

SOCIO-DINÁMICA DE LAS IDENTIDADES EN LA RED

Osbaldo Turpo Gebera¹

La identidad es “cómo un sujeto o persona puede llegar a ser él mismo a través de su relación mediática con los demás, y cómo puede llegar a ver los demás en sí mismo”.

Gilroy (1998)

Resumen

La identidad es uno de los grandes temas de interés, pues siempre nos sobresaltará saber *quiénes somos y por qué no somos como quisiéramos ser*. Hoy, con mayor razón, dado el interés por expandirse, transformarse, intervenir en cuanto medio sea posible. A esto, sin duda, contribuye Internet, donde los límites entre lo que es real (tangible) o irreal (imaginario) se difuminan en un ambiente virtual de relación con el otro.

Toda esta dinámica de interacciones gestadas en la Red propicia encuentros y desencuentros en torno a la identidad; tal que es difícil saber quién es quién, si es lo que dice ser, etc. En ese imperativo, se reflexiona sobre cómo se construye la ¿identidad virtual?, entendida como la expresión de relación comunicativa con el otro en el entramado de la red (cibespacio); y qué formas de manifestación se presentan. Así, el anonimato, la sustracción y la anamorfosis, parecen ser las más comúnmente recurridas en las relaciones virtuales; generando espacios propicios para las dinámicas sociales.

Pero no sólo es el ser individual quien entra en conflicto de identidad, la propia comunidad de interacción manifiesta una dinámica de intercambios, de vínculos y disyunción; en la que en numerosas ocasiones, el ser individual se diluye para ser un ente colectivo.

El trabajo, pretende aproximarse a estos aspectos, en un intento de conocer lo que existe en torno a la identidad on-line, virtual, digital, ciber-identidad, etc.; cómo se configura; cuál es el modo de construir las relaciones con el entorno; en un medio caracterizado por la volatilidad y volubilidad.

Palabras clave

Identidad virtual. Comunidad virtual. Dinámicas sociales. Anonimato. Sustracción. Anamorfosis.

Abstract

Identity is one of the major topics of interest, because they always startle us know who we are and why we are not as we would like to be. Today, more so, given the interest to expand, transform, act as means possible. This undoubtedly contributes Internet, where boundaries between what is real (tangible) or unreal (imaginary) are blurred in a virtual environment in relation to the other.

This whole dynamic of interactions engendered in the Network encourages and disagreements about the identity such that it is hard to tell who is who, if it claims to be, etc. In this challenge, we reflect on how to build the "virtual identity?, Understood as the expression of rapport with the other in the fabric of the network (cyberspace), and

forms of manifestation are presented. Thus, anonymity, removal and anamorphosis, appear most commonly challenged on virtual relationships, creating spaces for social dynamics.

But not only is the individual being who is in conflict of identity, community interaction dynamics of trade shows, links and disjunction, in which on many occasions, the individual being diluted for a collective being.

This whole dynamic of interactions engendered in the Network encourages and disagreements about the identity such that it is hard to tell who is who, if it claims to be, etc. In this challenge, we reflect on how to build the "virtual identity? Understood as the expression of rapport with the other in the fabric of the network (cyberspace), and forms of manifestation are presented.

KEYWORDS

Virtual identity. Virtual community. Social dynamics. Anonymity. Abduction. Anamorphosis.

1. Introducción

La búsqueda sobre el sentido de la existencia se relaciona con los procesos de desintermediación y deconstrucción de la identidad; problema complejo y controvertido como consecuencia de los cambios de escenarios vitales de su expresión, caracterizada por las variadas formas de intercambios simbólicos.

El presente, más que nunca, demanda de transformaciones gravitantes en el decurso personal y social. En ese cometido, la Red posibilita transitar por unas intervenciones relativizadas por el tiempo y el espacio, donde la inmediatez se prolonga perpetuamente y lo distante se torna en proximidad; así, Internet representa el medio propicio para la (re)configuración identitaria.

Las relaciones sociales establecidas en dichos entornos, intervienen, no sólo en la virtualización de la(s) identidad(es), sino también en la construcción de las comunidades virtuales, organizadas alrededor de una temática o actividad concreta; compartiendo información, opiniones y recursos a través de una plataforma *on-line* (Rheingold, 1993). En consecuencia, la dislocación espacio-temporal y la consiguiente representación “espectral” del sujeto en la red, “tele-presencialidad”, generando la posibilidad de hacerse cada vez menos presente, incitando a repartirse, diseminarse, delegarse, hacerse representar; tal que la noción misma de “presencia” experimenta una conversión en un mundo sobrecogido por la síntesis y lo virtual (Quéau, 1995).

Visto así, interesa conocer: ¿Cómo se configura la identidad personal y social en los ambientes virtuales? ¿Qué características se manifiestan en las relaciones identitarias establecidas en la red? O más propiamente, determinar de qué manera los individuos-usuarios comunicamos nuestra identidad en los entornos virtuales; así, cómo que elementos de referencia de sí mismo participan en el reconocimiento del Áter comunicativo durante la interacción virtual.

La incorporación progresiva en la cotidianidad de las herramientas comunicativas, y el surgimiento de la infraestructura digital, suscita notables cambios en la forma de relacionarse y comunicarse con los demás; en los diversos espacios de la acción e interacción social comunicativa. En dichos entornos, la producción comunicativa de la identidad está vinculada al conocimiento previo de nuestra alteridad para presentarse ante “el-otro”, previa la definición de una estrategia de interacción. Este supuesto guía el análisis del objeto de estudio en sí.

2. Contexto comunicacional en la red

El rol de la comunicación en la construcción de la identidad y de las características que la conforman, es sumamente apreciable; dado que, permite la interacción de nosotros mismos con los demás, como “fluidos, emergentes, descentralizados, múltiples, flexibles y constantemente en proceso” (Turkle, 1995).

En las relaciones instituidas en Internet, las personas buscan visibilizar los aspectos de su yo (self), dar a conocer: los aspectos extraordinariamente reales e importantes del yo, que no suelen decir o expresarse con facilidad a los demás (true self) (Turkle, 1997); a través de “sentimientos de identificación y de pertenencia como de anomía y exclusión” (da Silva, 2004). Pero, no solo se enuncia la identidad personal del Yo, también se revela el ser colectivo, aquella que nos vincula a un determinado grupo, como la nacionalidad, el género, la etnia, la pandilla, el barrio, la organización, etc.; es decir, la “sustancia psíquica” de sus miembros que resulta de la acción subjetiva que establecen con él millones de personas (Giménez, 1993). A esto contribuyen las tecnologías mediáticas generando productos culturales, donde las identidades individuales y colectivas son negociadas *on/offline*, y las dinámicas de poder y acceso suscitan una comunicación masiva (Peterson y Wilson, 2002).

La comprensión de las dinámicas establecidas en las relaciones socio-virtuales, donde “virtualidad y realidad están mucho más unidas de lo que parecían” (Muñoz, 2000), definen las manifestaciones de identidad, el mismo que se centra en los procesos de producción comunicativa de la identidad que tienen lugar en el ciberespacio, a través de: redes sociales, páginas Web, blogs (bitácoras personales), correos electrónicos, dispositivos móviles, juegos, chats, etc.

Las aproximaciones al conocimiento del objeto de interés planteado, demanda considerar los diversos estudios al respecto; asumiendo el análisis de los factores que intervienen en la construcción de la identidad, como: la edad [Buckingham (coord.); 2008], la raza (Byrne, 2007), la religión (Schroeder et al., 1998), el género (Nowson y Oberlander, 2006), la nacionalidad (Casas, 2002), la identidad corporativa (Rains y Young, 2006), la posición social (Lampel y Bhalla, 2007) y la pertenencia geográfica (Shumate y Pike, 2006); que representan a los factores mediacionales de la construcción de la identidad; los cuales, fortalecen y moldean las diversas interacciones, a través de un proceso complejo de integración (como miembro activo) a una comunidad (virtual).

3.1 ¿Qué es la identidad?

La identidad² se refiere a las características comunes de los miembros de un grupo que los diferencia de otros, sin aludir a sus propias diferencias; conllevando a una homogenización de lo heterogéneo. La identidad no es una propiedad intrínseca del sujeto, tiene un carácter intersubjetivo y relacional. Significa el resultado de un proceso, en el sentido de que surge y se desarrolla en la interacción cotidiana con los otros. "El individuo se reconoce a sí mismo sólo reconociéndose en el otro" (Sciolla, 1983). Siguiendo esta línea, el *yo* (self) hace posible tener experiencia (*yo siento, pienso, actuó, padezco, etc.*) y las memorias autobiográficas suministran la base fenoménica para el sentimiento del *yo* y para las ideas del *mí* y de *mí mismo*. La identidad se relaciona con la manera en que individuos y grupos se definen a sí mismos, al "identificarse" con ciertas peculiaridades distintivas.

El carácter subjetivo de las cualidades que constituyen la identidad y su naturaleza cambiante, se evidencian, a partir de lo que Tugendhat (1995)³ propone: que la identidad cualitativa responde a la pregunta sobre lo que cada cual le gustaría ser. La identidad está influida por el pasado, pero se refiere básicamente al futuro. Esta identidad es afectada por una confusión entre lo individual y lo cualitativo, y sólo esta última, tiene una conceptualización adecuada. Las cualidades de la identidad son las "disposiciones", o sea la capacidad para actuar de una manera particular; determinada por factores internos y subjetivos, donde el medio social juega un rol fundamental en su construcción, respondiendo a ¿quién quisiera ser yo? En esto, el juicio de los otros es crucial, tanto como la relación consigo mismo (proceso intersubjetivo), que supone una relación con los otros.

En esencia, la identidad se construye en contacto con los demás, marcando su diferenciación respecto a estos terceros. En la medida en que el individuo se concibe a sí mismo, requiere de los otros para conformar su identidad. Por lo que la identidad sólo cobra existencia y se verifica a través de la interacción, es el ámbito relacional, en el inter-reconocimiento donde las distintas identidades personales que vienen delineadas por una determinada estructura social se 'consensuan' (Piqueras, 1997).

3.2 Aproximaciones a una identidad virtual

Los entornos virtuales son el medio adecuado para que las personas jueguen con su identidad, o mejor con las “representaciones virtuales de la identidad” (Machado, 1998); expresadas como identidades falsas, ocultas o imaginarias (Nagel et al.; 2007; Qian y Scout, 2007; Chester y Gwynne, 1998); facilitados por la fragmentación y reconfiguración conscientes.

El carácter mutable de la identidad en el ciberespacio, obedece a que “la identidad se difunde pero no se transmite de forma directa, puesto que siempre se produce una negociación entre las audiencias y los contenidos emitidos, en la que intervienen matrices culturales, cognitivas, económicas (que influyen en la determinación de los significados que las personas atribuyen a lo que ven, leen y oyen en los medios), dando lugar a diversas de asimilación e interpretación. De resultados de este doble proceso de representación de las clases sociales, la nación o la edad (en contextos tanto de ficción y de no ficción), y de deconstrucción y cuestionamiento multivariable respecto de los significados mediáticos por parte de las audiencias, se conforman las identidades” (García y Núñez, 2008).

De esta manera, la identidad mediada por la red permite el mantenimiento del yo social en un continuo rehacer identitario; donde “la respuesta social de otros participantes juega un papel primordial sobre el desarrollo de la identidad y sobre su satisfactoria representación” (Ortigosa e Ibáñez, 2006). La utilización del Nick (seudónimo) no instituye una identidad invariable por sí misma, requiere ser “defendida” a través de la interacción con los otros; de éstos encuentros y las relaciones virtuales emergen los múltiples yo, no necesariamente consistentes sino volátiles, como la secuencia de un juego de asignación de roles. Poseer identidad virtual (on-line), es equivaler a algo/alguien y distinguirse (alteridad).

La anexión progresiva en la cotidianidad de las herramientas informáticas para comunicar e Internet como medio de comunicación, inducen a notables cambios en la forma de relacionarse y comunicarse con los demás. Los entornos virtuales surgidos a partir del uso de la Red, son espacios para esta acción social y para la interacción social comunicativa. En ellos, la identidad atraviesa por una serie de expresiones, como se verá a continuación, determinadas por la inmersión en el ciberespacio, interconectando nuestros haceres y saberes, pero fundamentalmente, haciendo ostensible la diversidad que caracteriza a los seres humanos.

3.2.1 Revelaciones (mutaciones) de la identidad virtual

El yo (re)construido busca espacios de expresión en la Red para poner a prueba la vitalidad y consistencia de sus múltiples identidades, en un ir y venir de intercambios de recomposición de los estados de hecho para sentir cómo les irá en tal o cual acción o propósito, adelantándose a lo que puede ocasionar y no sorprenderse ante el acontecimiento. Y, luego, regresar a su mundo real, un escenario que se diferencia de los otros, primordialmente, porque se define socialmente extensa y multitudinaria, y porque le produce lo necesario para la supervivencia, de lo físico que no es representación (Lemos y Serbia, 2004).

La identidad interioriza y automatiza las reglas de juego que determinan la capacidad de su actuación y que se corresponden con ese "cuerpo socializado" con el *habitus*⁴ generado en la Red; es decir, un cuerpo estructurado, un cuerpo que se ha incorporado a las estructuras inmanentes de un mundo y que estructura la percepción de este mundo y también la acción en este mundo; revelándose de múltiples maneras –como apunta Tabachinick (2007):

A. Anonimato (ocultamiento/superficialidad)

Para esta autora, el anonimato constituye un principio de engendramiento de representaciones a nivel de las materias significantes; produciendo las variantes textuales, estilos y modalidades enunciativas, los géneros de escritura dialógica y los diversos modos de figuración (desfiguración, transfiguración) verbal e icónica; que lejos de consistir en una sustitución -nada trivial- del nombre propio y consiguiente auto-asignación de seudónimos (nick). Este ocultamiento de la identidad conlleva un complejo y considerable trabajo con el lenguaje, con la propia subjetividad, con la intersubjetividad y con las identidades individuales y colectivas. Un compromiso de figuración que conjuga de diversas maneras lo visible y lo enunciable, o más exactamente, dispone de grados y zonas de transparencia y de opacidad tanto en el orden de la imagen como de la escritura, para mantener un juego ficcional de exhibición y ocultamiento, del rostro, del cuerpo y del nombre, donde sin embargo -como en los sueños-, siempre se deja vislumbrar algo -como rastro, indicio o vestigio- de la identidad de un sujeto; que en instancias últimas, es un acertijo ofrecido al desciframiento de los pares en la comunidad virtual, un lazo referencial entre ese nombre auto-asignado y una presunta “auténtica” identidad del sujeto en la “vida real”.

B. Sustracción (sustitución/usurpación/simulación)

La sustracción presupone una operación de sustitución, de usurpación de identidad -en la que están implicados como es evidente procesos más o menos primarios de identificación- (Gabaldon y Pereira, 2008); donde resulta virtualmente utilizable –a decir de Tabachnick (2007)- la aprehensión de las figuraciones de la memoria, los mitos, las quimeras, las utopías, los ídolos, los monstruos y los espectros, una galería interminable de rostros y cuerpos objetivados y des-subjetivados, disponible para ser reapropiados e incluidos en nuevas composiciones que a menudo desordenan las grillas y alteran las lógicas clasificatorias, mezclando los “reinos” (lo humano y lo animal o lo vegetal) y los géneros (figuras andróginas), las palabras y las cosas, los iconos y las letras. El producto de estos procesos es identificado por la retórica visual como “interpenetración icónica”; por efecto de esta operación, señala el Groupe μ (1992), “la imagen presenta una entidad indecisa”.

C. Anamorfosis (confusión/ambivalencia)

La anamorfosis constituye un procedimiento doble, o más propiamente, ambivalente, porque se formula en la tensión entre decir y omitir, dejar ver y encubrir (Tabachnik, 2007). Señala la misma autora, que la confusión generada por esta manifestación identitaria, del rostro transfigurado no resultaría sin embargo totalmente irreconocible: desde el ángulo adecuado se ofrece a una visibilidad fugaz. En estas expresiones la interacción se desarrolla sobre la base de una incertidumbre refrenda por el colectivo y que impregna los actos de habla. La anamorfosis revela la capacidad figurativa de la alegoría, que consiste en representar la propia figura en una matriz doble, “alimentando” un doble fantasma: primero, el de un origen y luego, el de un origen decidible (Aguilar, 2000). Lo que Lyotard (1979) definía como una matriz fantasmagórica, que en lugar de ser un origen, demuestra lo contrario: que nuestro origen es una ausencia de origen y que todo lo que se presenta como objeto de un discurso originario es una figura-imagen alucinante, situada precisamente en este “no lugar inicial”. La alegoría, se sitúa entonces en una posición de alteridad absoluta, que inscribe la posibilidad de reenvío al otro, de la diferencia no solo diferida sino también prometida, como porvenir tecnológico. Esta ambivalencia genera confusión en el medio virtual; a su vez muestra la capacidad de supervivencia, de transformación y reaparición propia; esta transformación, parábasis permanente, es producto del movimiento fluctuante de las figuras retóricas. La

digitalización hace que la identidad se funda en un solo cuerpo, que superan en fugacidad y ubicuidad a la realidad.

3.3 Dinámicas sociales de la(s) identidad(es) en la red

Las manifestaciones identitarias reseñadas, concurren de un modo gravitante en la dinámica de las relaciones sociales entabladas en la red; confirmando que las relaciones on-line no han destruido las relaciones sociales físicas sino que las han reforzado (Wellman, *et al.* 2002).

El proceso de interacciones permanentes entre “la cultura y el medio portador y los creadores que provocan la evolución” (Moles, 1978), propician un entorno para la existencia de diversos mecanismos socio-comunicativos; es decir, permiten que fluyan los circuitos de los mensajes y procesos comunicativos, educativos y culturales en los sistemas y subsistemas mediacionales; que Moles denomina socio-dinámica de la cultura. En ese sentido, la red Internet, creadora y deudora de cultura, promueve interacciones que confrontan el “ser” y “deber ser” de la identidad, en una tensión permanente, viabilizando una aparente definición, un orden, un sustento para la constelación de atributos; que progresivamente el individuo utiliza en enunciados de ruptura de nexos causales y racionales -desde el punto de vista de los procesos perceptivos y cognoscitivos- y, de desconexión entre temas, contenidos, tipo de vocabulario... -de los mensajes en los que se involucra-, y que vehiculiza en sus interacciones virtuales. Las relaciones así propiciadas, evidencian la presencia de múltiples “pantallas” sobre la cual se proyecta la identidad; para que el sujeto ordene sus percepciones del mundo exterior y las vuelque a la pantalla Internet o viceversa; construyendo una red de culturas-mosaico; donde las pantallas, toman el aspecto de aleatoria, porque se presentan como un ensamblaje de fragmentos, por yuxtaposición en donde ninguna idea es forzosamente general y en donde muchas ideas son importantes. En un universo donde el centro está en cualquier lugar, y no es posible articular diferencias e identidad. Ésta, fragmentada y dispersa en los flujos de la redes, queda sometida a un ciclo continuo de desintegración y reconstrucción, siempre imprevisible y provisional” (Vidal, 2001).

De ese modo, las conexiones lógicas se sustituyen por un proceso de ensayo y error, donde la integración de las percepciones se lleva a cabo en un modelo atomizado de

pantallas, la inmaterialidad y la existencia relacional y en continua redefinición de las mismas provoca la imposibilidad de distinción entre lo mismo y lo otro; aun así, existen ciertas peculiaridades que se manifiestan en las interacciones virtuales, durante los procesos de comunicación e intercambio; en ese juego perenne de “ser y “no ser”; o ser a la vez, no lo que se niega ser.

3.3.1 Representaciones y simulaciones de las identidades

Para los usuarios del ciberespacio, la condición expresiva de la identidad refiere a la interacción con el otro o el colectivo; que comparta parcial o enteramente un sentimiento de unidad y de expectativas en común. De este modo, los internautas o el “sujeto de la red” -como Lozada (2000) los denomina-; se identifican o -mejor, se representan- de múltiples maneras en ese espacio simbólico de interacciones; donde resulta difícil saber si corresponden a una identidad cierta o no; asumiendo el anonimato, sustrayendo identidades o asumiendo seudónimos que dan lugar a la confusión y ambivalencia; todo ello para liberar más fácilmente su yo interno. Esta sensación de actuar anónimamente en la red de redes, “alimenta” la subjetividad de pertenecer a un todo, que le asigna derechos de intervenir en todo; en considerables ocasiones, “por un compromiso personalizado en lugar de colectivo” (Hanada, 2002); y en otras tantas, como parte de una comunidad de sentido, conducido por un aparente lazo social. (Fernback y Thompson, 1995)

3.3.1.1 Expresión del sí ante el otro

El ser humano se constituye en la interacción social a través del lenguaje (Echeverría, 2003), por lo que, toda actividad humana está basada en la comunicación; por la imperiosa necesidad de comunicarse con el otro, de expresarse y sentirse parte de algo. El cambio tecnológico más significativo en nuestra forma de comunicarnos ha sido la instauración de Internet como base tecnológica de relación, que permite “...la coordinación de tareas y la gestión de la complejidad. De ello se deriva una combinación sin precedentes de flexibilidad y eficacia descentralizada, de expresión individualizada y comunicación global y horizontal. Lo que permite el desarrollo de una forma organizativa superior de la actividad humana” (Castells, 2000).

Según Freud (1927), la identidad se origina a partir de un proceso de identificación inconsciente, que dista mucho de ser voluntaria. En efecto, algunos rasgos que el usuario proyecta en su imagen virtual pueden ser igualmente inconscientes (Turkle, 1995); pero, en todo caso, la identidad virtual, por la naturaleza de su construcción, tiene algún elemento volitivo que no está presente en el “yo” de la vida “offline”. El ciberespacio libera a los participantes en la comunicación interpersonal de las restricciones de la coopresencia y facilita el contacto con personas que se encuentran espacialmente en diferentes lugares comunicándose e interactuando virtualmente (Ursua, 2006).

Al interior de este mundo virtual, la identidad o las identidades adquiere(n) connotaciones distintivas con una “persistente mismidad y un persistente compartir con los otros.” (Erikson, 1966) Estas configuraciones requieren del desarrollo del Yo y del apoyo de los recursos de la comunidad. Así, el individuo emerge de ese grupo, con características comunes y propias de la cultura practicada (costumbres, normas, valores, ideología, hábitos, etc.), revelando su asimilación como fuente reguladora de sí mismo; que lo convierte de un ser individual a uno colectivo, sin que signifique una claudicación sobre su historia personal; que lo hace único y diferente, aislado y distinto de las “conjuras” en que participa. Estos desplazamientos identitarios se caracterizan por el individualismo en la red; un ser yo y solo yo, o un yo para lo demás siempre y cuando... el espacio de encuentro con el otro “online”, está socialmente construida, a sus requerimientos; que satisfaga sus ansias de expresión; pero como puede pasar esto ¿No se supone que el ciberespacio es una especie de ilusión?

Ninguna identidad, dada la vertiginosidad de las interacciones propiciadas por Internet, permanece inmutable, por lo contrario, experimenta sucesivas reelaboraciones subjetivas permitiendo “que cada individuo construya una versión o versiones de sí mismo (que define roles y atributos); a partir de la relación con los otros, quienes a su vez, dicen y otorgan.” (Bello, 2001) Como señalan Turner et al. (1990), la conformación de estos nuevos imaginarios, símbolos y funciones posibilita que de estas categorizaciones surjan nuevos “proyectos identitarios.” Estas identidades se gestan desterritorializada y destradicionalizadamente, atravesando “las demarcaciones culturales pues, *desarraigadas*, las culturas tienden inevitablemente a hibridarse.” (Barbero, 2002). Así, cualquiera, en cualquier sitio, puede expresar sus creencias, sin

importar lo singulares que sean, sin miedo a ser coaccionado al silencio o el conformismo.⁵

Superado el escollo del dilema discrecional «ser y no parecer», el individuo explora bajo diversas posibilidades identitarias, nuevas “satisfacciones” a sus necesidades e intereses, respuestas sobre aquello que somos y deseamos o tememos ser; más en definitiva, nos devuelve una imagen deformante que, apartándonos de la mirada del otro, sólo nos dice lo que creemos ser (Turkle, 1988). Nuevas dudas, lo sumerge a la red, como el refugio eficaz para huir del compromiso o el temor de exponerse (a sus sentimientos, a la mirada de los otros, etc.), hasta sentirla como un conjunto de arquetipos simbólicos, a través de los cuales aprehendemos la realidad (Montiel, 2005).

3.3.1.2 Comunidad de identidades en la red

El desarrollo de las comunidades virtuales implica el uso de éstos soportes para la sociabilidad. Para Castells (2000), este es un proceso en el que las redes sustituyen a los lugares como sostén para la sociabilidad. Se deja el lugar residencial de las comunidades específicas, la proximidad geográfica pierde su preeminencia en la constitución de relaciones sociales. En ese sentido, hoy, se construye redes de lazos interpersonales que proporcionan sociabilidad, fundadas en la experiencia continua de “tramas de facturas y hiatos” (Cruces, 1997), internas y externas que constituye los espacios virtuales; y que la universalidad relativiza “en mundos” comunicados con los demás, del “que cada uno posee imágenes de los otros, imágenes a veces trucas, deformadas, falseadas, imágenes a veces reelaboradas por quienes al recibirlas, buscaron primero en ellas... los rasgos y temas que les hablan ante todo de sí mismos, imágenes, cuyo carácter referencial es sin embargo indudable, de suerte que ya nadie puede dudar de la existencia de los otros” (Auge, 1994).

Las dinámicas sociales en Internet se producen no sólo en múltiples orígenes y diversos destinos, revelando los flujos culturales nada uniformes aun menos singulares sino cargados de heterogéneos campos históricos, lingüísticos y políticos de diferentes actores; de producción colectiva de las identidades, de “mundos imaginados” como espacios de prácticas sociales, conformando una “vecindad translocal”, tal como una comunidad global de ciudadanos en torno a problemáticas transcendentales de la vida humana (Appadurai, 1996). Estos “ecosistemas comunicativos” (Barbero, 2000)

dinamizados por las TIC desarrollan nuevos modos de ser, de compartir, renovadas sensibilidades, como también, la interconexión de conflictos y causas equivalentes en espacios “desterritorializados” (Araya, 2001).

En la Red se producen peculiares maneras de socializarse no limitadas por espacios geográficos y temporales sino por una dimensión experiencial que trastoca el sentido impuesto por la tradición o las formas comunes de interactuar; instaurando nuevos modos de relacionarse, de interactuar, de agrupar intereses y de compartir experiencias en un ámbito caracterizado por la inmediatez y lo incógnito; relativizando o adaptando las relaciones sociales apoyadas en fundamentos afectivos y emotivos (Weber, 1992) a agregaciones reticulares con un nuevo sentido de lo común y nuevas formas de interactuar: intercambiar argumentos, reunirse en torno a discursos, negociar o comerciar, compartir ayuda emocional, enamorarse, encontrar amigos, jugar, flirtear, etc.

Apuntalar estas adaptaciones, implica “reprogramar las redes de comunicación que constituyen el entorno simbólico para la manipulación de imágenes y el procesamiento de información en nuestras mentes, los determinantes definitivos de las prácticas individuales y colectivas” (Castell, 2009).

4 A modo de (in)conclusiones

El propósito de reconocer la dinámica configurativa de la identidad gestada en los ámbitos virtuales representa una situación de complejidad creciente, dada la diversidad de disquisiciones que nublan una concreción clarificante; muy por lo contrario, abren más el espectro de posibilidades de extraviarse en el entramado de definiciones. Aun así, es posible reconocer algunos aspectos esclarecedores:

- La identidad es un constructo subjetivo, relacional, “construido” sobre la diferencia con el otro; a su vez, que una forma de sentirse semejantes a otros, como eje unificador (y homogenizador) que requiere de unos canales de expresión.
- La (re)construcción de la identidad en el entorno electrónico de la Red deviene en una práctica socio-cultural que resulta de la acción performativa que tiene lugar en la interacción dinámica con el/los “otro/s” on-line; esto supone una

dosis esencialista de etnocentrismo, donde el yo es la referencia para los demás, en cuyas interacción se funda y mantiene.

- El ciberespacio propicia la manifestación de diversas formas identitarias, caracterizadas por ser múltiples, distribuidas, fragmentadas y ubicuas; dadas las posibilidades ofrecidas; tal que no es necesario conocer al sujeto que se esconde tras una identidad on-line, ni contrastar si su actuación es fiel a su vida offline, o si la información que emite sobre sí mismo es verídica o auténtica, pues lo que interesa, es el efecto de su actuación en el conjunto de interacciones.
- Las revelaciones identitarias mostradas en la red, corresponden a construcciones relacionadas con el anonimato, la sustracción y la anamorfosis; permitiendo un juego relacional de interacciones, en el que las identidades se manifiestan susceptiblemente inestables, sujetas a la posibilidad de transformación, sin posibilidad de ser fiel, ni en el plano personal, ni en el plano colectivo sin transfigurarlas, expresando ideas, deseos, conocimientos, etc. de las personas y de los grupos como expresiones de “realidad” virtual.
- En las relaciones entablas en la red, la identidad trasmitida presupone un (re)conocimiento del otro, en razón a un reconocerse a sí mismo, “práctica social” que emerge de las diversas interacciones que se construyen socio-dinámicamente, es decir, un intercambio del ser" y "deber ser", fruto de una tensión permanente de rupturas de nexos y desconexiones mediáticas.

Bibliografía

Aguilar, A. (2000). Alegorías Lectoras: Anamorfosis Tecnológicas. comunicaciones. Universitat de València.

Appadurai, A. (1996) Modernity and large. Cultural dimensions of globalization. Minneapolis: University of Minneapolis Press.

Araya, R. (2001) “La globalización de los ciudadanos” Nueva sociedad, 176: 87-101; Caracas.

Auge, M. (1993). Los no lugares, espacios del anonimato. Antropología sobre modernidad. Barcelona: Gedisa.

Barbero, M. (2000). Conferencia. Ciudad de México.

Bello, M. (2001) Desplazamiento forzoso y reconstrucción de identidad. Bogotá: ICFES.

Bourdieu, P. (1997). Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción. Barcelona: Anagrama.

Buckingham, D. (Coord.) (2008): Youth, Identity, and Digital Media. Cambridge, CA: The MIT Press.

Byrne, D. N. (2007). Public Discourse, Community Concerns, and Civic Engagement: Exploring Black Social Networking Traditions on BlackPlanet.com. Journal of Computer-Mediated Communication, 13(1) Cambridge.

Casas, J. (2002). Hispanic identity development: implications for research and practice. Handbook of multicultural counseling, (155-168). Thousand Oaks: Sage Publications.

Castell, M. (2009). Comunicación y poder. Madrid: Alianza.

Castells, M. (2000). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 1, Madrid: Alianza.

Chester, A. and Gwynne, G. (1998). Online Teaching: Encouraging Collaboration through Anonymity. Journal of Computer-Mediated Communication. Vol. 4, N° 02. En <http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue2/chester.html> [12/05/2010]

Cruces, F. (1997). Desbordamiento. Crono-topias en la localidad tardo-moderna. Trabajo no publicado. Universidad Nacional de Colombia.

da SILVA), A. (2004): "Cultura mediática y educación" en J., ZAMORA (coord.): Medios de comunicación. Información, espectáculo, manipulación. EVD: Estella: 193-233.

Declaración de Independencia del Ciberespacio (1996). Davos, Suiza.

Echeverría, R. (2003). Ontología del Lenguaje. Santiago: JC Sáez.

Fernback, J. y Thompson, B. (1995). Virtual Communities. Abrot, retry, failure? En www.well.com/user/hlr/textsvccivil.html [25/03/2010]

Freud, S. (1927). El yo y el ello. Obras Completas, Tomo II. Madrid: Biblioteca Nueva.

Gabaldon, L. y Pereira, W. (2008). Usurpación de identidad y certificación digital: propuestas para el control del fraude electrónico. Sociologias, Porto Alegre, Año 10, N° 20: 164-190.

García, A. y Núñez, S. (2008). Apuntes sobre la identidad virtual de género. Feminismo/s: 41-58.

Gilroy, P. (1998). Los estudios culturales británicos y las trampas de la identidad. En

Curran, J., Morley, D. and Walkerdine, V. (Comp.), Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo. (63-83). Barcelona, Paidós.

Gimenez, G. (1993). Apuntes para una teoría de la identidad nacional. Sociológica. Año 8, Nº 21.

Groupe μ (1992). Traité du signe visuel / Pour une rhétorique de l'image, Seuil: Paris.

Hannada, T. (2002). Una aproximación conceptual a la esfera pública. En J. BEYNETO (Comp.) La ventana global. Ciberespacio, esfera pública mundial y universo mediático. Madrid: Taurus.

Lampel, J. and Bhalla, A. (2007). The Role of Status Seeking in Online Communities: Giving the Gift of Experience. Journal of Computer-Mediated Communication, 12(2), article 5. En <http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue2/lampel.html> [12/05/2010]

Lemos, J. y Serbia, M. (2004). Juegos Virtuales: Identidad, poder y contenido simbólico. VI Congreso, La Sociedad de la información en el periodismo y los medios. Universidad Nacional de la Plata, Argentina.

Lozada, M. (2000). Política mass-mediática y democracia virtual: La cuestión de lo público. Ponencia CLACSO. Caracas.

Liotard, J. (1979) La Condición posmoderna. Madrid: Cátedra.

Machado, C. (1998): Representación, identidad, virtualidad. Consideraciones acerca de los más recientes fenómenos de la industria cultural. En: <http://www.eca.usp.br/associa/alaic/Congreso1999/2gt/Ada%20Cristina.doc> [25/03/2010]

Moles, Abraham (1978) Sociodinámica de la Cultura. Barcelona: Paidós.

Montiel, G. (2005). La construcción de la identidad del "joven" en internet: Apuntes sobre el consumo cultural y mediático de los jóvenes. Universitat de Valencia.

Muñoz, C. (2000). Juegos virtuales: identidad y subversión. Revista Astrágalo, Nº 14.

Nagel, C. and Staeheli, L. (2004). Citizenship, identity and transnational migration: Arab immigrants to the United States. Journal of Computer-Mediated Communication. Space and Polity, vol. 18, Nº 67: 3-23.

Nowson, S. y Oberlander, J. (2006). The identity of bloggers: Openness and gender in personal weblogs. Ponencia presentada en el taller "Computational Approaches to Analysing Weblogs". Stanford: Stanford University.

Ortigoza, A. e Ibañez, A. (2006). Comunicación en Internet: Constructivismo social e identidad virtual. Comunicar, Revista Científica de Comunicación y Educación, Nº 27: 179-186.

- Piqueras, B. (1997). Sobre la identidad. Barcelona: Alex.
- Quéau, P. (1995). Lo virtual. Virtudes y vértigos. Barcelona: Paidós.
- Rains, S. and Young, A. (2006). A sing of the times: An analysis for organizational members' E mail signatures. *Journal of Computers-Mediated Communication*, Vol. 11, N° 4: 1046-1061.
- Rheingold, H. (1993). The virtual community. USA: Addison-Wesley.
- Schroeder, R., Heather, N. y Lee, R. M. (1998). The Sacred and the Virtual: Religion in Multi-User Virtual Reality. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 4(2)
- Sciolla, L. (1983): Identitá. Turín: Rosenberg and Sellier.
- Shumate, M. y Pike, J. (2006). Trouble in a Geographically Distributed Virtual Network Organization: Organizing Tensions in Continental Direct Action Network. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(3).
- Tabachnik, S. (2007). Figuraciones de la identidad en el espacio virtual. *Revista Latina de Comunicación Social*, 62: 1-12. En: <http://www.revistalatinacs.org/200701TabachnikS.htm> [12/04/2010].
- Tugendhat, E. (1995). Identidad personal, nacional y universal. En *Academia*, 1, (1): 29-43.
- Turkle, S. (1995). La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet Barcelona: Paidós Ibérica.
- Turkle, S. (1997). "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs" en KIESLER, S. (ed.). *The Culture of the Internet*. New Jersey: Lawrence Erlbaum, pp.143-156.
- Turner, J. y et al. (1990). Redescubrir grupos sociales. Una teoría de la categorización del yo. España: Morata.
- Ursua, N. (2006). La(s) identidad(es) en el ciberespacio. Una reflexión sobre la construcción de las identidades en la red ("online Identity"). N° 7, CTS+I. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología, Sociedad e Innovación*, OEI.
- Vidal, R. (2001): La Red y la destrucción de la identidad. En *Espéculo*. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid. <http://www.ucm.es/info/especulo/numero17/vidal.html> [12/04/2010].
- Weber, M. (1993). *Economía y sociedad*. Madrid: FCE.
- Wellman, B. (2001). Physical Place and Cyber Place: The rise of personalized networks. *International Journal of Urban and Regional Research*, 25 (2): 227-252.

¹ Universidad Rey Juan Carlos, España. Correo electrónico: ostugeaqp@hotmail.com

² La palabra 'identidad' tiene probablemente su origen en la combinación de varias palabras latinas *idem* (lo mismo) y *entitas* (entidad); es decir, la misma entidad a través del tiempo. Otra fuente etimológica es la palabra *identidem* (una y otra vez igual). (cfr. The Oxford Universal Dictionary Illustrated on Historical Principles, v. I, 1974; p. 1016).

³ En el ejemplo propuesto por Tugendhat (1995), señala -yo puedo ser padre en un sentido biológico, pero en otro sentido, que es fundamental para la identidad, yo soy padre solo si escojo serlo. Esto se aplica a la mayoría de las cualidades importantes para la identidad.

⁴ El habitus implica una lógica práctica utilizada por los agentes, con cierto grado de diversificación e incertidumbre (Bourdieu, 1997).

⁵ Declaración de Independencia del Ciberespacio. Davos, Suiza. 1996