar necesariamente por el principio del texto, sino con cierta libertad. Si estamos en un foro de discusión en línea podemos leer fragmentos de algunas contribuciones, subir y bajar la página, ver distintos comentarios con cierta simultaneidad e irse apropiando de ciertos fragmentos de texto. Eso sería el equivalente a echarse un clavado a un mar de discursos para darse una idea de su temperatura y de su acuosidad. Sin embargo, para poder interpretar el discurso de manera cercana a como el comunicador lo quiso (y no lo quiso) dar a entender hay que plantearse otra aproximación puede ser leer el texto con direccionalidad, atendiendo a posibles polisemias en el discurso, y con sensibilidad, para encontrar en el texto lugares donde podamos practicar esa observación flotante. Para ello puede sernos de ayuda los trabajos ya existentes de semiótica y de geografía literaria, pues así como los lugares se han visto como un texto (DUNCAN, 1990) puede pensarse en ver al texto como un lugar (POCKOCK, 1981; NOBLE & DHUSSA, 1990). Así, para MEREDITH (1999:127) «la licencia poética puede llevarnos más allá de los límites de la realidad objetiva, dando cabida a una objetividad más completa que no incluye únicamente al medio físico, sino

también al clima social, psicológico e histórico».

Recordemos aquellas ocasiones en las que hemos leído una novela que *nos atrapa*, nos sumergimos en ella, nos imaginamos los lugares que describe e incluso podemos olvidarnos del lugar físico en el que nos encontrábamos. La experiencia fenomenológica del lugar podemos encontrarla también en la literatura, y llega a ser tan intensa que buscamos su referente en los espacios reales correspondientes. Por ejemplo, la obra de *Romeo y Julieta* de Shakespeare llevó a que se revaloraran ciertas casas de Verona (la casa del balcón de Julieta), cuando originalmente esos lugares habían aparecido como tal en un espacio literario. Uno de los trabajos que han estudiado la manera en la que lugares representacionales inciden en lugares *reales* es el de Didia DeLYSER (2003), quien estudió la manera en la que la novela *Ramona* (1884) de Helen Hunt Jackson, ha influido en la transformación del paisaje del sur de California, con la construcción de atracciones turísticas relacionadas con la historia de Ramona (lugares como la casa de Ramona, o el lugar donde se casó) inspirando un falso pasado romanizado de la región.

Sin embargo, en aquellas novelas *atrapadoras*, nuestra lectura era ingenua y el autor debía tener cierta habilidad para hacer esos espacios descritos algo vívido para nosotros. Cuando entramos al Internet a explorar lugares en discursos digitalizados no podemos tener la actitud ingenua que llegamos a tener frente a las novelas. Hay que hacer un esfuerzo particular por adentrarse a aquellos lugares literarios en los que a primera vista pueda parecer difícil ingresar, lugares literarios no narrados por literatos famosos. Si las obras literarias pueden verse como un medio de exploración de matices de la experiencia y de los sistemas de valores y significados del espacio y de la sociedad (KONG & TAY, 1998:2, haciendo referencia a Teather, 1990) me parece que otros discursos de lo cotidiano pueden verse de manera parecida, pues no únicamente son las obras literarias consideradas como artísticas las que resignifican los lugares y los procesos sociales. Nos encontramos, por ejemplo, con discursos cotidianos, como leyendas urbanas, que narran lugares a nivel representacional y que influyen también en los lugares reales, como fue el caso de la idea del *slum* de Nueva York del siglo XIX, que sigue estando vigente hasta los inicios de este siglo XXI (RECKNER, 2002). Haciendo estudios de caso de ciertos sitios de marketing turístico en Internet, RITA (2000) encontró que la información disponible en torno a ciertos lugares de destino turístico era decisiva en las decisiones de viaje de las personas, teniendo una incidencia importante en la industria turística mundial. Si tomamos en cuenta que una parte considerable de la información turística disponible en Internet puede provenir de comentarios y reseñas de usuarios, vemos que en efecto tanto los discursos comerciales como los discursos de personas particulares (o grupos de personas) son lugares interesantes de exploración.

Otra diferencia con la observación flotante originalmente propuesta por Pétonnet es que en los espacios digitales no se ve a las otras personas mas que cuando se exteriorizan a través de discursos digitalizados: textos escritos, imágenes, videos, sonidos. Por lo tanto, tenemos que prestar particular atención a lo invisible. Incluso en espacios no digitales □ los paisajes son significados de manera distinta por

sujetos distintos□, por lo que surge la pregunta de «para quién es invisible lo que puede ser visible para otros» (LINDÓN, 2005:3). Cuando observamos de manera flotante los discursos del Internet hay que prestar especial atención a las palabras que no aparecen. Puede resultar atractivo empezar por teclear en un motor de búsqueda ciertas palabras claves relacionadas con el tema de investigación para a partir de esa búsqueda llegar a un weblog o un foro de discusión determinado en el que se discutan temas de interés para nuestra investigación. Sin embargo eso llevaría ya un sesgo, habríamos focalizado la mirada desde el momento que ingresamos los términos al motor de búsqueda. Con una aproximación de observación flotante, hay que atender las letras pequeñas al final de la página, explorar los links fuera de servicio, atender incluso aquellas palabras tan pequeñas o tan grandes que no pueden verse en la pantalla, pues una parte importante de la construcción de significado no es visible, no aparece en los motores de búsqueda del Internet. «Lo que se ve oculta lo que no se ve: cuando se contempla algo acabado, no es posible ver las condiciones sociales de su elaboración» (BOURDIEU, 1996:46-47). Aproximarse a lo invisible requiere de un gran esfuerzo interpretativo, requiere romper con esquemas metodológicos tradicionales para abordarlo desde una “psicología de lo borroso”, «otro orden explicativo (...) conceptos borrosos, correlaciones débiles, metáforas que conecten lo describable con lo indescribable» una aproximación más plástica que vuelva relevante lo irrelevante (SOTO, 1999).

También hay que tomar en cuenta que en estos años del siglo XXI ha venido aumentando la cantidad de discursos no restringidos a lo escrito. Los foros y los weblogs presentan cada vez más imágenes, han proliferado los discursos sonoros y auditivos con la difusión de los *podcasts* y más recientemente comienza a verse una explosión de los *vodcasts*, discursos filmicos y de video. Con las redes interactivas de imágenes compartidas⁵⁰, o de videos compartidos⁵¹ que hacen representaciones de lo cotidiano en contextos frecuentemente domésticos, le da el acceso al investigador la posibilidad de practicar observación flotante de contextos domésticos digitalizados. Esto debe llevar a reformular algunas cuestiones de la observación flotante, ya que ésta fue planteada para espacios públicos. Aunque justamente con tecnologías como el Internet llevan a que lo público y lo doméstico o privado tengan límites cada vez menos definidos, debemos repensar si quizá la observación flotante de contextos domésticos digitalizados debería incorporar también cierta tranquilidad. Por ejemplo, al analizar un discurso audiovisual de una persona tomando una taza de té en su casa, con la vista perdida, quizá podría resultar pertinente fijar la mirada en algún punto, intentando conseguir que nuestro horizonte alcance cierta fusión con el de la persona (o las personas) representadas en los discursos audiovisuales. De cualquier manera hay que recordar que incluso la propuesta original de Pétonnet no apunta a una observación de incansable movimiento, sino que en el momento que encontramos tramas de sentido que podemos ir desdoblando e interpretando, nuestra mirada (y todos nuestros sentidos) pueden irse enfocando hacia ciertas subredes.

Desde las etnografías digitales se ha sugerido una postura metodológica similar a la

⁵⁰ Como Flickr

⁵¹ Como YouTube o GoogleVideo

de la observación flotante. Se trata de la figura del *lurker*, aquella persona que visita foros, weblogs, chatrooms, y sitios de Internet sin participar en las discusiones, pasando desapercibido y manteniendo su anonimato.⁵² GARRIDO (2003) ha sugerido que el proceso de ser *lurker* puede ser una fase previa a la observación participante plena, y conllevaría una observación diferida que interprete y negocie los sistemas de significado. Por otro lado, se ha criticado que el *lurker* por lo general adopta una actitud pasiva y que debe ser activo para ser reconocido y realmente poder observar e interpretar las tramas de construcción de sentido (HINE, 2000; BEAULIEAU, 2004). Nos encontramos con muchos ciberlugares cuyo acceso está restringido a usuarios registrados simulando con una contraseña las barreras virtuales de un espacio digital privado (MASON, 1996:5). La observación flotante se propone como una aproximación activa y crítica, que aunque no focaliza de inicio la mirada, está atenta a las dinámicas de interacción, de manera que orienta al investigador a participar en los contextos digitales de distintas maneras, le permite acceder a espacios virtuales con cierto nivel de privacidad, donde surgen cuestiones éticas que implican prestar mayor atención al establecimiento de contratos de investigación (Bromseth, 2000, en BEAULIEAU, 2004:147).

Una propuesta abierta

A lo largo del trabajo se fue sosteniendo que los lugares digitales están interconectados con los analógicos en tramas sociales de producción y transformación de sentido, por lo que el estudio de lo social en y a través de lo digital tiene cada vez mayor capacidad de contribución a la teoría social contemporánea. Sería limitado ver al Internet, en términos etnográficos, como medio de hacer entrevistas o encuestas únicamente (pues así sería únicamente una versión más sofisticada que el teléfono). El Internet puede abordarse desde todos los momentos de la investigación. Vimos que curiosamente, el Internet se parece más a la ciudad que al campo, sin embargo, como espacio de investigación suele pensarse como "campo virtual", más que como "ciudad virtual". Los parecidos que tiene con las ciudades, como una red de redes en constante interacción donde se producen y transforman significados, pueden apuntar a vetas metodológicas provenientes de estudios urbanos, que sin embargo deben de repensarse para los contextos digitales. Así, la observación flotante es vista como una metodología que dada su apertura a la fluidez y dinamismo, puede ser una aproximación interpretativa relevante en los estudios de lo digital.

La observación de lo social a través de lo digital podría llevar a la posibilidad de un *regreso a la oficina*. Sin embargo, como se ha planteado a lo largo del trabajo, los lugares digitales toman ciertos elementos de los lugares no digitales, por lo que la sensibilización metodológica en la exploración de *lugares analógicos* puede ayudar a la exploración de ciberlugares, aunque estos requieren además de la apropiación de ciertos plexos de sentido adicionales que deben considerarse. Me parece que por lo

⁵² El anonimato en Internet es relativo. Se puede saber la dirección IP de la persona que visitó un sitio en Internet (y por lo tanto es posible rastrear el lugar exacto desde el que ingresó al sitio), la hora a la que entró, el tipo de software que utilizó para visualizar la página, la configuración de su monitor, cuál fue la página anterior desde la que entró al sitio, etc; aunque esto no está abierto a todo el público. Por ello se ha encontrado un nicho de mercado al que se ofrece "navegación por Internet anónima" (*anonuymus websurfing*)

tanto, en vez de limitar la observación a medios analógicos o digitales, parece más completo llevarla a cabo en el cruce de ambos.

Me gustaría terminar este trabajo diciendo que la observación flotante de lo digital (concretamente del ciberespacio) que aquí propongo, es una propuesta flotante y transformable. Si lo efímero y lo fugaz caracterizan a la vida social contemporánea (HIERNAUX, 2005; SOTO, 2002) me parece que las etnografías y metodologías de investigación social deben tomar en cuenta el dinamismo dentro de sus formulaciones prácticas, pero también en todo su cuerpo metodológico, estando abiertas al cambio y a la modificación. La consideración de Jesús Ibáñez de que «la esencia de la técnica es nómada» (citado en REGUILLO, 1998:26) me parece apropiada en el sentido más amplio. Cabe la posibilidad de que en el Internet se encuentren ritmos de vida más pausados que los que se viven *offline*, por lo que puede plantearse en ciertos contextos una observación flotante *adagio* o incluso *lento*. Otras consideraciones al respecto pueden ir surgiendo desde otros contextos de investigación, por lo que les invito a intentar realizar una observación flotante de lo digital y que me hagan llegar sus comentarios respecto a algunos posibles ajustes y transformaciones a esta propuesta, para seguir interpretando a la sociedad en sus nuevas configuraciones de lo digital.

Bibliografía

ADAMS, Paul, 1998, "Network Topologies and Virtual Place" *Association of American Geographers*, Vol. 88, No. 1 pp. 88-106

AGGER, Gunhild, 1999, "Intertextuality Revisted: Dialogues and Negotiations in Media Studies", *Canadian Aesthetics Journal*, Vol. 4, Verano. En URL: [http://www.uqtr.ca/AE/vol_4/gunhild\(frame\).htm](http://www.uqtr.ca/AE/vol_4/gunhild(frame).htm)

BAUDELAIRE, Charles, 1857, "L'homme et la mere" en *Les fleurs du mal*. En URL: <http://poetes.com/ baud/bmer.htm>

DICKS, Bella, MASON, Bruce, 1998, 'Hypermedia and Ethnography: Reflections on the Construction of a Research Approach' *Sociological Research Online*, vol. 3, no. 3. En URL: <http://www.socresonline.org.uk/socresonline/3/3/3.html>

BEAULIEAU, Anne, 2004, "Mediating Ethnography: Objectivity and the Making of Ethnographies of the Internet, *Social Epistemology*, Vol. 18, No2-3, Abril-Septiembre. Pp. 139-163. En URL: <http://www.virtualknowledgestudio.nl/staff/anne-beaulieu/documents/mediating-ethnography.pdf>

BOURDIEU, Pierre, 1997, *Sobre la televisión*, Barcelona, Anagrama, 140 pp

CASTELLS, Manuel (2001) *La Galaxia Internet*, Barcelona, Areté. 316pp.

CATLEDGE, Lara, PITKOW, James, 1995, "Characterizing browsing strategies in the World Wide Web"., *Proceedings of the Third International World-Wide Web Conference*,. En URL:
http://www.igd.fhg.de/archive/1995_www95/papers/80/userpatterns/UserPatterns.Paper4.formatted.html

DARDEL, Eric, 1952, 1999 (reeditado), *L'homme et la terre, Nature de la réalité géographique*, Paris, Editions du CTHS.

DE CASTRO, Constancio 1997, *La geografía en la vida cotidiana*, Ediciones del Serbal, Barcelona, pp. 7-27.

DE CASTRO, Constancio, 1999, "Mapas Cognitivos. Qué son y cómo explorarlos". *Scripta Nova. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*, Nº 33, En URL:
<http://www.ub.es/geocrit/sn-33.htm>

DELGADO, Manuel 1999, *El animal público, Hacia una antropología de los espacios públicos*, Barcelona, Editorial Anagrama,

DeLYSER, Didia., 2003, "Ramona memories: Fiction, tourist practices, and placing the past in Southern California, *Annals of the Association of American Geographers*, Vol. 93, Issue 4.

EFIMOVA Lilia, HENDRICK, Stephanie, 2005, "In search for a virtual settlement: An exploration of weblog community boundaries", *Communities and Technologies*. En URL:
<https://doc.telin.nl/dscqi/ds.py/Get/File-46041>

ESCOBAR, Arturo, 1994, "Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Ciberculture", *Current Anthropology*, Vol. 35, No3, June.

FOSTER, Peter, 2001, "Virtual Communities" en *Communal living on the threshold of a new millennium: Lessons and Perspectives. Proceedings of the Seventh International Communal Studies Conference*. En URL:
www.ic.org/icsa/docs/ICSA_eBook.pdf

GARRIDO, Antoni, 2003, "El aprendizaje como identidad de participación en la práctica de una comunidad virtual." En *Programa de doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento*; Trabajos de doctorado TD03-003. En URL:
www.uoc.edu/in3/dt/20088/20088.pdf

GUBERN, Román, 2000, *El Eros Electrónico*, Madrid, Taurus.

KONG, Lilly., Tay, Lilly, 1998, "Exalting the past: nostalgia and the construction of heritage in children's literature", *Area*, Vol.30, No.2, 133-43. En URL:
<http://profile.nus.edu.sg/fass/geokongl/chdnlit.pdf>

HANNERZ, Ulf, 1986, *Exploración de la ciudad*, México, Fondo de Cultura Económica, 387pp.

HIERNAUX, Daniel, 1999, *Los Senderos del Cambio. Sociedad, Tecnología y Territorio en los albores del Siglo XXI*, México, Plaza y Valdés editores y Centro de Investigaciones Científicas Jorge L. Tamayo.

HIERNAUX, Daniel, 2005, "Paisajes fugaces y geografías efímeras en la metrópolis contemporánea", *III Seminario Internacional sobre el Paisaje: Paisajes Incógnitos, Territorios Ocultos: Las Geografías de la Invisibilidad*, Observatorio del Paisaje. En URL:

http://www.catpaisatge.net/fitxers/2005_daniel_hiernaux.pdf

HOWARD, Patrick, 2005, "Nurturing sense of place through the literature of the Bioregion", *Reconstruction. Studies in Contemporary Culture*, Vol.5, No.2, Verano. En URL:

<http://reconstruction.eserver.org/053/howard.shtml>

HUBERMAN, Bernardo, Pirolli, Pete; et al; 1998, "Strong regularities in World Wide Web Surfing" *Science*, Vol. 280, No. 5360 pp. 95-97

ITO, Mizuko, 1999, "Network Localities: Identity, Place and Digital Media"
Presentado en: *1999 meetings of the Society for the Social Studies of Science*, San Diego. En URL:

<http://www.itofisher.com/PEOPLE/mito/locality.pdf>

JAMET, Denis, 2002, "Coment surfer sur les autoroutes de l'information sans se prendre les pieds dans la corbeille" *Die Erstveröffentlichung dieses Beitrags fand statt. L'ALEPH – Philosophies, Arts, Littératures*, n°9 'Mise au Net', Lyon, février 2002 : 34-39. En URL:

<http://www.metaphorik.de/aufsaetze/jamet-internet.htm>

JONES, Quentin, 1997: Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline. *J. Computer-Mediated Communication* 3(3). En URL:

<http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue3/jones.html>

LINDÓN, Alicia, 2005, "La construcción social de los paisajes invisibles y del miedo", *III Seminario Internacional sobre el Paisaje: Paisajes Incógnitos, Territorios Ocultos: Las Geografías de la Invisibilidad*, Observatorio del Paisaje. En URL:

http://www.catpaisatge.net/fitxers/2005_alicia_lindon.pdf

LINDÓN, Alicia; Hiernaux Daniel; Aguilar Miguel A., 2006, "De la espacialidad, el lugar y los imaginarios urbanos: a modo de introducción. En LINDÓN A; AGUILAR M; HIERNAUX D (coords.) (2006) *Lugares e Imaginarios en la Metrópolis*, Rubí (Barcelona) : Anthropos Editorial : México : UAM

MASON, Bruce (1996) "Moving Toward a Virtual Ethnography" *American Folklore Society News* 25.2 (April 1996): 4-6. En URL:

<http://www.ucs.mun.ca/~bmason/phd/afsnews.html>

MASON, Bruce 1999, "Issues in Virtual Ethnography", en BUCKNER, K. (Ed.) *Ethnographic Studies In Real and Virtual Environments: Inhabited Information Spaces and Connected Communities*, Proceedings of Espirit i3 Workshop on Ethnographic studies, Enero, 1999. pp. 61-69, 2001.

<http://www.ucs.mun.ca/~bmason/pubs/lime99.pdf>

MENDIVELSO, Jeffer, 2002, "El trabajo del geógrafo y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Entre la cartografía digital y la geografía virtual: una aproximación", *Scripta Nova*, Vol.VI, No. 119 2002 En URL: <http://www.ub.es/geocrit/sn/sn119-79.htm>

MEREDITH, Dianne, 1999, "Landscape or Mindscape? Seamus Heaney's Bogs", *Irish Geography*, Vol. 32(2), pp. 126-134

MILLER, Daniel, Slater, Don (2000): *The Internet - An Ethnographic Approach*, Londres, Berg Publishers, 228pp.

PÉTONNET, Colette, 1982, "L'Observation Flotante: L'exemple d'un cimetière parisien", *L'Homme*, Vol. 22, Num 4, p. 37-47

Quinn, Michael, 1980, *Qualitative Evaluation and Research Methods*, 2a Ed. (1990), California, SAGE Publications, 532pp.

REGUILLO, Rossana, 1998, "De la pasión metodológica o la (paradójica) posibilidad de la investigación" en, Mejía Aauz, Receba y Sergio Antonio Sandoval (1998), (coords.), *Tras las vetas de la investigación cualitativa, Perspectivas y acercamientos desde la práctica*, ITESO, México, pp. 17-38.

RHEINGOLD, Howard. 1993, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Addison Wesley, Reading. En URL:

<http://www.rheingold.com/vc/book/>

RIVIÉRE, Margarita, 1998, *Crónicas Virtuales*, Barcelona, Anagrama, 144pp.

RITA, Paulo 2000, "Internet Marketing Destinations in the Global Tourism Marketplace". *Proceedings of the INET 2000*. The Internet Society. En URL:

http://www.isoc.org/inet2000/cdproceedings/7a/7a_2.htm

RUTTER, Jason, SMITH, Greg 1999, "Presenting the off-line self in an everyday, online environment", *ESRC Centre for Research on Innovation and Competition*, The University of Manchester. En URL:

http://les.man.ac.uk/cric/Jason_Rutter/papers/Self.pdf

SARTORI, Giovanni, 1997, *Homo Videns*, 3ª Ed. (2001) Madrid, Taurus.

SCHUTZ, Alfred, "The Stranger: An Essay in Social Psychology," *American Journal of Sociology*, vol. 49, no. 6 (1944): 499-507.

SETTEKORN, Wolfgang (2001) *Media and Metaphors: The Case of Virtual Wandering and Stationary Movement*, *Metaphorik*, Enero de 2001. En URL:

<http://www.metaphorik.de/01/settekorn.htm>

SOTO, Juan (1999) “Psicología de lo borroso”, XXVII Congreso Interamericano de Psicología, Caracas, Venezuela. En URL:
<http://www.difusioncultural.uam.mx/revista/sep2000/soto.html>

SOTO, Juan (2002) “Estética de la vida social”, *La insignia*, 5 de febrero de 2002. Disponible en línea: http://www.lainsignia.org/2002/febrero/cyt_002.htm

TUAN, Yi-Fu (1977), *Space and Place: The perspective of experience*, Minneapolis, University of Minnesota

VERDÚ, Vicente, 2003, *El estilo del mundo*, Barcelona, Anagrama, pp. 113-155

WALMSLEY, D.J. (2000) “Community, Place and Ciberspace”, *Australian Geographer*, Vol. 31, No. 1; (Marzo) p. 5-19

ZURAWSKI, Nils, 1999, “Among the Internauts: Notes from the cyberfield”, *Research Methodology Online, Cybersociology*, Agosto, 1999. En URL:
<http://www.socio.demon.co.uk/magazine/6/zurawski.html>

Ciberacismo: entre o ódio e militância Uma análise etnográfica digital

Adriana Dias*

RESUMO: Este trabalho discute a articulação entre a constituição de identidade, em sites racistas, revisionistas e neonazistas da Internet, por considerações e comparações a dois grupos discursivos: o primeiro, marcado pela “nova genética” (genômica), no outro, o sujeito é construído na relação com um ideal mítico. Ele também analisa a etnografia do virtual, do ponto de vista da construção de temporalidades e do ponto de vista metodológico. Finalmente, este artigo discute uma abordagem de poder, buscando situar estes discursos no contexto dos conceitos desenvolvidos por Pierre Bourdieu.

ABSTRACT: This paper discusses the ways of articulation between the identity constitution, at racists, revisionists and nazi sites of Internet, for consideration and comparison within two discourses groups: the first penetrated by the "new genetics" (or genomics), in another, of the subject is built in the relationship with mystical ideal. It's analyses the digital ethnography, about the viewpoint of times and methods. Finally, it discusses an approach of power, contextualizing these discourses, more specifically it on the Pierre Bourdieu's concepts and ideas.

INTRODUÇÃO

No presente texto, exporei de forma abreviada algumas facetas da experiência etnográfica na qual estou envolvida há cerca de quatro anos: ela versa a respeito dos sitesⁱ racistasⁱⁱ, neonazistasⁱⁱⁱ, e revisionistas^{iv} na Internet^v, mantidos por uma militância radical estruturada a partir de um discurso de ódio: cego para conceber uma conexão social mais ampla, que exclui qualquer possibilidade de fraternidade entre os seres humanos e identifica no termo raça uma essencialidade definidora, inclusive da superioridade branca, superioridade esta permanentemente sentida sob ameaça de destruição, apontando para uma luta contínua, que alimenta o ciberacismo^{vi}. Para tanto, o presente artigo está dividido em quatro partes: na primeira apresentarei os meus informantes, dentro dos mais de oito mil sites existentes na Rede, sustentados por movimentos racistas diversos (cerca de quinhentos estão em domínio brasileiro). Alguns deles chegam a atingir a marca de dois milhões de visitas mensais, para cento e quarenta e cinco mil endereços de IP distintos^{vii}. Muitos sites avolumam mais de cento e cinquenta links para outras URLs de conteúdo análogo, revelando uma rede, cujos números assombram, e que conectam narrativas pessoais em blogs, discussões acaloradas em fóruns, diversos tipos de materiais de divulgação para download, páginas e páginas de hipertexto marcadas por uma ideologia centrada na intolerância, e construída com imagens de violência.

* Mestranda em Antropologia Social na Universidade Estadual de Campinas, é orientada pela Prof.^a Dr.^a Suely Kofes.

Na segunda parte do presente texto, para problematizar as diversas questões que nos confrontam em uma etnografia do virtual pretendo problematizar as relações entre a prática etnográfica na realidade digital e as noções de temporalidade que se operacionalizam nesta prática, e discutir dimensões da “cronopolítica” que identifiquei durante minha pesquisa de campo. Este recorte se faz necessário, não apenas pelo limites textuais deste artigo, mas também para abordar um tema que considero pouco explorado na etnografia digital. As relações entre temporalidades e etnografia foram peculiarmente discutidas por Johannes Fabian, em *Time and the Other - How anthropology makes its objects*, e desejo revisitar algumas discussões deste autor, e a partir destas, pensar a prática etnográfica em meios midiáticos. Analisar aspectos éticos e políticos que emolduram a discussão de tempo no ciberespaço é anotar, ainda, dimensões econômicas (o tempo de acesso como custo), dinâmicas de aceleração (o tempo se reveste de uma aceleração que é ao mesmo tempo artefato cultural e produtor de sentidos) e, finalmente, a maneira peculiar de estruturação simbólica do sentido de presente, que pode ser apreendida em práticas etnográficas na WEB. Discutirei dimensões das *cibertemporalidades*^{viii}, e para articula-las, valho-me, principalmente da idéia exposta por Jean Paul Sartre, em *O Ser e o Nada: o tempo nasce com o homem. E é no humano, e nas digitalizações de suas relações que frutificam cibertemporalidades*.

Posteriormente, em um terceiro momento, discutirei como, para me aproximar desse universo, desenvolvi uma metodologia muito específica: era preciso associar o modelo *bricoleur* de pesquisa qualitativa (DENZIN: 2003: 17), no qual se incorporava uma “variedade de novas perspectivas” na qual se inclui o estruturalismo e análise do discurso, a uma forma de pesquisa que fosse capaz de assimilar características peculiares dos sites analisados, como códigos de Javascript^{ix}, keywords^x, e outras marcações do código-fonte^{xi}. Um exemplo do primeiro, é o evento, no qual um código de Javascript, gerava uma caixa de mensagem (NAr), aberta quando se tentava clicar com o botão direito do mouse em uma determinada página. Surgia então, uma caixa de texto que exortava o internauta: “Não seja um judeu! Crie seu próprio material”. Em tal caixa de texto, o ciberacismo utiliza recursos próprio do campo, como o código supracitado, para relacionar evento e representação. Se você tenta um “Ctrl+C”, você é associado a um judeu, “o judeu que copia, que rouba material alheio”(NA). As keywords, por sua vez eram utilizadas tanto para permitir que uma URL aparecesse no topo de um motor de busca (como o Google, por exemplo), algumas vezes, como para dificultar o acesso a outros sites pelo mesmo motor de busca, em outras ocasiões. A escolha de determinados códigos para ocultar alguns links, alguns trechos do texto em maiúsculas, diversas imagens, as escolhas de cores dos sites, da tipografia nele inseridos são apenas alguns dos aspectos relevantes na etnografia, que precisavam ser “lidos”, juntamente com texto propriamente dito. O que os sites “faziam” era parte do que eles “diziam”. A metodologia etnográfica precisava dar conta do dito e do feito, do arcabouço de representações, valores e crenças, expresso nos sites por um léxico específico que coordena relações de “inclusão e exclusão, distância e proximidade e associação e dissociação”^{xii}, mas também de como cada URL pesquisada se valia dos recursos próprios do campo para articular essas relações.

Finalmente, na última parte do presente trabalho, discuto algumas conclusões, em um diálogo com a obra de Pierre Bourdieu, em particular, com seu conceito de habitus.

NA GENÔMICA E NO MITO: AS ORIGENS DISCURSIVAS QUE TENTAM DEFINIR O LUGAR DA RAÇA

Nos sites pesquisados aparecem dois tipos de relações discursivas: ora se articulam a referências que se pretendem científicas, por se valerem de uma gramática biologistas, ora se associam a “verdades absolutas^{xiii}” (ELIADE:1992:108) cifradas em códigos simbólicos demarcados numa atmosfera profundamente mítica, estabelecem condições para que seu léxico se pretenda irrefutável. O discurso racista regula, seleciona, organiza, redistribui e articula poderes e perigos: a supremacia racial branca está no epicentro das discussões acerca dos poderes e a ameaça de sua extinção, em particular pela possibilidade de casamentos interraciais ou por adoção de crianças negras, emoldura as discussões a respeito dos perigos. Impera um direito de falar privilegiado ou exclusivo, exercido apenas pelos responsáveis dos sites, geralmente líderes de movimentos “que lutam pelos ideais da supremacia ariana” (EM, NA, V88), ou por militantes destes movimentos, freqüentemente para narrar como se descobriram portadores do “precioso sangue” (3W), e como esta descoberta transformou sua vida, afastando-os dos perigos que envolvimentos afetivos com judeus ou negros apresentariam. Os sites delimitam tabus: qualquer tentativa de se tecer um mínimo elogio a negros e judeus^{xiv}, em fóruns ou listas de discussão, provoca reações fortíssimas, muitas vezes expulsões. Nos relatos, exemplos peculiares de narrativas rituais, o processo de “se descobrir ariano (HLOBO)” ganha status de iluminação, e a vida, a partir desta descoberta, um “real sentido” (JNS). Outro interdito aparece nas linhas, por vezes nas entrelinhas: é preciso cuidar para que “a liberdade de expressão não seja castigada pelo poder público” (NLNS, AARG).

As ciberepresentações em torno da temática “raça” (nas quais proliferam elementos gráficos, tecnológicos e textuais), se relacionam com outras dimensões do campo digital, por meio do link. Navegando pelos links, de qualquer ponto do campo digital em que se discuta raça, se chegará, em algum momento, a um dos sites apresentados no presente discurso, ainda que a totalidade do universo expressa pelos sites racistas seja desconhecida pela grande maioria dos internautas^{xv}. Ao mesmo tempo o link interliga, intercomunica, interdita e intersecciona. Garante multidimensionalidade, pois fornece a possibilidade da conexão de qualquer ponto a qualquer outro ponto, mas ao mesmo tempo em que isto significa expansão, também pode significar limitação, pela impossibilidade de abarcar-se o todo, partindo-se de qualquer ponto.

Tomando estes sites, seus discursos e os internautas que neles interagem como “informantes”, é possível pensar como constroem identidades para si e para seu Outro (o Judeu e o Negro), e como, para empreender tal tarefa se valem de duas estratégias: a primeira, fundamentada num discurso que se pretende científico e biológico, a segunda em articulações míticas e rituais. Tais estratégias se entrelaçam em estereótipos e “lugares” raciais que se pretendem tanto científicos, históricos, biológicos, como espirituais, míticos, esotéricos. Neste sentido estas estratégias buscam uma “simplificação” das relações sociais, no sentido em que Homi K Bhabha a utiliza, não como uma falsa representação da realidade, mas como “uma forma presa, fixa, de representação” (BHABHA: 1998:117). Nos sites racistas muitas vezes as idéias são emolduradas desta forma:

“É simples: nosso mundo é hierárquico.” (WAU);

“Nós nos vemos como parte integral de um mundo único à nossa volta, que evolui de acordo com as leis naturais. Nas palavras mais simples: Há somente uma realidade, a qual nós chamamos de Natureza; não a ‘minha realidade’ e ‘sua realidade’.” (NA)

“Raça é o conjunto de indivíduos que compartilham entre si as mesmas características genéticas, culturais e históricas. [...] A natureza é sábia e colocou cada raça em um continente, isto não ocorreu por acaso. [...] Cremos firmemente que a Raça Branca Ariana é superior as demais raças, mas isto não deve ser visto como algo que vá contra a natureza, pois a superioridade de certas espécies sobre outras é parte da hierarquia natural.” (V88)

Esta tentativa de “simplificar” a realidade social, vislumbra na idéia de raça um “lugar”, dado por uma “natureza sábia” (V88), uma “realidade metassocial ou física^{xvi}”, e valida nos sites em questão, como diferenças “naturais, biológicas” (NA) entre os grupos sociais por ela definidos, diferenças estas que se estenderiam a partir de origens “genômicas” (NA, WAU, JNS, V88, SWP, 3W) a aspectos culturais,

sociais, políticas, psíquicas, morais e comportamentais. Esta “simplificação” é necessária, para preencher a idéia de “raça” possibilitando-a como força articuladora de legitimações de sentido e justificativa primeira das práticas sugeridas aos agentes, lhes emprestando o contorno que assegure a legitimidade e a reprodutibilidade que seu discurso crê como premissa. Neste sentido, refletem um “conteúdo previamente conhecido e fixo^{xvii}” (BHABHA:1998), expresso por uma “essência particular, sujeita a certas regularidades que serão entendidas como regras ou leis da natureza”.^{xviii} (CRAPANZANO:1985) Para cada “essência particular”, estereotipada numa “raça” existiria, advogam os sites em questão, um lugar “natural”, no “nosso mundo naturalmente hierárquico” (NA). Os sites afirmam explicitamente:

“Não existe Nação.” (NA, Nar, ANS, V88, NLNS, LEANDRO)

“O Brasil não é uma nação, visto que seu povo não possui identidade comum alguma. Nossa nação é nossa raça. Lutamos pela sobrevivência e desenvolvimento da mesma, independentemente de circunscrições territoriais.” (V88)

“Também sempre frisamos a importância de pararmos de pensar em termos de país (Brasil) e começarmos a raciocinar exclusivamente em cima da questão racial. NOSSA RAÇA É NOSSA NAÇÃO.” (V88)

“Nação e pátria estão diretamente relacionados a laços culturais e raciais. Os judeus por exemplo sabem muito bem disso e onde quer que vivam, sempre consideram Israel como sua pátria.” (V88)

Esta espacialização da idéia de raça, expressada na idéia de que “nação possui uma conotação racial e cultural” credita a uma “realidade genética^{xix}”, desembocam no “fato” (NA) de que “as classificáveis raças humanas” (JNS, 3W) se hierarquizariam intelectual, moral, cultural, psíquica, espiritual e fisicamente. Esta hierarquização é defendida nos sites analisados se alicerçando num discurso “naturalizante”. Esta hierarquia, definida pelos sites racistas, e neles emoldurada como “natural e mítica” (NA, WAU, NSWP, 3W, V88), constrói-se, num discurso que se distingue como científico por valer-se de uma abordagem biológica evolucionista: Cada um de nós é membro da raça Ariana (ou Européia), (...) e desenvolveu suas características especiais ao longo de milhares de anos, (...) a fez avançar pelo seu caminho evolucionário. [para] (...) sobreviver a um inverno requeria planejamento e autodisciplina, avançaram mais rapidamente no desenvolvimento de suas faculdades mentais mais elevadas -- incluindo as habilidades para conceptualizar, resolver problemas, fazer planos para o futuro e adiar a gratificação -- do que aqueles que permaneceram em um clima relativamente invariável dos trópicos. [as] as raças variam hoje em suas capacidades para construir e manter uma sociedade civilizada e, mais em geral, em suas habilidades para ter uma mão consciente à Natureza na tarefa da evolução. (...) somos conscientes de nossa própria natureza e nossas relações com o resto do mundo, nós temos uma inevitável hierarquia de obrigações e responsabilidades. A natureza tem refinado e polido as qualidades especiais corporizadas na raça Ariana para que pudéssemos ser mais capazes de cumprir totalmente a missão que nos foi designada. (...) Finalmente, nós temos uma responsabilidade com nós mesmos de sermos os melhores e mais fortes indivíduos que possamos ser. Nós nos vemos como parte da Natureza, sujeitos às leis da Natureza. **Nós reconhecemos as desigualdades que se produzem como conseqüências do processo evolucionário e que são essenciais ao progresso em cada esfera da vida. Nós aceitamos as responsabilidades como homens e mulheres Arianos de lutarmos para o avanço de nossa raça a serviço da Vida, e de sermos os instrumentos mais adequados que possamos ser para esse propósito.** (NA)

Esse é um dos nossos objectivos, mostrar a todos que as diferenças entre Homem e Mulher são necessárias porque guerreiros e mães são necessários para todas as sociedades. Ao longo da história, ambos, guerreiros e mães, lutaram para o mesmo fim, proteger a nossa

terra, o nosso lar e o mais precioso de tudo, as nossas crianças, o nosso futuro. (WAU)

Há uma luta para manter a própria natureza num estado evolucionário e hierárquico (estabelecida por uma hierarquia entre raças), luta esta construída de maneira hierárquica (diferentemente para homens e mulheres) para garantir às “desigualdades que se produzem como conseqüências do processo evolucionário” (portanto absolutamente naturais e legítimas), o seu direito de se reproduzirem desiguais. Como está “a serviço da Vida”, e o “ariano” seria “um instrumento” que serve a tal “propósito”. Adquirindo a forma de mantra, a defesa das crianças brancas, portadoras da “raiz mitocontrial ariana” (SWP), se aloja na pauta de discussão acerca de identidades, emoldurada na contemporaneidade pela volta ao biologismo, no qual o léxico genômico se destaca. O discurso racista privilegia o evolucionismo, e a genômica determina a pauta dos fóruns:

Pergunta: [...] meu primo tem características genéticas italianas e portuguesas, mas também indígenas (em pequena quantidade). Ele possui pele branca e tem características predominantemente européias, porém, sei que ele também possui **genes** provenientes dos povos indígenas, devido a impurificação de sua mãe.

Resposta: [...] a pessoa em questão seria 1/8 indígena, em geral os traços de miscigenação costumam aparecer até a 4ª ou 5ª geração, [...] só podemos considerar ariano o que apresentar menos de 32% de **material genético** não ariano.

Sou filho de brancos, neto de brancos, sou caucasiano, eu posso ter uma **mitocôndria negra**? ou talvez um **gameta negro**, ou **células negras**? (CORK – Poder Branco)

Não seria melhor pra humanidade evitar a reprodução de genes ruins (como os meus) e incentivar a reprodução de pessoas com genes bons? (CORK Biologia vc Racismo)

O segundo mecanismo articulado pelos sites, para validar sua agenda de lutas, se amparar numa moldura mítica, formatando espaço de incorporação de regras, valores, gostos, idéias, símbolos. Revelam um processo que depende das “tomadas de posição pela intermediação do espaço de disposições, ou do habitus^{xx} (ARISTOTELES: 1999); ou, em outros termos, ao sistema de separações diferenciais (BOURDIEU 2004:21)^{xxi}”, validados pelos mitos reproduzidos inúmeras vezes, e por rituais que asseguram sua manutenção. Estes mitos e rituais, nascem de classificações, originadas, segundo Cornelia Essner, no “dogma racial nórdico” (ESSENER: 1995: 18 e ss), de Hans F. K. Günther, principal ideólogo do racismo nacional-socialista^{xxii}, e antigo membro da “Liga para a Germanidade Pura”. Günther, informa Essner, obteve uma articulação entre a ciência denominada por ele de “biologia social” à idéias que incorporavam princípios de eugenia. Nesta articulação, fundamentada na construção de uma categoria em torno da idéia mítica “do Sangue” (*Blutmythos*), por um “amalgama de símbolos emprestados” (ESSENER: 1995:20), símbolos estes que resgatavam, inclusive, o dogma da transubstanciação católico, recusado pelo luteranismo alemão. O “Sangue Nórdico” restava como “portador da imortalidade simbólica” e o povo alemão lhe traria em suas veias. A carne e o sangue, nórdicos por herança, se transubstanciavam na raça alemã, perpetuando-se. Esta eternidade virtual só materializaria-se, no entanto, se “o Sangue” permanecesse puro: isto garantiria a evolução “da Raça”, e “o Reich” seria a força transcendente que garantiria esta imortalização. Nas URLs pesquisadas, “o Sangue” verte no vermelho das suásticas, e por ele está disposto a morrer: “Ou o Estado nacionalista, ou nossos cadáveres”(RH, TV). É o sacrifício da carne,

mantendo vivo o sangue. O novo Pão e o novo Vinho: a carne dos soldados e o sangue nórdico de suas veias.

Mas, no que consistia a crença “no Sangue”? Em seu texto mais conhecido, *A Raciologia do Povo Alemão*, Hans Günther defende a idéia de que todos os povos da Europa se construíram da mistura de três raças: a nórdica, a alpina e a mediterrânea. A raça nórdica conservaria o melhor material genético, conservando em si “a própria vida”, afirmava Günther. Para os biólogos sociais seria dever do Estado proteger e melhorar o patrimônio genético social, e para isto seriam convenientes políticas eugênicas claras; pois a mestiçagem seria o que mais de prejudicial poderia acontecer ao “povo ariano” pois impediria que a própria Vida, que corre em “Sangue” continuasse seu caminho evolutivo. A idéia de Günther aspirava um aumento significativo do sangue nórdico no povo alemão, um processo que denominou *Aufnordung* (renordificação) (ESSENER: 1995:70). No entanto, esta teoria, ainda que servisse, em parte, aos interesses do Reich, foi em parte também recusada por ele: como era possível ler na cultura nórdica uma “natureza superior” se a “alta cultura renascentista” nascera à beira do Mediterrâneo? Era preciso repensar os mitos, e amalgamá-los a outros para emoldurar a proposta do Reich: a isto, serviu, de maneira inusitada o debate acerca da “mestiçagem humana” de Eugen Fischer, geneticista e fundador do Instituto Imperador Guilherme: em sua teoria, o crânio humano se transforma em artefato cultural, e sua forma determina o grau de nobreza da raça. Preservar a raça seria garantir esta nobreza de alma racial, incorporada ao formato de seu cérebro. É importante lembrar: em 1935 decreta-se a 15 de setembro, a “lei de proteção do sangue”, que interditava o casamento entre judeus e alemães, evitando-se, assim a “mestiçagem que poderia destruir toda a harmonia interior do povo alemão”(V88). O mito vincula-se à ciência, e sentidos e saberes validam, para os sites analisados, sua proposta de ódio e intolerância:

A Todos os Brancos do Mundo Sim, quer gostemos ou não, hoje em dia estamos imersos na principal revolução mundial que constitui um ponto de mudança primordial na história humana, e o resultado será uma catástrofe de proporções gigantescas ou na introdução de uma nova era da grandeza e do bem estar da raça humana. Não apenas o curso da raça humana será afetado de forma drástica, mas o ambiente em que vivemos também. Mas isso dependerá da vitória de algum dos lados. Se as forças malignas constituídas pelos judeus forem vitoriosas, o futuro da humanidade será domado mais dez milhões de anos da pobreza, da miséria e da bestialidade, isso seria uma situação da qual não haveria nenhuma reversão aonde poderíamos nunca recuperar. Se por outro lado, a vitória for da Raça Branca, conduzidas pelo programa e pela visão do Movimento Criador, teremos um mundo bonito e brilhante emergindo. Será um mundo de uma grande beleza, um mundo de avanços, do bem estar cultural, econômico e genético. O resultado meus caros Camaradas Raciais Brancos, depende de como nos esforçamos para nos conduzir a vitória. (CORK – Orgulho Branco)

ETNOGRAFANDO NO VIRTUAL: UM RECORTE ACERCA DAS TEMPORALIDADES

Jean Paul Sartre, em *O Ser e o Nada* advoga: o tempo nasce com o homem. Opondo-se a idéia originalmente concebida nos textos de Aristóteles, para quem o tempo é primeiramente analisado do ponto de vista físico, e apenas posteriormente como um elemento que interfere nas práticas da ética e políticas, Sartre defendera a impossibilidade de pensar o tempo de forma absolutamente objetiva e quantitativa,

pelo fato de que este é apreendido apenas pelo modo como é especificamente vivenciado por um sujeito determinado. Para Sartre inexistente o tempo "em geral", o tempo "universal": explicar o tempo de um ponto de vista exterior, como elemento objetivo no qual o homem está inserido, é desenvolver uma falsificação do para-si; pois, se o tempo condiciona a realidade humana, o para-si se transforma num em-si, e a liberdade sucumbiria ao determinismo. A noção sartreana de "temporalidade", abarca uma estrutura do próprio para-si, cujas dimensões, o passado, o presente e o futuro, são denominadas por eles como "momentos estruturados de uma síntese original (SARTRE:1957:158)". Isto aponta, na obra de Sartre, a temporalidade como particularidade original do para-si.

Aliando-se a Sartre, Norbert Elias, escreve acerca da maneira de "idealizar e de experimentar o tempo" (ELIAS 1998: 98), não como um dado biológico ou metafísico, mas como uma dimensão social. Sob esta perspectiva, é possível discutir como o tempo se estrutura a partir de uma dimensão simbólica, e se torna um adensamento das polissemias do processo civilizador que o inscreve, gerando um mecanismo de controle, que incorporado na forma de habitus, expressaria, com exatidão, as condições de desenvolvimento e os processos de aprendizado inscritos nas sociedades que o modelam. Para tanto, necessário se faz validar o fato de que a noção de tempo não é natural, mas um construto social, um tradutor de sentidos.

Inquilinos e colonizados pelo sentido de tempo construído pelo ordenamento social, os agentes sociais viram, ao longo deste processo, o poder de validar a determinação dos sentidos do tempo, no início exclusiva dos sacerdotes, se transferir, continuamente, entre estes e os comandos laicos, para enfim passar, nas sociedades capitalistas, a consistir em privilégio exclusivo do Estado. "A autodisciplina em matéria de tempo, a exemplo de outras capacidades sociais, só se desenvolveu muito lentamente ao longo dos séculos e só atingiu sua forma atual ligando-se ao surgimento de exigências sociais específicas", escreveu Elias.

Enquanto o poder de significar o tempo enfrentou este processo, abarcou discussões filosóficas, descobertas científicas, desenvolvimentos tecnológicos, transformações políticas. Com o advento da modernidade o tempo também se comercializou: se na Idade Média era pensado como dom divino, o processo civilizatório impôs ao tempo a noção de remuneração, e ungiu o relógio como símbolo de uma forma de pensar o mundo orientada pela quantificação, precisão e standardização. Novas unidades de medir o tempo são criadas, é preciso pensar em partículas de segundo, tornar os processos produtivos cada vez mais exatos, repetitivos e padronizados, o ritmo da vida humana nas sociedades que vivenciam tal processo se determina cada vez mais pelo relógio, e a noção de tempo se complexifica e se abstrativa de forma acelerada. Com o advento da informatização e da digitalização, essa noção adquire contornos mais complexos, a tradução temporal dos processos humanos torna-se ainda mais elaborada. Como problematizar a temporalidade digital? O que ela revela acerca do atual estágio do processo civilizador, que conflitos ela abarca, que ciclos ela pretende organizar? Como a noção de tempo digital pode ser utilizada para pensar as relações sociais da contemporaneidade?

Pensar o tempo, sob o olhar antropológico também é pensar o tempo da narrativa, da memória, o tempo ritual, o tempo mítico. Em meu trabalho de campo, na qual, nos últimos três anos, etnografei sites racistas, revisionistas e revisionistas, detectei a importância que expressões, imagens e discursos relacionados ao universo simbólico do tempo assumem em meus objetos de pesquisa. Como a noção de tempo nos sites racistas e as imagens míticas que se constroem em torno da

mesma podem servir para viabilizar a apreensão do *ethos* particular destes grupos? Centro-me em demonstrar como a noção de tempo serve como ferramenta ideológica e política, traduz construções simbólicas e sociais, revela representações, sistematizar formas de dominação. Objetivo dialogar, continuamente, com a epígrafe de Heidegger, e pensar o ciberespaço e o discurso racista como um *lócus* de temporalidade, no qual todo ser existe se temporalizando, e se temporaliza existindo.

Retornando ao trabalho de Fabian (FABIAN: 1983:20-33), é notável a demonstração da prática etnográfica, como uma utilização política do recurso temporal, em seu discurso a respeito do Outro. A “especialização do tempo”, na qual se pensava o tempo da civilização em sua relação com os tempos da barbárie e da selvageria, numa apreensão evolutiva representava uma segura tomada de posição, em que o pensamento eurocêntrico era dotado de um aqui e um agora, e o do “nativo” de um “lá atrás”. A esta “política do tempo”, que permaneceu intocável, mesmo quando o paradigma teórico evolucionista fora questionado profundamente pela prática etnográfica, e pelas discussões teóricas a ela vinculada, Fabian denominou de “negação da simultaneidade”, produtora de uma “esquizogênese” que formatou a concepção de “Nós” e “Outros”, validada por um discurso alocrônico; na qual o “Outro” é delimitado por um “outro Tempo” (FABIAN: 2005, 73-76). Esta relação “petrificada”, afirma o autor de *Time and the Other* estivera a serviço da expansão imperial colonialista, opressiva, agressiva e aglutinadora, que determina um único molde à construção histórica: àquela que tece odes ao progresso, desenvolvimento e modernidade ocidentais. O “outro” era inscrito numa temporalidade que o exilava em uma condição estigmatizada, subdesenvolvida e aprisionada em tradições, para Fabian a geopolítica se comprometia, em seu berço com a cronopolítica.

Mais que uma ferramenta discursiva, sobretudo uma ferramenta política, esta maneira peculiar de demarcar temporalidades pela distância temporal, impressa numa “negação da coexistência no tempo” ou “negação da simultaneidade” (denial of coevalness), norteia (inclusive no sentido geopolítico) a operação chave da criação de uma linha temporal cujas elaborações dicotômicas como presente/passado, primitivo/moderno, tradição/modernidade, opõem sociedades por meio de suas traduções temporais, e nas quais se reveste “outro espaço” de “outro tempo”, pensando o sujeito “lá longe”, também um sujeito “lá atrás”. Na mesma direção apontada por Fabian, Nicholas Thomas (THOMAS 1996,118) problematiza “o privilégio antitemporal” como a validação de uma lógica cultural produzida para “essencializar uma sociedade ou estrutura fora do tempo”, atribuindo a este lugar de “fora do tempo” do etnógrafo um espaço de estigmas. No discurso digital um processo análogo pode ser apreendido: se você está on-line, não interessa quanto distante você esteja, você está “aqui”, se você está off-line, você não estará “aqui”, não interessa o quão próximo você esteja. Esta “suposta continuidade do eu” (LEVI-STRAUSS:2004: 292), estampada nas diversas modalidades de comunicação instantânea permite editar uma sensação de proximidade, transformando qualquer distância em um aqui transformado em agora inextenso.

Mike Sandbothe (SANDBOTHE: 1996: 3), ao discutir o tempo na Internet escreveu acerca da constituição da rede como uma imagem de “onipresença, cuja capacidade de alcance cultural” se inscreveria em todo o tempo. Para o filósofo alemão, a Internet representaria um novo paradigma temporal, por ser capaz de relativizar a simultaneidade, universalizando a idéia de tempo, conforme discutem Derrida e Heidegger. Na mesma direção Gianni Vattimo, pensador pioneiro da vida digital na Itália, pensa a “intensificação do fenômeno da comunicação e o proeminente

incremento da circulação de informação, como se a mesma piscasse” alucinadamente ao redor do mundo, não podem ser considerados apenas como aspectos da modernização da forma de transmitir e acessar dados, mas “o centro e o revelador de todo o sentido deste processo (VATTIMO: 1989,14)”. Jacques Derrida compartilhou desta hipótese, quando elaborou a idéia de que a pós-modernidade estaria desconstruindo a noção de tempo estabelecida (DERRIDA: 1992, 93). Richard Rorty iria um passo além de Derrida, segundo afirmou Sandbothe, quando advogou a tese de que a própria epistemologia estava vivendo seu fim, porque toda o clássico vocabulário acerca da temporalidade se tornara obsoleto diante das novas manifestações midiáticas, como também a própria questão filosófica acerca do tempo (RORTY: 1988,122). Em seu trabalho, Sandbothe demonstra que as idéias de Derrida e Rorty se elucidam diante da comunicação on-line, pelas novas formas de temporalidade que esta estabeleceria. Dialogando com dois importantes sociólogos, que escreveram livros já considerados clássicos acerca da Internet, Turkle e Landow (TURKLE: 1992,282; LANDOW: 1995: 252), o professor da universidade alemã de Jena, defendeu a idéia de que as novas e possíveis transformações da temporalidade surgem dos pré-requisitos técnicos formais que permitem a Internet “determinar as condições da presença”, articulando, como havia demonstrado Derrida, tempo e espaço. A cibertemporalidade traduz a urgência, a ansiedade, a busca de do tempo presente. Cria uma moldura para as relações digitalizadas, uma moldura que impõe a estas relações uma instantaneidade, que obriga o usuário da comunicação cibernética^{xxiii} a lidar com diversos quadros de acesso: novas linguagens (como a denominada “linguagem de chat”), novas regras de comportamento (a netetiqueta), novas expressões de afetividade (como os emoticons)^{xxiv}. Para entender o tempo no que se refere a abordagem digital é preciso pensar o tempo como escassez, transformado em custo do acesso à Internet, é preciso pensar um novo ritmo de temporalidade, pensar a velocidade imposta pelos links. Acerca deste novo ritmo temporal, Laymert Garcia (GARCIA: 2005) escreveu:

Nesse sentido, a relação entre arte e ciência também pode ser muito interessante, se concebermos que os dispositivos tecnológicos podem nos permitir ver o mundo de outra maneira. A arte digital, por exemplo. As tecnologias digitais permitem ver uma coisa que não era permitido. Esse é um aspecto produtivo da relação entre arte e tecnologia. As tecnologias digitais permitem modulações que nos permitem ver, principalmente, o tempo. Isso acontece no cinema. A gente vai ao cinema para ver o tempo passar. Não o tempo da nossa experiência, mas outras temporalidades de outras experiências que se tornam visíveis para nós. No campo das artes plásticas, cada vez mais vemos que o trabalho com as imagens, sejam nas vídeo-artes, nas instalações ou arte digital, a modulação aparece, com importância para captar o tempo e ver o tempo, torná-lo visível. [...] No século XXI o desafio é fato das artes estáticas se relacionarem com as artes do movimento, as artes dinâmicas, que são artes nas quais a gente vê o tempo, que tornam visível o tempo.

Mas, é preciso pensar, ainda, o tempo que se relaciona às tecnologias digitais como um tempo que não se relaciona semanticamente com a idéia de continuidade, em sua abordagem seqüencial, pois a passagem da narrativa digitalizada, o link, desconhece o antes e o depois: não há uma ordem sistematizadamente cronológica. Ao contrário, o link torna o agora um continuum^{xxv}, o tempo se formata na digitalidade como um eterno presente, pois enquanto o link estiver lá, o presente estará manifestado. Aristóteles, ao conceituar continuum afirma-o como “o que é divisível em divisíveis que são infinitamente divisíveis”. E ainda que em Retórica, Aristóteles postulava que determinadas emoções se definem apenas num contexto

temporal exato^{xxvi}, pela possibilidade que este geraria de interrogar estados, objetivos e emoções, o pensador evita em sua obra as nômimas de passado, presente e futuro, preferindo a estas, outras: as noções de anterior-posterior e do agora inextenso.

O link demarca a terceira dimensão da temporalidade digital, que denomino de cibertemporalidade, a dimensão de um agora inextenso. Associada à idéia de escassez, pelo custo do acesso e à aceleração da velocidade, pelo ritmo que impõe, a idéia de agora inextenso revela a tridimensionalidade da qual a cibertemporalidade se constitui: o tempo é caro, exige aceleração e ajustamento a um agora eterno. O tempo de acesso é caro, e maiores velocidades de acesso, como as oferecidas via cabo ou via satélite, que exigem tecnologias de maior custo, se tornaram objetos de consumo, desejáveis diante dos arquivos cada vez mais extensos: textos e imagens vão sendo substituídos por animações, documentos, vídeos, músicas. O tempo de acesso é rápido, a informação se processa e se renova segundo a segundo, a cobertura jornalística de eventos políticos, econômicos, culturais se adequara a realidade on-line: a informação urge. O tempo de acesso é agora: o que está disponibilizado no ar agora, pode ser retirado no próximo segundo, há muita informação, e toda ela forma uma nova espécie de ansiedade, uma ansiedade para que o agora não termine, e os verbos no modo imperativo mobilizam os agentes: acesse, veja, clique, link-se, faça, blogue, poste, participe. Submeter a cibertemporalidade a um olhar antropológico, privilegiando discutir como esta tridimensional abordagem do tempo traduz os sentidos do mundo contemporâneo, é pensar como esta maneira peculiar de dimensionar o tempo elabora manifestos ideológicos e políticos, denuncia ferramentas de controle e dinâmicas de dominação. Pensar esta terceira dimensão da cibertemporalidade como um agora eterno, é pensar a prática perversa que também emoldura a nossa cultura ocidental: o amanhã não existe, consuma-se, não se envelheça, não tardia, o instantâneo reina absoluto. “É tarde, é muito tarde.”

A PROPÓSITO DE UMA METODOLOGIA PARA A ETNOGRAFIA DIGITAL

A primeira questão com a qual me deparei na etnografia do virtual foi a dificuldade de tecer “limites”: se há por um lado, uma “cultura digital”, ou seja, “um conjunto etnográfico que, do ponto de vista da pesquisa, apresenta, com relação a outros, afastamentos significativos” (LEVI-STRAUSS: 1976), há por outro lado, o fato de que a digitalização é um artefato cultural. Assumir a Internet como produto tecnológico, artefato cultural capaz de gerar e gerir outros artefatos culturais, como o discurso racista analisado no presente texto, e ao mesmo tempo de emoldurar uma linguagem e um sistema de relações específico, implica, um pouco mais que dar conta da dupla dimensão do ciberespaço: simultaneamente cultura e como artefato cultural. Significa, no limite, repensar a relação entre espaço, tempo e etnografia. Para pensar uma metodologia que desse conta de articular os discursos nos sites acerca do ciberacismo, e ao mesmo tempo, os artefatos cibernéticos por eles utilizados para construir, legitimar e reproduzir este discurso, me valhi de um banco de dados que eu desenvolvi, no qual anotei a identificação de cada site, seu nome, como é dado pelas tags^{xxvii} <title> </title> no código fonte, e que se posiciona no site na barra superior, a URL, o “endereço” legível do site na rede, e o e a classe de discurso predominante no site: racista, neonazista, revisionista. Também registrei o Designer e a Programação para posterior análise, e todos os elementos referentes à forma e ao desenvolvimento do site em questão, a ferramenta de construção e outras informações de programação disponibilizadas pelo código fonte, o nível de Interatividade, um resumo da Programação Visual (descrição de cores, símbolos, formas, fontes), e o nível de Acessibilidade, além de um espaço para outras informações necessárias. A seguir, foram classificados os diversos conteúdos, se havia artigos, chat, fórum, links, biografias, os temas abordados, o público a quem pretende se dirigir, se identifica as Imagens e símbolos presentes, e se adiciona outras informações que se fizerem necessárias. Por fim, algumas perguntas facilitaram a apreensão discursiva: Como o site aborda o tema racismo? Que verbos são utilizados, em que tempo e modo? Como são utilizadas figuras de linguagem, metáforas e analogias? Há abordagem de temas sociais, históricos? Como é desenvolvida? Que dados, estatísticos são utilizados, e de que forma? Como se relaciona com a questão do negro? Como ele é apresentado? Que espécie de subjetividade se busca evocar? Espera-se submissão ao texto? Como o discurso reduz, enfatiza, associa substantivos? Como ele constrói seu objeto? O que se espera do leitor, do internauta? Como a Internet é discutida no site? Como é utilizada nele? O que os links disponibilizados revelam acerca do site? Este banco de dados “varreu” os sites nele inteiramente copiados, em busca das palavras chaves determinadas. Foram excluídas da busca artigos, numerais e pronomes, desde que não estivessem contidos em expressões, verbos de ligação, interjeições, conjunções e preposições. Foram mantidos substantivos, próprios e comuns, verbos, adjetivos e advérbios. A tabela a seguir mostra, nos sites etnografados, as palavras e expressões que mais apareceram no corpo do texto:

Tabela Um

Das palavras ou expressões com mais de 450 aparições:

Contagem	Palavras ou Expressões
1249	NATUREZA
1233	MULHERES ARIANAS
779	CASAMENTO
766	MULHERES
751	NATURAL
734	CASAMENTO INTER-RACIAL
621	PRESERVAÇÃO
615	CULTURA
591	CRIANÇAS
561	GENOCÍDIO DA RAÇA BRANCA
542	NOSSAS FÊMEAS
540	ARIANOS
521	RAÇA
471	NOSSAS MULHERES
461	NOSSAS CRIANÇAS

A partir do banco de dados, os grandes temas expostos nos sites, foram classificados de acordo com quatro grandes núcleos analíticos: o Revisionismo Histórico e a ode aos militares nazistas, a preocupação com relações de parentesco para evitar o genocídio da raça ariana, pelo casamento inter-racial e por adoção de crianças negras, a venda e a divulgação de material acerca do racismo, inclusive para angariar fundos e membros pra o movimento, e por fim, a maneira peculiar como significam a luta política e seus projetos de desenvolvimento racial, por meio de representações identitárias hiper-definidas.

CONCLUSÕES: O INÍCIO DELAS, POR ENQUANTO

Ao conceituar capital como um conjunto de “recursos e de poderes efetivamente utilizáveis” (BOURDIEU: 1979:35), Pierre Bourdieu dimensiona, no interior do campus, pela prática do habitus, formas distintas de aquisição de predisposições: o capital social seria o “conjunto de recursos atuais ou potenciais que estão ligados à posse de uma rede durável de relações mais ou menos institucionalizadas de interconhecimento e de inter-reconhecimento ou, em outros termos, à vinculação a um grupo, como conjunto de agentes que não somente são dotados de propriedades comuns (passíveis de serem percebidas pelo observador, pelos outros ou por eles mesmos), mas também são unidos por ligações permanentes e úteis” (BOURDIEU: 1998: 87) Nos sites etnografados o capital social é objeto de lutas quando defende a rede racista como um lugar seguro para “a raça ariana”, como um espaço de iguais, e portanto distintivo, quando se utiliza os pronomes de primeira pessoa no plural, nós e nossos, para descrever de um lado, o que pretende como seu passado genético, sua cultura, sua história, seu futuro, seu amanhecer, como interconhecimento, e das categorias de gênero e das relações de parentesco, para inter-reconhecer quem pretendem como suas mulheres, suas crianças, seus homens, suas famílias, nas rememoração de seu sangue mítico.

Como um *quantum*, o capital social, valoriza-se no espaço específico dos sites etnografados, a idéia de que reconhecer o Outro como objeto de ódio, é para o agente deste habitus uma forma de garantir o reconhecimento, por parte da comunidade racista de uma situação de pertencimento, que expressará, de alguma forma, uma situação de segurança e distintividade. É também aliar-se a homens, legitimados como heróis pelos sites etnografados, como Hitler, e os oficiais da SS, e para isto o habitus racista se articula ao revisionismo histórico. Uma outra história é

construída, para que o capital social exposto pela aliança a estas figuras históricas se exponencie. Nos sites etnografados o discurso racista advoga a propriedade do capital objetivado para a “raça ariana”. Dela se originaram “os Titãs” fundadores da civilização, eles são os descendentes diretos de Roma, de sua produção artística e intelectual, e seus herdeiros, por conseguinte. Portanto, quando um agente se identifica a este habitus e se descobre “ariano” garante também pertencer a este mundo refinado, intelectualizado, e segundo afirma o “Site História da Raça Ariana” isto garante ao indivíduo o prestígio de participar da matriz de toda a cultura civilizatória, num passe de mágica, um abracadabra racial permite que o sujeito comum se torne agente da “cultura ariana”, e portanto, herdeiro das melhores e mais significativas trajetórias científicas, artísticas e tecnológicas. Partindo da construção do judeu que lhe é interessante, o habitus racista o descreve como o grande proprietário de bancos e poços de petróleo, que pretende com o multiculturalismo destruir a possibilidade econômica da raça ariana, para fragilizá-la socialmente, e por fim, exterminá-la. As estratégias simbólicas de reprodução social estão relacionadas a construção, instituição e manutenção das categorias de percepção e apreciação existentes em uma sociedade. Elas dizem respeito sobretudo ao conteúdo dos julgamentos morais ou estéticos, definindo e classificando condutas e práticas em boas ou ruins, bonitas ou feias, morais ou imorais. Bourdieu delimita o capital simbólico como o que é “percebido de acordo com as categorias de percepção, os princípios de visão e divisão, os sistemas de classificação, os esquemas classificatórios, os esquemas cognitivos, que são, em parte, produtos das incorporação das estruturas objetivas do campo considerado, isto é, de estruturas de distribuição do capital do campo considerado. [...] o capital simbólico é um capital com base cognitiva, apoiado sobre o conhecimento e o reconhecimento (BOURDIEU: 1997)”. É o capital simbólico que produz, legitima e reproduz a dominação, e determina seu “poder de distinção”(BOURDIEU: 2001:146). Distinção, no limite, é segurança, preservação, prestígio.

Distinção é a matriz do habitus, é a “necessidade interiorizada e convertida em uma disposição que gera práticas significantes e percepções significadoras; é uma disposição geral de transferência que leva a cabo uma aplicação sistemática, universal - além dos limites do que foi diretamente aprendido - da necessidade inerente nas condições de aprendizagem” (BOURDIEU: 1997:170), e por isto o capital simbólico delinea o olhar estético do habitus, e estrutura o que este demarca como prestígio.

No caso do habitus racista, o prestígio de “ser ariano”. Este se relaciona diretamente à capacidade de corresponder ao desejo da prática racista. Nela a demanda da raça se materializa, e partilha, nos sites etnografados, mitos e ritos. Entre os primeiros, “a história da raça ariana” e “a grande guerra que virá” exemplificam com quais espécies de símbolos a cosmogênese racista se tece. Inscritas nas ilhas etnografadas no oceano digital, estas práticas celebram rituais, enquanto rememoram seu mito, em cerimônias hipertextuais demarcadas pelos links que as interligam. Links de ódio.

SITES ANALISADOS, MIRRORS E URLS.

Exceto quando explicitamente informado, todos os últimos acessos aos sites datam de junho de 2005. Quando não informo o número de mirrors (sites que copiam o código fonte e republicam o conteúdo na Internet), isto se deve ao fato de não ter localizado nenhum para o site em questão, sendo perfeitamente possível, até provável, que exista. Os mirros foram localizados por mim, utilizando diversas ferramentas de programação.

14W (14 Words) (2 mirrors) <http://panzergirl.blogspot.com/>

3W (White Power! White Pride! White Honour!) (6 mirrors)
<http://libreopinion.com/members/whitehonour/>

AARG (Aaargh , Revisionismo da II Guerra Mundial, Campaign For Radical Truth In History) (2 mirrors) <http://www.vho.org/aaargh/port/port.html> e <http://rhistorico.tripod.com/>

ANS (Anillo Nacional Socialista) (4 mirrors) <http://libreopinion.com/members/topcins/>

EM (Escola Neonazista) (2 mirrors)
<http://libreopinion.com/members/sociedadeariana/page1.htm>

FE (Filhas Da Europa) (2 mirrors) <http://www.hijasdeuropa.tk/>

HLOBO (Blog de um internauta de nickname Homem Lobo
<http://www.homemlobo.blogspot.com/> Último Acesso em maio de 2006.

HM (Holocausto A Mentira Do Século) (2 mirrors) <http://www.libreopinion.com/revision5/>

JNS (Juventude Nacional Socialista) (6 mirrors) <http://www.libreopinion.com/ptns/>

LEANDRO (Site Pessoal Do Leandro) http://www.geocities.com/leandrotr_net/

NA (National Alliance) <http://www.natvan.com/index.html>

NAr (Nações Arianas) (3 mirrors) <http://www.aryannations.org/index.html>

NLNS (Nazi Lauck Nsdap/Ao) (2 mirrors) <http://www.nazi-lauck-nsdapao.com/>

NSEC (Ns Education Center) (2 mirrors) <http://libreopinion.com/members/nsec>

NW (Northern Women // The Aryan Sisterhood) (2 mirrors) <http://www.northern-women.com/news.php>

RC (Resistência Cultural!) (8 mirrors, ele próprio é um mirror do antigo site da Editora Revisão, retirado do ar pela justiça brasileira)
<http://members.odinsrage.com/verdade/index.htm>

RH (Revisão Histórica) www.revisaohistorica.kit.net Último Acesso em janeiro de 2004.

SG (Solar General) <http://www.solargeneral.com>

SWP (Stormfront White Pride World Wide) <http://www4.stormfront.org/>

TV (O Triunfo Da Vontade) (2 mirrors) <http://libreopinion.com/members/sul88/>

V88 (Valhalla88) <http://www.valhalla88.com/> Último Acesso em maio de 2006.

WAU (Women for Aryan Unity) (3 mirrors) <http://www.libreopinion.com/ptns/>

Último Acesso em maio de 2006.

SITES UTILIZADOS PARA BUSCAS, ESTATÍSTICAS E DOCUMENTAÇÕES:

<http://www.alexa.com>

<http://www.google.com>

<http://www.orkut.com>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APIAH, Knawe *Na casa de meu pai. A África na filosofia da cultura*. Rio de Janeiro:Contraponto, 1997

ARISTÓTELES *Ética a Nicômaco*. São Paulo, Edipro, 2002

ARISTÓTELES. *Arte retórica*. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1964.

BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

BOON, James. *Other Tribes, Other Scribes*. Cambridge University Press, 1982

BOURDIEU, Pierre. *A Dominação Masculina* Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 2003

_____ *A Economia das Trocas Lingüísticas: O Que Falar Quer Dizer*. São Paulo: EDUSP, 1996

_____ *O Poder Simbólico* Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

_____ *Razões Práticas – Sobre a teoria da ação*. Campinas: Papius, 2004 p 21

_____ *The thinkable and the unthinkable*, in The Times Literary Supplement. 15 de outubro de 1971.

CRAPANZANO, Vicent. *Waiting. The Whites of South Africa*. New York, Random House, 1985.

DERRIDA, Jacques. *The other heading: Reflections on today's Europe*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1992

DIAS, Adriana *Links de Ódio – Uma etnografia do Racismo na Internet*. Monografia de Conclusão de Curso em Ciências Sociais, Universidade de Campinas, 2005

ELIADE, Micea. *O sagrado e o Profano - A essência das religiões*. São Paulo, Martins Fontes, 1992

ESSNER, Cassier. et CONTE. E. *A Demanda da Raça – Uma Antropologia do Nazismo*. Lisboa: Instituto Piaget, Coleção Epistemologia e Sociedade, 1995.

EZEKIEL, Rafael. S. *The Racist Mind*, New York, Penguin Books, 1995

FABIAN, Johannes. **Time and the Other**. How anthropology makes its objects, Nova York: Columbia University Press, 1983

GARCIA DOS SANTOS, Laymert. [Apresentação] In: **PANORAMA DA ARTE CINÉTICA E TECNOLOGIA NO BRASIL – Arte, ciência e tecnologia**. 2001, Instituto Cultural Itaú, São Paulo.

GOODRICK-CLARKE, Nicholas. *Sol Negro: Cultos Arianos, Nazismo Esotérico e Políticas de Identidade*. São Paulo, Madras, 2004

GUIMARÃES, Antonio Sérgio A *Racismo e Anti-Racismo no Brasil*. São Paulo: Editora 34, 1999

_____ *Racismo e Anti-Racismo no Brasil* São Paulo, Editora 34, 1999

HARAWAY, Donna. *Manifesto Ciborgue*, Belo Horizonte, Autêntica, 2000

HOCKENOS, Paul. *Livres para Odiar – Neonazistas: Ameaça e Poder* São Paulo, Scritta, 1995

LANDOW, G. P. **Hypertext: The convergence of contemporary critical theory and technology**. Baltimore/London: John Hopkins University Press, 1992

LÉVI-STRAUSS, Claude - **O Pensamento Selvagem**. Campinas: Papirus Editora, 2004

_____ *Totemismo hoje*. São Paulo, Abril Cultural, Coleção "Os Pensadores", 1976

_____ *Raça e História*, Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

_____ *Antropologia Estrutural Dois*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1976.

RORTY, R. **A filosofia eo espelho da natureza**. Lisboa: D. Quixote, 1988.

SANDBOTHE, M. **Media Temporalities in the Internet**, documento eletrônico, disponível na Internet em <http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue2/sandbothe.html>. Acessado em 19 de agosto de 2006.

SALEM, Helem. *As Tribos do Mal – o neonazismo no Brasil e no mundo*. São Paulo, Atual, 1995

SARTRE, Jean P. **O Ser eo Nada**: Ensaio de Ontologia Fenomenológica. Petrópolis: Vozes, 1997

Reflexões sobre o racismo. São Paulo, Difusão Européia do livro, 1968

THOMAS, N. **Out of Time - History and Evolution in Anthropological Discourse**. Michigan: Ann Arbor, 1996

VATTIMO, G. **A sociedade transparente**. Tradução Carlos Aboim de Brito. Lisboa: Edições 70, 1989

VIZENTINI, P. F. O ressurgimento da extrema direita e do neonazismo: a dimensão histórica e internacional, In *Neonazismo, Negacionismo e Extremismo Político*, livro digital disponível na Internet em <http://www.derechos.org/nizkor/brazil/libros/neonazis/index.html> . Último acesso em 20 de junho de 2005.

WACQUANT. L. *Esclarecer o Habitus*. [on-line] Disponível na Internet via WWW. URL: sociology.berkeley.edu/faculty/WACQUANT/wacquant_pdf/ESCLARECEROHABITUS.pdf -. Arquivo acessado em 15 de maio de 2004.

NOTAS:

ⁱ No presente texto, consideramos site um grupo de páginas que se articulam entre si, disponíveis em um mesmo endereço eletrônico principal, ainda que subdivididas em diretórios distintos, com um tema comum. Consideramos portal um grupo de sites que pertença a um mesmo domínio. Como as citações dos sites, embora muitas, são necessárias, convenciono as seguintes abreviações: NA (National Alliance), WAU (Women for Aryan Unity), RH (Revisão Histórica) NAr (Nações Arianas), RC (Resistência Cultural!), ANS (Anillo Nacional Socialista), EM (Escola Neonazista) NSEC (Ns Education Center), NLNS (Nazi Lauck Nsdap/Ao), TV (O Triunfo Da Vontade), 3W (White Power! - White Pride! - White Honour!), LEANDRO (Site Pessoal Do Leandro), JNS (Juventude Nacional Socialista), HM (Holocausto A Mentira Do Século), NW (Northern Women // The Aryan Sisterhood), SWP (Stormfront White Pride World Wide), AARG (Aaargh , Revisionismo Da II Guerra Mundial, Campaign For Radical Truth In History) , HLOBO (Blog de um internauta de nickname Homem Lobo, 14W (14 Words), FE (Filhas Da Europa) V88 (Valhalla88). Embora o universo pesquisado seja infinitamente maior, selecionei estes sites por se encontrarem entre os mais visitados, receberem o maior número de links de outros sites e, no conjunto, incluírem diversas formas de manifestação digitalizada, como fóruns, debates, posts, discussões, imagens, narrativas pessoais, textos para estudo.

ⁱⁱ O termo racista, na presente discussão, abarca as duas dimensões de racismo, definidas por Kwame Apiah: o racismo extrínseco e o racismo intrínseco. O primeiro advoga a existência de "distinções morais entre os membros das diferentes raças". Portanto, nesta concepção "a essência racial implica certas qualidades moralmente relevantes". Irrefutável a qualquer prova da inexistência destas distinções, nenhum racismo é unicamente extrínseco. Complementa-o o racismo intrínseco, demarcado por "pessoas que estabelecem diferenças morais entre os membros das diferentes raças" , pois para as mesmas, "cada raça tem um status moral diferente, independentemente das características partilhadas por seus membros". Cf. APIAH, K **Na casa de meu pai**. A África na filosofia da cultura. Rio de Janeiro:Contraponto, 1997

ⁱⁱⁱ Site que privilegia o disponibilizar de material teórico e/ou de propaganda demarcado por exaltar líderes, símbolos ou discursos relacionados ao partido nazista alemão. O termo neonazista é utilizado também em algumas fontes para designar os movimentos políticos de extrema direita, defensores do anti-semitismo. Cf. VIZENTINI, P. F. O ressurgimento da extrema direita e do neonazismo: a dimensão histórica e internacional, In **Neonazismo, Negacionismo e Extremismo Político**, livro digital disponível na Internet em <http://www.derechos.org/nizkor/brazil/libros/neonazis/index.html> . Último acesso em 20 de junho de 2005.

^{iv} O termo revisionista identifica os sites cujo discurso direciona-se para negar a veracidade histórica do Holocausto, seu número de mortos, a perseguição e morte dos judeus, enfim que pretende uma revisão da história.

^v Esses números se referem aos rastreáveis em motores de busca, como o disponibilizado pelo Google em <http://www.google.com>

^{vi} Penso estar cunhando o termo ciberacismo para designar as práticas dos sites que etnografei em ambiente digital.

^{vii} O número de visitas abarca todas as vezes que um site foi aberto num navegador, e a análise que se refere aos endereços de IP, aos acessos únicos por computador registrado na rede. Fonte: Alexa, disponível em <http://www.alexa.com>

^{viii} Suponho estar cunhando o termo, acerca do qual realizei extensa pesquisa, sem encontrar citação. Esta noção se refere ao conceito de "tempo imaginário" elaborado pelo físico Stephen W. Hawking. Cf. Cinco ensaios sobre o espaço e o tempo, Disponível na Internet em www.hawking.org.uk/home/hindex.html Acessado em 19 de agosto de 2006.

^{ix} Linguagem de programação por meio de códigos que interferem nos sites em seus botões, barras, cores, etc.

^x Palavras chaves inseridas na parte superior do código (HEAD) para facilitar o acesso aos sites.

^{xi} O site como o software de navegação o lê, em código.

^{xii} Cf. BOURDIEU, P. The thinkable and the unthinkable , in **The Times Literary Supplement**. 15 de outubro de 1971, p1255-6

^{xiii} Refiro-me a uma afirmação de Mircea Eliade: " 'Dizer' um mito, é proclamar o que se passou ab origine. Uma vez 'dito', quer dizer revelado, o mito torna-se verdade apodíctica: funda a verdade absoluta." Cf. ELIADE, M. **O sagrado e o Profano - A essência das religiões**. São Paulo, Martins Fontes, 1992, p. 108.

^{xiv} Embora haja nos sites menções negativas à outras minorias, como ciganos, armênios, e aos homossexuais, estes últimos tratados como deficientes morais, este trabalho se centra na análise que os sites fazem do judeu e do negro, seu objeto de ódio privilegiado. Acerca da homossexualidade, transcrevo um texto, retirado do Valhalla 88: "Homossexualismo é uma perversão repugnante que infelizmente passou a ser aceita na sociedade politicamente correta (leia-se idiotizada) em que vivemos, qualquer pessoa com um mínimo de inteligência constata, sem muito esforço, que este é um comportamento completamente antinatural. Não fossem os anos de domínio judaico dos meios de comunicação, certamente o homossexualismo ainda seria encarado como uma doença."

^{xv} Constatei mais de cinquenta vezes, por exemplo, em fóruns, blogs ou comunidades, alguém postar um link para um dos sites pesquisados, com um comentário fortemente marcado pelo estranhamento, como por exemplo: "vejam que absurdo que eu encontrei na Net hoje". Muitas vezes, ao contatar o postante, me apresentando como pesquisadora do tema encontrei reações surpresas à enormidade do fenômeno.

^{xvi} Guimarães, A S **A Racismo e Anti-Racismo no Brasil**. São Paulo: Editora 34, 1999 p.215

^{xvii} Cf. BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.

^{xviii} Cf. CRAPANZANO, V. **Waiting. The Whites of South Africa**. New York, Random House, 1985.

^{xix} Cf. o afirmado num dos sites pesquisados: "[...] o comportamento amoral, desprovido de ética e pervertido, traço marcante dos judeus, trata-se de um fator genético".

^{xx} É pertinente observar que Tomás de Aquino, em seu Comentário ao Livro V da Ética a Nicômaco, de Aristóteles, traduz a idéia de héxis para o conceito de habitus em latim. Provavelmente construiu essa conceituação em fontes diversas, porque não lia grego. O texto de Aquino que introduz o conceito escolástico de habitus é "Respondeo dicendum quod, sicut supra dictum est, habitus non diversificantur nisi ex hoc quod variat speciem actus, omnes enim actus unius speciei ad eundem habitum pertinent. Cum autem species actus ex obiecto sumatur secundum formalem rationem ipsius, necesse est quod idem specie sit actus qui fertur in rationem obiecti, et qui fertur in obiectum sub tali ratione, sicut est eadem specie visio qua videtur lumen, et qua videtur color secundum luminis rationem". Uma tradução possível seria algo como: Respondo dizendo que, como foi dito acima, os hábitos não se diversificam a não ser que mude o tipo de ação, de fato, todas as ações da mesma espécie pertencem ao mesmo hábito. Sendo que a espécie da ação deriva do objeto segundo sua razão formal, é necessário que a ação seja da mesma espécie que se liga à razão do objeto, e que se ligue ao objeto sob tal razão, como é da mesma espécie a vista pela qual se vê a luz e pela qual se ver a cor dependendo da razão da luz. Estas "ações da mesma espécie" compõem a héxis descrita por Aristóteles como uma "disposição prática", permanente e costumeira, automática, e muito provavelmente desapercibida, pertencente a um plano ontogenético. Acerca da disposição argumentada por Aristóteles, cf. ARISTÓTELES **Ética a Nicômaco**. São Paulo, Edipro, 2002, p. 135. Bourdieu localiza no conceito de habitus o "primado da razão prática", "uma disposição incorporada, quase postural... o lado ativo do conhecimento prático que a tradição materialista, sobretudo com a teoria do reflexo tinha abandonado". (BOURDIEU, P. Ibid, p. 61). Em A Dominação masculina, a construção do habitus é explicada por Bourdieu da seguinte forma: o "... produto de um trabalho social de nomeação e de inculcação ao término do qual uma identidade social instituída por uma dessas 'linhas de demarcação mística', conhecidas e reconhecidas por todos, que o mundo social desenha, inscreve-se em uma natureza biológica e se torna um habitus, lei social incorporada". Cf. BOURDIEU, P. A Dominação Masculina Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 2003, p 64.

^{xxi} BOURDIEU, P. Razões Práticas – Sobre a teoria da ação. Campinas: Papirus, 2004 p 21

^{xxii} Cf. ESSNER, C. et CONTE. E. **A Demanda da Raça – Uma Antropologia do Nazismo**. Lisboa: Instituto Piaget, Coleção Epistemologia e Sociedade, 1995.

^{xxiii} A palavra cibernética deriva do grego kybernetes e designa os mecanismos de direção, governo e controle. Embora sua utilização na contemporaneidade tenha sido atribuída ao matemático do MIT, Norbert Wiener, durante e imediatamente após a II Guerra Mundial, ela é usada, anteriormente, por Ampere, para definir "a arte de governar ou a ciência do governo", retomando a idéia original de Platão. É importante associar a cibernética à lógica de guerra que exigiu o esforço de automação, e lembrar, como Paul Virilio observou que "uma cultura de guerra também é uma cultura do delírio - uma cultura em que as ferramentas de percepção ordinárias são sugestiva, ritual, espetacular, tecnológica e quase alucinatoriamente remanejadas". Cf. VIRILIO, P. A Bomba Informática. Trad. Luciano Vieira Machado. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

^{xxiv} Em meu trabalho de conclusão de curso faço uma breve discussão a esta nova forma de acesso. Cf. DIAS, A **Links de Ódio**. Monografia de Conclusão de Curso em Ciências Sociais, Universidade de Campinas, 2005

^{xxv} No sentido matemático expresso pela hipótese de Georg Cantor. Com o advento da teoria dos conjuntos de Cantor e os estudos propostos por Dedekind para a teoria dos números a idéia de contínuo foi reduzida a um conjunto infinito de pontos, sendo a idéia de magnitude substituída pela de ordem. Em 1874 Georg Cantor desenvolvia sua teoria mais importante: existem níveis diferentes de infinito. Em particular existem mais pontos no espaço contínuo do que números inteiros. Esse teorema levou Cantor a discutir o problema do Contínuo: haveria vários os tipos de infinitude. Que tipo de infinito melhor define o espaço contínuo? É preciso lembrar que Cantor era um profundo defensor da filosofia escolástica, e para ele o infinito era também uma concepção tomista. Kant, adversamente, entendia por continuidade a "grandeza para a qual nenhuma de suas partes é a mínima possível." Para ele, tempo e o espaço seriam grandezas contínuas (quanta continua) porquanto "nenhuma de suas partes pode ser dada sem ser encerrada entre limites". Concebendo-se, portanto, os pontos como "limites ou lugares de limitação do tempo e do espaço", credita a ambos que pressupusessem "as instituições que devem limitar ou determinar".

^{xxvi} Sem a percepção temporal de um momento posterior, não seria possível compreender, por exemplo, o medo e a confiança. Aristóteles atribuía à percepção temporal a força dirigente das ações e escolhas humanas: resistindo, por exemplo a um prazer imediato, seria possível instituir um bem maior em tempo oportuno (*kairós*). Esta habilidade, em suas mais diversas modalidades, sistematizaria inclusive, segundo a abordagem aristotélica, processos fisiológicos, nos quais ele inclui as recordações (*mnemai*) e as expectativas (*elpídes*). A idéia de ordenar se reafirma: o anterior, impossível de deliberação pelo humano, é a causa do impulso, e este deve ser avaliado em favor de um "bem maior" posterior, avaliação esta desenvolvida no agora aristotélico. Seria cronos servindo a kairós. Cf. ARISTÓTELES. **Arte retórica**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1964. 1382 a21-22

^{xxvii} A linguagem html, predominante na construção de sites, utiliza-se de tags para marcar o texto. Cada conjunto de tags determina o início e o fim de uma marcação. Assim, e localizam um texto em negrito (b se refere a bold em inglês); <i> e </i> um texto em itálico, etc.