

# Escenarios virtuales: una mirada etnográfica\*

Virtual scenarios: an ethnographic look

Cenários virtuais: um olhar etnográfico

Nilza Elena Viana Rúa\*\*

Universidad Católica del Norte Fundación Universitaria  
Medellín, Colombia

Diego Armando Chaves Chamorro\*\*\*

Universidad Católica del Norte Fundación Universitaria  
Medellín, Colombia

RECIBIDO: 22 DE MARZO DE 2013 • APROBADO: 13 DE MAYO DE 2013

**Resumen.** En este artículo se presenta un análisis bibliográfico sobre la evolución del concepto y de las metodologías de investigación aplicadas en los escenarios virtuales conocidas como Etnografía Virtual, etnografía del ciberespacio o etnografía de internet. Se recogen sincrónicamente avances de investigación de los últimos 10 años, con ello se tomaron aportes de 25 artículos de investigación aplicada en campo y publicada en medio magnético con el fin de teorizar y buscar metodologías que puedan ser aplicadas para la investigación en etnografía e-learning de una

\* Revisión de tema producto del proyecto de investigación: *Etnografía en formación e-learning de los estudiantes del programa de Administración de Empresas de la Católica del Norte Fundación Universitaria*. Línea de Investigación E-Management; Grupo de investigación E-Management; programa Administración de Empresas. Fecha de inicio: febrero de 2012. Fecha de finalización prevista: noviembre de 2013.

\*\* Investigador principal, Católica del Norte Fundación Universitaria. Medellín, Colombia. Magister en mercadeo (C), Especialista en negocios internacionales, Administradora de empresas. E-mail: nviana@ucn.edu.co

\*\*\* Coinvestigador, Católica del Norte Fundación Universitaria. Medellín, Colombia. Magister en Medio Ambiente y Desarrollo (C), Antropólogo. E-mail: cocodrylyto1984@gmail.com

población específica<sup>1</sup>. En una primera instancia se describen conceptos como etnografía, virtual, virtualidad, etnografía virtual y etnografía de internet, luego se marca la diferencia entre Etnografía virtual y Etnografía de la Virtualidad y finalmente se exponen las propuestas y avances metodológicos de experiencias que busquen examinar etnográficamente las vivencias de los sujetos que interactúan en la virtualidad.

**Palabras Clave.** Etnografía, virtualidad, e-learning, TIC, etnografía virtual, escenarios virtuales (Tesauro Unesco).

**Abstract.** This article presents a bibliographic analysis on the evolution of the concept and research methodologies applied in virtual scenarios known as Virtual Ethnography, Ethnography of cyberspace or ethnography of Internet. They are collected synchronously research advances of the last 10 years, it took contributions of 25 research articles published in the field and applied in magnetic media with the purpose of theorizing and searching methodologies that can be applied to ethnographic research in e-learning of a specific population. In the first instance describes concepts as ethnography, virtual, virtuality, virtual ethnography and ethnography of Internet, then it's shown the difference between virtual Ethnography and Ethnography of Virtuality and finally outlines the proposals and methodological developments of experiences seeking ethnographically examine the experiences of individuals who interact in virtuality.

**Keywords.** Ethnography, virtuality, e-learning, ICT, virtual ethnography, virtual scenarios (Thesaurus Unesco).

**Resumo.** Neste artigo, apresenta-se uma análise bibliográfica sobre a evolução do conceito e das metodologias de investigação aplicadas nos cenários virtuais conhecidos como Etnografia Virtual, etnografia do ciberespaço ou etnografia de internet. Recorrem-se sincronicamente avanços de investigação dos últimos 10 anos, com isso tomaram-se aportes de 25 artigos de investigação aplicada em campo e publicada em meio magnético com o fim de teorizar e buscar metodologias que possam ser aplicadas para a investigação em etnografia e-learning de uma população específica. Em uma primeira instância descrevem-se

1 Estudiantes del programa de Administración de Empresas de la Católica del Norte Fundación Universitaria. Medellín, Colombia.

conceitos como etnografia, virtual, virtualidade, etnografia virtual e etnografia de internet, depois marca-se a diferença entre Etnografia Virtual e etnografia da virtualidade e, finalmente, se expõem as propostas e avances metodológicos de experiências que busquem examinar etnograficamente as vivências dos sujeitos que interagem na virtualidade.

**Palavras Chave.** Etnografia, virtualidade, e-learning, TIC, etnografia virtual, cenários virtuais (Tesouro Unesco).

## Introducción

Desde hace tiempo se vienen desarrollando procesos de investigación acerca de los escenarios virtuales y las prácticas que en ellos se llevan a cabo; ya no son extrañas las etnografías virtuales y los estudios realizados sobre lo digital como lugar donde se llevan a cabo prácticas de sujetos que interactúan y habitan de modos diversos (Labcon Javeriana, 2010).

Si miramos la virtualidad desde la perspectiva etnográfica observaremos con detalle las formas en que se experimenta el uso de la tecnología consiguiendo alcanzar un sentido enriquecido de los significados que va adquiriendo en las culturas que la alojan o que se conforman gracias a ella.

La etnografía es una descripción analítica flexible de escenarios y grupos culturales y no un protocolo que puede dissociarse de su espacio de aplicación ni de la persona que lo desarrolla. La metodología de una etnografía es inseparable de los contextos donde se desarrolla y por eso la consideramos desde una perspectiva adaptativa que reflexiona precisamente al rededor del método (Hine, 2004, p. 23).

En el marco de este proyecto de investigación se suscitan diferentes estructuras metodológicas, aplicadas en proyectos de investigación que tienen como foco principal la virtualidad, su adaptabilidad, construcción y empoderamiento de los medios comunicativos y tecnológicos por parte de sus usuarios. Estos usuarios son la fuente de búsqueda de este proyecto, aquellos que por el manejo de la cotidianidad transforman el espacio virtual en uno tan vivible y manejable que abarca a todos los que deseen sentirlo.

## **Desarrollo**

### **Etnografía**

Encontrar una clasificación que explique claramente lo que es etnografía es complejo, pues existe tanta diversidad, heterogeneidad como autores que tratan el tema, tal y como lo dicen Wiener y Schoepfle (1949) citados por (Hine, 2004), la variedad etnográfica casi no tiene límites y, por tanto cualquier solución a este problema es controvertida.

Para Levi-Strauss la etnografía ha sido entendida como la observación y análisis de grupos humanos particulares, (Lipson, 2003, p. 399) argumenta, de una manera muy subjetiva, que la etnografía significa «un retrato de un pueblo».

En su forma básica, la etnografía consiste en que un investigador se sumerja en el mundo que estudia por un tiempo determinado y tome en cuenta las relaciones, actividades y significaciones que se forjan entre quienes participan en los procesos sociales de ese mundo. El etnógrafo habita en una suerte de mundo intermedio, siendo simultáneamente un extraño y un nativo. Ha de acercarse suficientemente a la cultura que estudia como para entender cómo funciona, sin dejar de mantener la distancia necesaria para dar cuenta de ella (Hine, 2004, p.13).

Estudiar la conformación y reconfiguración del espacio, a través de interacciones mediadas representa en si una gran oportunidad para la perspectiva etnográfica (Gálvez Mozo, 2005). En general es el mejor método cualitativo para describir una cultura específica o una subcultura en un grupo o comunidad u organización. Ayuda a comprender los fenómenos de simbolismo y significancia en los mundos culturales. El foco es principalmente descriptivo, su meta es captar el punto de vista de los nativos, hace énfasis en dejarse enseñar por las personas antes que recoger datos sobre ellas y utiliza la observación participante en el contexto natural, cotidiano a ser estudiado.

### **Virtual o virtualidad: Lugar de estudio**

Con la introducción de las tecnologías de la información y la comunicación en la vida cotidiana, las relaciones sociales han llegado a adquirir una nueva dimensión, la virtualidad, que al ser considerada una opción

para el desarrollo de las relaciones interpersonales, ha demostrado también ser un nuevo espacio para la producción cultural en que las ideas de corporeidad, espacio y tiempo no existen tal como se conciben clásicamente (Mosquera, 2008).

El encubrimiento de lo virtual asume formas particulares en la modernidad (Escobar, 2009, p. 130) que traen grandes cambios en la manera de pensar de los fenómenos sociales, así como nuevos conceptos para el desarrollo de las metodologías de investigación en el campo de las ciencias humanas. En este marco de transformación paradigmática, la Etnografía viene a requerir un redimensionamiento de sus conceptos y la adaptación de sus principios básicos al estudio de las relaciones sociales mediadas por las tecnologías digitales, principalmente representadas por la Internet (Mosquera, 2008).

Varios autores le han dado diversos nombres a la etnografía, más si se le antepone un lugar de estudio como la virtualidad y/o virtual.

Lo virtual está definido según la Real Academia Española como un adjetivo «Implícito, tácito, que tiene existencia aparente y no real». En general se contextualiza el término con la territorialización del Internet, donde el cuerpo se despersonaliza para estar en todas partes.

Ese cuerpo virtual, irreal pero pensante ocupa un lugar virtual, un escenario donde se pone de manifiesto la actuación del cuerpo despersonalizado pero territorializado y que podría enmarcarse dentro del área de la Virtualidad.

Así se supone lo virtual como un adjetivo de «no presencia» y la virtualidad como herramienta del lugar. De ahí que sea pertinente diferenciar la Etnografía Virtual de la Etnografía de la Virtualidad.

## **Etnografía virtual, etnografía de la virtualidad y etnografía de internet**

La etnografía virtual es una oportunidad para analizar los aspectos más móviles, cambiantes, dinámicos y fluidos de la interacción, estos se intensifican con las tecnologías de la información e invitan a reconsiderar la idea de una etnografía atada a un lugar en concreto o, inclusive, a múltiples espacios a la vez (Gálvez Mozo, 2005). Esta podría configurarse

en una caracterización o descripción que se ejecuta desde un estado irreal, no presente, en donde el investigador está con el aprovechamiento de las herramientas virtuales.

La etnografía de la virtualidad será la descripción y caracterización de los escenarios y grupos virtuales, desde todos los enfoques y estructuras. Una etnografía virtual es aquella que se sumerge totalmente en la realidad consensuada y vivida por grupos de personas que usan la comunicación mediada por ordenador como su primario, y a menudo único, medio de comunicación. «Como tal, la persona on line o virtual de los participantes es el foco principal del etnógrafo» (Mason, 2001, como se citó en Garrido, 2003).

Domínguez (2007), en un estudio contradictorio sobre esta modalidad de la Etnografía, nos permite estimar la distinción de criterios en torno a este método y a su forma de aplicación en la práctica. Al mismo tiempo (Mosquera, 2008) señala que la etnografía virtual no trabaja (sólo) con comunidades virtuales, no busca (sólo) grupos más o menos similares (con características comunes), su campo de estudio no es (sólo) el espacio virtual, los temas que estudia no son (sólo) los temas de los que tratan las comunidades virtuales, su método de estudio no consiste (sólo) en analizar las comunicaciones en un espacio virtual. Para Domínguez (2007) la etnografía en y de Internet es todo eso y algo más; es algo que tiene que ver con el concepto de cultura y con un modo particular de hacer.

Por otra parte, una etnografía de Internet puede observar con detalles las formas en que se experimenta el uso de la tecnología. (Hine, 2000) observa que la etnografía es una metodología ideal para iniciar estudios en torno a Internet, ya que con ella se puede explorar las interrelaciones entre las tecnologías y la vida cotidiana de las personas en el hogar, en la oficina y en cualquier otro lugar del mundo real. Por tanto, se percibe que la perspectiva etnográfica puede apropiarse para la comprensión de los fenómenos en Internet.

## **Diversos autores distintos enfoques y algunas metodologías**

Heredia Trucharte (2005) presenta un primer avance metodológico para el abordaje de la etnografía virtual, menciona que una de las primeras decisiones de cualquier investigador social es delimitar el campo

de estudio, es decir, la localización empírica de la investigación. Es imprescindible la especificación y la acotación de la población a analizar, ya que las características de la población también condicionan, primero, la muestra y, segundo, las técnicas.

Este mismo autor menciona que se debe diferenciar la etnografía virtual con el método etnográfico más tradicional, aquél que consiste en la estancia prolongada en un lugar concreto donde el investigador comparte plenamente la vida de una comunidad o grupo social. Es decir, en la etnografía virtual no se podía estar las veinticuatro horas del día a la espera de recoger todos los aspectos de una vida en común, ya que, lo que recoge la pantalla son interacciones entre personas que entran y salen de un canal o conectados al *Messenger*, por ejemplo, y están, a su vez, en contextos sociales diversos y en distintas conversaciones simultáneas. Esto nos muestra, por tanto, un nuevo proceso etnográfico que implica un constante ejercicio de auto reflexividad.

Un punto de partida que nos acerque a las comunidades virtuales debería ser que el estudio de las mismas debe hacerse sobre una en particular más que intentar una explicación sobre los sistemas en general, ya que, aunque varios tengan incluso la misma estructura, funciones o usuarios en común, el interior, las dinámicas y estructuras sociales son particulares a cada uno de ellos. Se puede teorizar sobre «la estructura social» o detenerse en estructuras sociales «concretas», en la medida en que la estructura no existe nunca, se atribuye siempre. Abordar la totalidad del fenómeno es hoy por hoy prácticamente imposible.

En segundo lugar se tiene que delimitar el eje sobre el cual girará el estudio, es decir, los temas que resuman los intereses específicos del investigador, por ejemplo, identidad, aculturación, etc. «Son las tentaciones científicas que se tienen que evitar, ya que un objeto de estudio tan amplio y complejo puede convertirse en un laberinto de inquietudes y dudas que hagan que el impulso inicial se vea desgastado, e incluso congelado, en ese empeño por aprehender y tratar de entenderlo todo» (Heredia Trucharte, 2005).

Por otra parte Gómez, citado por Heredia Trucharte (2005), plantea una metodología que permite aproximarse al fenómeno en cuatro niveles:

1. La comunidad virtual desde la realidad; el mapa básico.

2. La comunidad virtual desde la virtualidad; análisis de contenido y observación participante. Antes de iniciar el proceso de observación se debe establecer un protocolo para ello; horarios, calendarización de días y horas de manera que se cubra toda la gama de posibilidades.
3. La comunidad virtual desde los sujetos virtuales; etnografía de la virtualidad. La comunicación directa con participantes del sistema es uno de los ejes centrales de la propuesta, ya que la información recopilada en los primeros dos niveles nos darán un mapa general del sistema, de sus usuarios, y de la relación visible entre ellos.
4. La comunidad virtual desde los sujetos reales; etnografía de la realidad. Una vez concluido el análisis de todos los niveles anteriores existe la posibilidad de una confirmación de determinados supuestos con la idea de completar el círculo. Una vez analizado el sujeto virtual a partir de su comportamiento, y que esbozó una reflexión sobre sí mismo en el terreno virtual, se pueden realizar una o varias sesiones de grupo (focus group) (Gómez, citado por Heredia Trucharte, 2005, p. 5).

Al mismo tiempo Garrido (2003), menciona que la investigación etnográfica se basa en una metodología cualitativa fundamentada en el trabajo de campo mediante la observación participante del investigador en el contexto. Pese a que la investigación puede confundirse con un estudio de caso, por las características específicas y circunscritas del campo, lo que la diferencia de este método es que tanto las evidencias documentales como las entrevistas han sido complementadas y enfocadas desde la observación participante.

El autor propone como primera fase de la observación participante en comunidades virtuales, la observación periférica, es decir le permitirá acceder a distintos rasgos culturales de la comunidad virtual, mantenerse en la periferia implica actuar como *lurker* (participante pasivo), accediendo a la práctica sin interferir en su desarrollo, permite la recolección de aquellos datos que se encuentran en capas superficiales de la práctica y del contexto de la comunidad virtual, susceptibles de análisis de tipo descriptivo, socio-técnico y discursivo.

Otro proceso investigativo está elaborado por Estalella y Ardevol (2007). Donde se plantea 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. Se proponen 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.

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 interaccionan cara a cara.

Por su parte, Aguirre (2007) propone como objetivo general visibilizar las dificultades metodológicas que tiene el abordar el estudio de las nuevas tecnologías, en función del enfoque del que se parta. El acercamiento del autor al estudio del Internet es tomando en consideración las diferencias señaladas por Hine (2000), al abordarlo como «cultura» o como «artefacto cultural». Articulándolo además, con los temas «emoción» y «consumo» (Aguirre, 2007, p. 278).

Para Lewin (2004), es la auto-etnografía, una forma de etnografía, que tiene como peculiaridad que el trabajo de campo y la escritura, se confundan y se fundan en un mismo acto. El proceso de trabajo del autor se organizó en función de un guión que le permitió dirigir la reflexión. Demarcar diferencias que de manera muy general, tienen como punto de partida el contexto en que se realizan las observaciones, ya que si nos acercamos a estudiar Internet como cultura, el contexto en que se realizan dichas observaciones es un entorno virtual, mientras que si lo hacemos considerando Internet como artefacto cultural será, un entorno físico. O dicho en otros términos, la diferencia entre contexto online y el offline.

Arango (2007) lleva a cabo una reflexión teórico-metodológica para el estudio de la interacción social que se desarrolla en las charlas sincrónicas por Internet. Argumenta que la construcción de una metodología para el análisis de los entornos virtuales no es fácil. Propone la etnografía de Internet como método para observar las formas en que se experimentan el uso de la tecnología: en donde el investigador se sumerge en un mundo de relaciones, actividades y significaciones. Así, la etnografía aplicada al

estudio del lenguaje aporta herramientas para conocer la funcionalidad de las colectividades humanas a partir de sus comportamientos comunicativos, cuestión que puede trasladarse al estudio de la interacción en Internet.

Pérez, Subirá y Catusus (2007) publican los resultados de su investigación denominada «La dimensión social del aprendizaje colaborativo virtual». Su objetivo fue analizar la dimensión social de los grupos colaborativos virtuales. Concluyen que aunque, a menudo, estos aspectos de carácter informal o afectivo se infravaloran o separan de los propios del aprendizaje, son muy numerosos los estudios en ambientes educativos que muestran cómo la dimensión social se articula como la pieza básica y necesaria para el éxito de los grupos, teniendo en cuenta que es la responsable del clima creado, del sentimiento de comunidad percibido y del aprendizaje realizado.

El proceso investigativo se ejecuta a partir de un proceso etnográfico desarrollado en cuatro equipos de una asignatura de la Universidad Abierta de Cataluña, el estudio se centra en la definición de unas categorías de análisis de la dimensión social de los grupos colaborativos virtuales, enfocadas, a grandes rasgos, a los aspectos formales, por una parte y, por otra, a la construcción de relaciones. El artículo también analiza el uso y evolución de las categorías obtenidas en las diferentes etapas de la vida de un equipo. En general, se constata que en las etapas inicial y final los recursos personales o informales son los más frecuentes, mientras que en la de desarrollo los elementos sociales se vinculan en mayor medida al trabajo a realizar.

Arriazu (2007) argumenta que desde la etnografía virtual las herramientas y procesos de comunicación han constituido un importante objeto de estudio para los investigadores sociales de la red. Esta labor exploratoria se ha fundamentado, principalmente, a partir de la metodología cualitativa propia de la investigación social, adaptando los instrumentos y procedimientos ortodoxos al plano virtual.

Sandoval (2007) propone trabajar el concepto de La cibernociantropología, con el que se pretende definir su campo de investigación en torno a las interacciones sociales presentadas en las comunidades que utilizan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el contexto de la sociedad de la información (SI), particularmente de aquellas que concurren en el llamado ciberespacio.

Nos encontramos con cuatro aspectos que significan la interacción de la comunidad virtual: tecnologías TICs, tiempos diferenciales en el mundo, ciberespacio (espacio virtual), y sujetos que interactúan con los tres aspectos señalados (cibernautas). Estos ejes son los que conforman la matriz de los estudios de la cibersociantropología como nuevo campo disciplinar de las Ciencias Sociales.

Varias de las investigaciones elaboradas a partir de la emergencia de este conjunto de fenómenos sociales, lo cual nos parece importante reiterar que definan su campo de investigación a partir no de las tecnologías propiamente dichas sino de la utilización social y las interacciones que las comunidades virtuales tienen en el ciberespacio.

Por otro lado el texto de Mosquera (2008) plantea, al igual que Garrido (2003) mencionado anteriormente, una metodología de investigación cualitativa frente a la etnografía virtual, sugiere parámetros en el abordaje de la investigación, así algunos autores señalan que las relaciones mediadas por la tecnología, principalmente por Internet, son generadoras de cultura, la cibercultura, la cual se localiza en un espacio virtual o ciberespacio, sin tiempo cronológico ni territorio y habitado por cibernautas o internautas. Ese nuevo tejido social, esas nuevas estructuras que la sociedad ha ido moldeando a partir de la experiencia posmoderna y del consumo mediático, adquieren centralidad al momento de abordar el estudio de internet como medio de masas.

Se señala además algunas limitaciones para la etnografía virtual «es difícil precisar el objeto de estudio, el espacio físico deja de tener importancia y lo corporal no es necesario para las relaciones sociales... cambios en el rol de tiempo y el espacio, cambios en las comunicaciones y en el rol de los medios de comunicación social» (Mosquera, 2008, p. 544).

La necesidad de concretar los conceptos desde una mirada holística, lleva a los investigadores a cuestionarse frente al abordaje de las investigaciones. Un ejemplo claro lo da Ninova (2008) en su publicación «*Comunidades, software social e individualismo conectado*».

Álvarez Cadavid (2009) pretende esbozar algunas de las consideraciones metodológicas que hoy confluyen en el estudio de los ambientes virtuales, desde la opción etnográfica. De manera específica se quiere observar la forma en que, algunos investigadores han abordado el aspecto metodo-

lógico para estudiar los ambientes virtuales, líneas de evolución y posible contribución al conocimiento y mejoramiento de los procesos de e-learning.

En Gonzáles (2009, pp. 175-190) se anuncia que la Internet, al romper los límites tradicionales entre tiempo y espacio, ha articulado nuevas formas de establecer redes de intercambios tanto formales como informales. Se examina el potencial educativo de la Internet desde la capacidad de construir comunidades de aprendizaje, a la luz del también reciente enfoque de capital social, tendencia teórica que atenta a ver el papel de los principios conectivos y asociativos de las redes sociales en la consecución de fines de los individuos y sus colectivos. Lo sustancial y revolucionario de esta plataforma reside en su capacidad de descentrar la institucionalidad del proceso y posibilitar diversas formas, tanto de enseñanza como de aprendizaje, muchísimas medularmente informales, extraescolares y mediadas por las motivaciones ordinarias y pragmáticas de los sujetos que la usan.

*En Aprendizaje cooperativo e interacción asincrónica textual en contextos educativos virtuales*, Suarez (2010) describe que su investigación con el objetivo general de esta investigación consiste en profundizar en el conocimiento de la interacción cooperativa bajo condiciones de mediación asíncrona en la formación virtual. Para abordar este estudio se parte del supuesto que sugiere que la tecnología no es un componente neutro en la interacción (Persona-Máquina-Persona), ya que al orientar una forma concreta de maniobrabilidad sustentada en y a través de Internet, reencuadraría también la percepción de los que interactúan dentro de los márgenes de la virtualidad.

La metodología de investigación examina un único objeto de estudio, la interacción cooperativa asíncrona, a partir de dos procesos específicos pero complementarios entre sí. Inicialmente, la exploración teórica busca comprender los condicionantes psicológicos, pedagógicos y tecnológicos bajo los cuales se generaría la cooperación en la formación virtual. La exploración empírica busca observar -desde la triangulación de datos- cómo se entreteje la interacción cooperativa en equipos de aprendizaje mediada bajo una forma asíncrona escrita a través de los foros de discusión en una experiencia de formación virtual universitaria.

Cuadra (2010) presenta una compilación titulada *Virtualidad & Conocimiento* que reúne un conjunto de trabajos inéditos de académicos e

investigadores de diversas latitudes que comparten una misma inquietud: las transformaciones culturales y epistemológicas derivadas de la irrupción de las nuevas tecnologías digitales. Cada uno de los artículos se hace cargo, en efecto, de una mirada particular que subraya aspectos específicos de la cuestión, sea desde el ámbito propiamente teórico, sea desde las prácticas asociadas al quehacer científico social y educacional.

Por su parte García del Dujo y Suarez (2009) argumentan que la pedagogía tiene hoy la tarea de redescubrir el potencial de la cooperación en las inéditas coordenadas de comunicación que nos ofrece la virtualidad. Esta tarea implica una profundización teórica fuerte y el despliegue de amplios análisis empíricos que permitan comprender mejor, y prescribir luego, los procesos de interacción social en la formación virtual. En este marco la investigación debe comprender la manera como se construyen las relaciones cooperativas entre alumnos bajo condiciones tecnológicas de mediación.

Finalmente, Giraldo (2011), propone una revaloración del marco teórico y proceso metodológico del proyecto *Nuevos modelos de comunicación* adelantado por el grupo de investigación Comunicación, Organización y Política -COP de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín. En este se determinó que los nuevos modelos de comunicación deben ser analizados desde tres perspectivas: la primera, desde el vínculo que se da entre la virtualidad y la realidad; la segunda, la relación existente entre los procesos informáticos y las ciencias sociales, y la tercera, las modificaciones de las esferas pública y privada, producto de las tendencias virtuales. Los métodos cuantitativos y etnográficos no facilitan el diseño de nuevos modelos de comunicación, por lo que fue necesario adoptar un proceso metodológico cualitativo-descriptivo. Además, las interacciones sociales derivadas de los usos virtuales confluyen en la denominada 'realidad virtual' en la que el hombre está inmerso, por lo que los presupuestos de la teoría de la interface podrían ofrecer un adecuado enfoque para la descripción de los nuevos modelos de comunicación.

## Consideraciones finales

Tomando en cuenta lo expuesto por los autores diríamos que gracias a una metodología de investigación fundada en la etnografía virtual, se logra conocer cómo se entretienen las redes de interacción cooperativa entre sujetos físicamente distantes en y a través de los nuevos entornos y herramientas de mediación tecnológica.

Teniendo en cuenta las consideraciones de Álvarez (2009) si se toma a Internet como un espacio en dónde se dan interacciones sociales y estas se asumen como válidas, se puede decir entonces, que Internet es un objeto de estudio para la etnografía. La tradición de los estudios de comunidades ubicadas en lugares específicos se desconfigura en Internet, que sigue siendo un lugar habitado bajo otras dimensiones, que ya no son físicas sino que se mueven en el terreno de los vínculos sociales, del plano físico se pasa al plano de las relaciones en las cuales los procesos de interacción son la base para la interpretación de las comunidades en Internet.

En cuanto a la práctica investigativa del etnógrafo, Internet plantea que éste deberá ser un usuario y saber desenvolverse en el manejo de los dispositivos tecnológicos y las formas o expresiones comunicativas que allí se pueden ejecutar. Esto es necesario para las reflexiones respecto a las prácticas de los internautas e incluso para poder localizar sitios y materiales para la investigación. El trabajo del etnógrafo en ambientes virtuales implica un compromiso y una familiaridad con la interacción mediada, pues es con ella con la cual mantendrá el contacto con sus fuentes y de donde provendrá la mayoría de sus observaciones y análisis.

En el aspecto del cubrimiento y alcance de la etnografía virtual no se puede hablar de totalidades sino de porciones, o estudios muy delimitados de comunidades ya que Internet es un espacio de infinitas relaciones que dan origen a muchas manifestaciones culturales diferentes. Así mismo, Internet no es un lugar de inmersión continuada, sino alterno, pues al tiempo que la gente es usuaria de Internet también hace parte de otros colectivos.

Así, lo virtual es una entidad real pero de forma diferente, sin corporeidad física y sin un lugar definido, no es una réplica de la realidad, aunque la simule. Las experiencias vividas en un mundo virtual son diferentes a las del mundo real, lo cual no quiere decir que entre lo real y lo virtual no se den relaciones y complementariedad. Este concepto será muy importante para entender en el campo educativo las diferencias entre los entornos virtuales y presenciales y sobre todo para no polarizar la discusión entre ambos ambientes. Igualmente, lo virtual será un tema básico para la práctica etnográfica y su paso de lugares fijos y delimitados a espacios definidos por las relaciones simultáneas y desterritorializadas.

En cuanto a Internet como objeto de estudio y como herramienta de investigación, diríamos que cuando las cifras comenzaron a mostrar que

Internet tenía un crecimiento rápido y sin precedentes, las preguntas investigativas cambiaron para determinar qué era lo que la gente hacía con Internet y por qué lo usaba. Así tomaron fuerza los estudios de *enfoque cualitativo* y corte etnográfico que se han orientado a relatar, de manera detallada, cuáles son las motivaciones de quienes usan Internet, cómo lo hacen, qué sucede allí, cómo puede ser un espacio de socialización, todo desde una perspectiva descriptiva y analítica.

## Conclusiones

El artículo revela una línea de investigación emergente en el campo de la formación virtual y constituye un punto de referencia metodológico para profundizar en el conocimiento de los diferentes modos de interacción educativa que se entretajan en virtud de Internet. De esta manera se confirma el supuesto de que la virtualidad añade al aprendizaje un componente desde donde hay que repensar los procesos educativos.

La tecnología de nuestros días, al ser y generar tecnología virtual, presenta algunas particularidades de interés, entre las que resalta su capacidad no sólo para producir acciones sino también para crear inéditos espacios para la interacción entre personas sustentada, en este caso, en una matriz que reconfiguran los tiempos, espacios y modos de relación. Expresado en otros términos, la virtualidad está auspiciando muchos replanteamientos en la forma de relacionarnos, convirtiéndose así en la condición instrumental que abre nuevos escenarios para el ejercicio de la interacción en las más diversas actividades sociales.

## Referencias

- Aguirre, E. (2007). Exploración al acercamiento y consumo de nuevas tecnologías: un ejercicio autoetnográfico. En *Revista Athenea Digital*, No 12-278-285. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de <http://ddd.uab.cat/pub/athdig/15788946n12p278.pdf>.
- Álvarez Cadavid, G. (2009). Etnografía virtual: exploración de una opción metodológica para la investigación en entornos virtuales de aprendizaje. En *Revista Q*, 3 (6), 31, enero – junio. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de <http://revistaq.upb.edu.co/ediciones/8/270/270.pdf>.
- Arango Pinto, L. (2007). Como abordar los entornos virtuales de interacción social. Una reflexión teórico-metodológica para el estudio



- de las charlas sincrónicas por internet. En *Revista Investigación universitaria multidisciplinaria*. No 6. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de [http://www.usb.edu.mx/downloads/publicaciones/No9/entornos\\_virtuales.pdf](http://www.usb.edu.mx/downloads/publicaciones/No9/entornos_virtuales.pdf).
- Arriazu Muñoz, R. (2007). Nuevos medios o nuevas formas de indagación. Una propuesta metodológica para la investigación social on-line a través del foro de discusión. En *Revista FQS Fórum: Qualitative Social Research*. Volumen 8 No. 3. Art 37. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de [http://cibersomosaguas.net/cariboost\\_files/texto1\\_20ruben\\_20arriazu.pdf](http://cibersomosaguas.net/cariboost_files/texto1_20ruben_20arriazu.pdf).
- Cuadra, A. (2010). *Virtualidad y Conocimiento*. ELAP Escuela latinoamericana de estudios de posgrado y políticas públicas. Universidad de artes y ciencias sociales, CC eBook, Santiago de Chile. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de [http://labrechadigital.org/labrecha/virtual\\_alvarocuadra.pdf](http://labrechadigital.org/labrecha/virtual_alvarocuadra.pdf)
- Domínguez, D. (2007). Intención de la Etnografía virtual. En *Revista Electrónica Redalyc sistema de información científica*. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=201017309004>
- Escobar, A; Osterweil, M. (2009). Movimientos sociales y la política de lo virtual. Estrategias Deleuzianas. En *Tabula Rasa*. No. 10, enero-junio. Pág. 123-161. Bogotá Colombia. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de [http://www.scielo.unal.edu.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1794-24892009000100005&lng=es&nrn](http://www.scielo.unal.edu.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-24892009000100005&lng=es&nrn)
- Estalella, A. y Ardevol, E. (2007). Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de internet». En: *Revista FQS Fórum: Qualitative Social Research*. Volumen 8 No. 3. Art 2. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de <http://mediaciones.es/wp-content/uploads/etica-de-campo-hacia-una-etica-situada.pdf>.
- Gálvez Mozo, A. (2005). Sociabilidad en pantalla, un estudio de la interacción en los entornos virtuales. En *Revista de Antropología Iberoamericana*. N. Extra 1. Noviembre y diciembre. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de: <http://www.aibr.org/antropologia/44nov/articulos/nov0511.php>
- García Del Dujo, A. y Suarez Guerreo, C. (2009). Interacción virtual y aprendizaje cooperativo. Un estudio cualitativo. En *Revista de educación*.



- No. 354. Enero- abril de 2011. Pp. 473-498. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de [http://www.revistaeducacion.mec.es/re354/re354\\_19.pdf](http://www.revistaeducacion.mec.es/re354/re354_19.pdf).
- Garrido, A. (2003). El aprendizaje como identidad de participación en la práctica de una comunidad virtual. En *Trabajo de doctorado TD03-003 enero de 2003*. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de <http://www.uoc.edu/in3/dt/20088/20088.pdf>
- Giraldo Dávila, A. (2011). Realidad virtual»: análisis del marco teórico para explorar nuevos modelos de comunicación. En: *Anagrama*, Vol. 9 No. 18, enero-junio. Pp. 93-110. Medellín Colombia. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de: <http://www.udem.edu.co/NR/rdonlyres/ED5962C1-719D-452B-878D-E8DE7805D7EA/13696/Artículo7.pdf>
- González Reyes, R. (2009). La internet como espacio para producción de capital social: Una reflexión en torno a la idea de comunidad informal de aprendizaje. En *Revista Mexicana de Investigación educativa*, enero-marzo, año/vol 14, número 040. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/140/14004009.pdf>.
- Heredia Trucharte, M. (2005). Entrar y salir, entrar y mirar, entrar y quedarse. Fases metodológicas a una aproximación etnográfica virtual gitana. En *Revista Periferia: revista de investigación antropológica*. No. 3. Diciembre. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de: [http://revista-redes.rediris.es/Periferia/catala/numero3/periferia\\_3\\_1.pdf](http://revista-redes.rediris.es/Periferia/catala/numero3/periferia_3_1.pdf)
- Hine, C. (2000). *Ethnography*. 1ª. ed. Barcelona: UOC.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. 2ª. ed. Barcelona: UOC.
- Labcom Javeriana (2010). El medio es el debate o reencuentro con McLuhan en el ciberespacio: un experimento de investigación y escritura académica en el escenario digital. En *Signo y Pensamiento 2010*, vol. XXIX. ISSN 0120-4823. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de <http://www.redalyc.org/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=86020052032>.
- Lipson, J. (2003). *Asuntos éticos en la etnografía. Asuntos críticos en los métodos de investigación cualitativa*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Lewin, J.G. (2004). Cuándo el océano ya no es la última frontera: una relación a (muy) larga distancia a través de las TICs. En *Athenea Digital*, 6. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de <http://antalya.uab.es/athenea/num6/lewin.pdf>

- Mason, B. (2001). *Issues in virtual ethnography*. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de [http://www.networkedlearningconference.org.uk/past/nlc2008/abstracts/PDFs/Charnet\\_32-37.pdf](http://www.networkedlearningconference.org.uk/past/nlc2008/abstracts/PDFs/Charnet_32-37.pdf)
- Mosquera, M. (2008). De la Etnografía antropológica a la Etnografía Virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por Internet. En *Fermentum*, Año 18 - No 53 septiembre - diciembre. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/28656/1/articulo4.pdf>
- Ninova, M. (2008). Comunidades, software social e individualismo conectado. En *Revista Athenea Digital*. N. 13. Pp. 299-305. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de <http://ddd.uab.cat/pub/athdig/15788946n13p299.pdf>.
- Perez, M, Subirá, M. y Catasus, M. (2007). La dimensión social del aprendizaje colaborativo virtual. En *Revista RED Revista de educación a distancia*. No. 18. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de [http://www.um.es/ead/red/18/perez\\_mateo\\_guitert.pdf](http://www.um.es/ead/red/18/perez_mateo_guitert.pdf).
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la Lengua española*. 22 Edc. 2 vol. Madrid: Espasa Libros S.L.U.
- Sandoval, E. (2007). Cibersocioantropología de comunidades virtuales. En *Revista Argentina de Sociología*, No. 009, Vol. 5 noviembre-diciembre. Buenos Aires, Argentina. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=26950905>
- Suarez, C. (2010). Aprendizaje cooperativo e interacción asincrónica textual en contextos educativos virtuales. En: *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*. No. 36, Enero. Pp. 53-67. Universidad de Salamanca, España. Recuperado el 15 de marzo de 2012 de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n36/4.pdf>
- Wiener, N (1949). *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*. New York, the Technology Press.