

## El ser humano digital: notas sobre antropología y sociología

La historia de los ordenadores personales no acumula todavía 50 años de vida. El Museo de Historia del Ordenador, en Boston (Estados Unidos), sitúa el Kenbak-1 de John Blankenbaker (1971) como el primer aparato de estas características en comercializarse, todavía sin incorporar un microprocesador. Según la misma fuente, el Micral N de André Truong Trong Thi y François Gernelle se convertiría, dos años después, en el primer ordenador personal que ya usaba este tipo de circuito electrónico. Tan sólo una década más tarde, en 1983, la revista Time designaría el ordenador personal (PC) como “máquina del año”.

Desde entonces la proliferación e implantación social del ordenador, así como la necesidad de familiarizarse con los mecanismos y procedimientos que permiten su manejo, ha sido imparable. También el imaginario popular ha sido (y sigue siendo) prolífico en la representación de estos aparatos y de su formidable influencia sobre nuestras vidas. A lo largo del siglo XX máquina y ser humano se concibieron a menudo como elementos interdependientes e incluso interconectados (basta echar una ojeada al cine de ficción para darnos cuenta de ello: desde Metrópolis –Fritz Lang, 1927– o Tiempos Modernos –Charles Chaplin, 1936–, hasta las películas y series de cienciaficción de los años cincuenta y sesenta; todo ello previo a la posibilidad real de usar ordenadores de forma generalizada); pero el punto hasta el cual llegarían a imbricarse en el quehacer cotidiano ha superado probablemente muchas de aquellas previsiones.

En la década de los noventa, una nueva hornada de máquinas procesadoras de información en magnitudes y a velocidades cada vez más prodigiosas, llegaría de la mano de una dimensión completamente desconocida hasta el momento: el ciberspacio. Simultáneamente, se abrió la posibilidad de generar nuevos planos relationales y comunicativos donde toda esa información podía circular de forma casi inmediata entre cualquier persona conectada a ese entramado desde cualquier punto del planeta. La gestación de Internet como red global habilitada para ese tráfico virtual transformó radicalmente las comunicaciones. Y, con ellas, el mundo.

Las ciencias sociales se interesaron pronto por la dimensión de este cambio y las consecuencias de su impacto sobre las sociedades humanas. Christine Hine (2015), por ejemplo, habla de formas de vida tejidas en torno a la tecnología mediada por ordenador



y de la importancia de tener en cuenta todas estas formas comunicativas para comprender adecuadamente la interacción humana contemporánea. En nuestro contexto actual, la comunicación mediada por la tecnología ha modificado sustancialmente la forma en que buscamos información, la elaboramos y posteriormente la difundimos. Gradualmente, también nuestra forma de investigar y de documentarnos ha ido cambiando. Quizá, parafraseando a Giovanni Sartori (1998) y extendiendo su reflexión, la ubicuidad del ciberespacio está moldeando una nueva realidad, con sus exposiciones, servidumbres, velos y ángulos muertos.

Esta llamada realidad virtual genera nuevas interacciones sociales y perfila ámbitos de socialización, en ocasiones paralelos a la cotidianidad física y otras veces aparentemente inconexos. La netnografía (término acuñado por Robert Kozinets, 2009), o aproximación etnográfica orientada mediante técnicas y métodos específicos de investigación al estudio de culturas y comunidades virtuales, nos aboca a la generación de identidades digitales. A menudo, dichas identidades pueden configurarse a gusto y criterio de la persona que ingresa en espacios virtuales de interacción y comunicación: redes sociales, blogs, etc., y se despliegan en colaboración con herramientas y aplicaciones específicamente orientadas a gestionar e implementar nuestra vida en entornos digitales: desde la necesidad de usar dispositivos diseñados para facilitar esa comunicación (webcams o smartphones, por ejemplo) hasta el uso de programas pensados para promover interacciones en línea (mensajería instantánea, aplicaciones diseñadas para buscar pareja o encontrar relaciones esporádicas...). Como en cierto modo ocurre, a otra escala, en nuestro día a día, podemos fragmentar o multiplicar nuestra identidad en el ciberespacio: generar diversos nombres y perfiles de usuario/a, escoger alias o apodos (nicks) asociados a imágenes o representaciones gráficas (avatares) que vinculamos a dichos perfiles, o crear dinámicas interactivas en la configuración de roles determinados en personajes que escogemos o diseñamos en contextos concretos de juego o comunicación.

Nuestra actividad en la red global es cada vez más intensa y el rastro digital que dejamos en cada una de nuestras incursiones en línea se acumula a millones de trazas similares generadas por otros/as internautas. Este volumen masivo de información, conocido como Big Data, plantea la necesidad de gestionar, procesar y analizar todos estos datos (estructurados o no y de orígenes diversos -bases de datos, mensajería electrónica, imágenes, audios...-). Más allá del interés que pueda tener para instituciones de diversa naturaleza (públicas, privadas, proveedoras de servicios...), toda esta información presenta un enorme potencial para la investigación en Ciencias Sociales.



Las aproximaciones académicas a este ámbito pueden adoptar diversas formas y seguir diferentes estrategias. Por ejemplo, en antropología no es infrecuente recurrir a la observación virtual participante de comunidades online, así como a nuevas herramientas digitales de investigación como el web scraping, el mapping, o la sound visualization (Hsu, 2014). La llamada “etnografía digital” se sirve frecuentemente de cuestionarios en línea, videos digitales, blogs y el acceso a Social Networking Sites (SNS, o páginas web destinadas a la interacción social). La exploración de estos espacios ha ido ganando en sofisticación y disponemos ya de herramientas pensadas para analizar no sólo la actuación de usuarios y usuarias en internet, sino también de las conexiones con cada uno de sus contactos y de la interactividad entre ellos. Pero, como señala Dhiraj Murthy (2008), investigar en estos nuevos ámbitos tecnológicos comporta sus propios riesgos: desde la necesidad de afinar categorías analíticas y técnicas de obtención de datos, hasta la consideración ética de la investigación en espacios que parecen facilitar la investigación encubierta (*covert research*).

Una de las características más destacadas de la investigación digital, especialmente en etnografía, es, como subraya Anna Györ a propósito de una de las publicaciones más recientes de Sarah Pink (2015): “[...] la capacidad de explorar la relación entre los elementos digitales, sensoriales, ambientales y materiales en nuestras vidas cotidianas y en los mundos sociales que habitamos” (2017: 133). Y es que ya Christine Hine, una de las autoras de referencia en investigación sobre el mundo digital desde las ciencias sociales (especialmente la antropología), señaló que Internet es simultáneamente un artefacto cultural y una cultura en sí misma; por ello, tiempo, espacio, autenticidad e identidad están en constante reconsideración (Hine, 2000). Como nos recuerda Varis Piia (2015) en menos de una década han proliferado investigaciones en ciencias sociales con etiquetas distintas: “digital”, “virtual”, “ciber-”, “net-” ... Las dinámicas de relación en línea (online) y fuera de línea (offline) se han ido transformando a medida que las concepciones intermodales o multimodales se han ido afianzando (Hsu, 2014) y nuevas brechas sociales se han hecho evidentes. Una de ellas es la diferencia entre nativos digitales –pertenecientes a generaciones que ya han nacido en la era digital– e inmigrantes digitales –quienes gradualmente han tenido que incorporarse a un nuevo contexto donde los mecanismos, los medios y los lenguajes de comunicación son muy distintos a los existentes en el contexto histórico en el que estas personas nacieron– (Prensky, 2001). Otra, apunta a las personas con una instrucción y formación suficientes para manejarse con solvencia en estos nuevos entornos digitales y aquellas que carecen de esas competencias o no tienen acceso a estos nuevos espacios de socialización (Hsu, 2014, Varis, 2015).

Por esta razón, y siguiendo de nuevo a Hine (2015), para comprender adecuadamente la interacción humana en estos nuevos espacios digitales de ciudadanía es importante que el/la investigador/a no deje de lado ninguna de estas formas de comunicación ni descuide ningún contexto de interacción. Sólo entonces será posible entender el alcance de nuevos usos sociales de “espacio”, “mundo”, “amistad”, “relación” o “identidad”. Y todo ello se llevará a cabo mientras nuestros horizontes interactivos y relacionales se expanden y acomodan a nuevos entornos.

## Bibliografía de referencia

- Caliandro, Alessandro (2014), "Ethnography in Digital Spaces: Ethnography of Virtual Worlds, Netnography, and Digital Ethnography," in *Handbook of Business Anthropology*, ed. Patricia Sunderland and Rita Denny, Walnut Creek, Left Coast Press, 738–761.
- Computer History Museum. “What was the first PC?”  
<http://www.computerhistory.org/revolution/personal-computers/17/297>. [Acceso: 21 de marzo de 2018].
- Győr, Anna Fruzsina. (2017), "Digital ethnography: principles and practice-Sarah Pink, Heather Horst, John Postill, Larissa Hjorth, Tania Lewis, Jo Tacchi." *Corvinus Journal of Sociology and Social Policy* 8.1: 132-138.
- Hine, Christine. (2015). *Ethnography for the internet: Embedded, embodied and everyday*. Londres: Bloomsbury Publishing.
- Hine, Christine (2005). 'Research relationships and online relationships: Introduction', in C. Hine (ed.), *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet*, pp. 35-50. Oxford: Berg.
- Hine, Christine. (2000). *Virtual ethnography*. Londres: Sage Publications Ltd.
- Hsu, Wendy. (2014). “Digital Ethnography Toward Augmented Empiricism: A New Methodological Framework”. *Journal of Digital Humanities*, 3 (1). Edición digital: <http://journalofdigitalhumanities.org/3-1/digital-ethnography-toward-augmentedempiricism-by-wendy-hsu>.
- Kozinets, Robert (2009). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. Londres: Sage.
- Murthy, Dhiraj. (2008). Digital ethnography: An examination of the use of new technologies for social research. *Sociology*, 42(5), 837-855.
- Pink, Sarah. et al (2015). *Digital Ethnography. Principles and Practices*. Londres, Los Angeles: SAGE.

- Prensky, Marc. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, Vol. 9 Issue: 5, pp.1-6, <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>. [Traducción disponible en *Institución Educativa SEK*, 2010: [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf).
- Sartori, Giovanni. (1998). *Homo Videns: La sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus.
- Sade-Beck, Liav. (2004). Internet Ethnography: Online and Offline. *International Journal of Qualitative Methods*, 3(2): 45-51.
- Varis, Piia (2016), "Digital ethnography", en *The Routledge Handbook of Language and Digital Communication*. Alexandra Georgakopoulou y Tereza Spilioti (eds.) Abingdon: Routledge; pp: 55-68. !

## Enlaces de interés

- What is NETNOGRAPHY? What does NETNOGRAPHY mean? NETNOGRAPHY meaning, definition & explanation. (<https://youtu.be/CMy3YMHB98A>). (Licencia Atribución de Creative Commons).
- George Marcus Lecture - 'Contemporary Ethnography'. (<https://www.youtube.com/watch?v=QorISfMv9fY>). (Licencia Atribución de Creative Commons).
- Brynn Evans: Digital Ethnography for Social Interaction. (<https://vimeo.com/10427547>).
- What is WEB SCRAPING? What does WEB SCRAPING mean? WEB SCRAPING meaning & explanation. (<https://youtu.be/7IUfRVYew-o>).
- What is DIGITAL SOCIOLOGY? What does DIGITAL SOCIOLOGY mean? DIGITAL SOCIOLOGY meaning & explanation. (<https://youtu.be/kBBGwwyPKzk>). (Licencia Atribución de Creative Commons).
- Digital Sociology (web): [http://www.sociology.ed.ac.uk/research/research\\_themes/digital\\_sociology](http://www.sociology.ed.ac.uk/research/research_themes/digital_sociology).
- Centre for Digital Anthropology: <http://www.ucl.ac.uk/anthropology/centrefor-digital-anthropology>.
- Digital Anthropology Lab (web): <http://www.digital-anthropology-lab.com>.

Autor: Jordi Grau  
Departamento de Antropología Social  
y Cultural UAB