

Tercer Congreso de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales. La Cultura de los Datos. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Rosario, 2018.

El ciberespacio y los nuevos horizontes para la Antropología.

Caruso, Martín.

Cita:

Caruso, Martín (2018). *El ciberespacio y los nuevos horizontes para la Antropología. Tercer Congreso de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales. La Cultura de los Datos. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Rosario.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/aahd2018/25>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eDOo/ovA>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

El ciberespacio y los nuevos horizontes para la Antropología

*Martín Caruso*¹

Resumen

En este trabajo proponemos un recorrido teórico y reflexivo acerca de la labor antropológica a partir de la influencia que el desarrollo de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) ejerce sobre la realidad social. El avance de las NTIC e internet están generando nuevos espacios de comunicación, y redefiniendo las relaciones sociales constantemente. Se cuestiona así, la noción de lugar (Augé, 2014). Pero más importante, se redefine el objeto antropológico, que ya no se encuentra en otra sociedad a la que el antropólogo debe viajar. Parafraseando a Hans Belting (2007), preferimos conocer los lugares desde imágenes en lugar de visitarlos físicamente. El nuevo objeto de investigación se encuentra mediado por la pantalla, y se caracteriza por su inmediatez, es virtual, por lo tanto, lo que cambia también son las técnicas con las que el antropólogo trabaja. En este sentido, hace unos años que pueden verse investigaciones volcadas hacia lo que se denomina *realidad virtual*, y cada vez son más los investigadores que enfocan sus trabajos en estos nuevos campos, que estarían constituidos por las diversas opciones que brinda el ciberespacio (redes sociales que estandarizan formas y niveles de comunicación, juegos en línea que configuran nuevos tiempos y espacios para la diversión y el ocio, sitios webs y aplicaciones con sus diversas funciones y utilidades, softwares que sirven para visualizar y conectar el

¹ Universidad Nacional de Rosario

mundo, etc.). Las NTIC abren la posibilidad a la disciplina de ampliar tanto su corpus teórico como sus horizontes empíricos de estudio.

Introducción

Históricamente, cultura, identidad y alteridad han sido los puntos centrales en los que la Antropología ha puesto el foco. El *otro* exótico, lejano, y su universo simbólico –su cultura, desde los orígenes evolucionistas hasta la actualidad han estado presentes en el discurso antropológico. Avanzada la segunda década del siglo XXI la cuestión ha cambiado, somos testigos de la posmodernidad, donde todo es más relativo que antaño, y nuestra ciencia no está exenta de las lógicas posmodernas. La Antropología asiste hoy en nuestra opinión a una redefinición o diversificación de su objeto de estudio, que ya no es ese exótico de principios y mediados del siglo XX.

Esta redefinición o diversificación está relacionada con el desarrollo de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC) y el ciberespacio. Con las NTIC, se crean nuevas formas de elaboración simbólica y de relacionarse con los otros y con la realidad, pero además, el concepto de identidad es también revolucionado. La masividad de este fenómeno se refleja en el acceso a la red y a las NTIC de personas de todas las edades, en todas partes del globo. Las redes sociales más populares,² los juegos en red, las webs y blogs, por ejemplo, hacen que el sujeto posmoderno esté continuamente informado y en comunicación con el mundo actual, lo que también da fuerza a la idea de aldea global, concepto que plantean autores como Bermúdez y Martínez (2001) y Augé (2014).

Estos autores argumentan la gran influencia que tienen las NTIC en cuanto a lo territorial, elemento clave en la conformación conceptual de la antropología. Marc Augé es quien habla de una desterritorialización de los lugares³ y lo temporal, en la vida cotidiana del ser humano. Así el encuentro que se produce es simbólico, de seres digitales sin implicancia de territorialidad geográfica,

² Ranking Mundial de Redes Sociales por número de usuarios en abril de 2018. Cifras expresadas en millones: Facebook 2.234, You Tube 1.500, Whats App 1.500, Facebook Messenger 1.300, WeChat 980, Instagram 831. Accesible desde: <https://es.statista.com/temas/3168/panorama-mundial-de-las-redes-sociales/>.

³ Concepto acuñado por Marc Augé (2000) que hace referencia a un espacio donde pueden leerse con facilidad las relaciones sociales, y especialmente las reglas de residencia.

caracterizado por un tiempo que va acorde a la dinámica de la inmediatez de la pantalla, donde las nociones de pasado y futuro se modifican en un tiempo que es un constante devenir.

El rotundo impacto de las NTIC e internet en la vida del ser humano influye en su identidad y maneras de relacionarse, pero también en su percepción del espacio y el tiempo y su manera de actuar en ambos. Marc Augé al respecto en *El antropólogo y el mundo global* (2014) plantea que actualmente hay una sobreabundancia de exposiciones y exhibiciones, incluso de nosotros mismos, creando así un nuevo tipo de relaciones, pantalla de por medio que complejiza aún más la relación de la persona consigo mismo y con el otro, y es en este sentido que este autor argumenta el potencial de un nuevo objeto de investigación antropológica.

A todo esto, nosotros quisiéramos agregar un énfasis en el aspecto visual del nuevo contexto social al que la Antropología se enfrenta. La realidad virtual es antes que nada visual. El poder de la imagen para moldear las relaciones entre individuos es hoy más que nunca un elemento que los científicos sociales no deben perder de vista. Nuestro interés es mostrar cómo el ciberespacio transforma actualmente las sociedades humanas al trasladar las formas tradicionales de sociabilidad desde un lugar geográfico determinado hacia nuevos espacios, caracterizados por la interacción constante, donde lo real, hasta este momento identificado con las relaciones cara a cara en un territorio específico toma una nueva forma, en la que las fronteras entre lo real y lo imaginario se vuelven difusas. Por último, planteamos desafíos que vislumbramos para la Antropología del siglo XXI.

El ser humano desde que comenzó su camino por el planeta ha tenido una relación bastante diferente con su entorno natural, en comparación con el resto de las especies. A diferencia de los otros animales, los seres humanos necesitan crearse un mundo humano, siguiendo a P. Levy:

La Tierra no es otra que el mundo de las significaciones que nace en el paleolítico con el lenguaje, los procesos técnicos y las instituciones sociales. La humanidad se inventó ella misma desplegando la Tierra bajo sus pasos y alrededor de ella, la Tierra que lo alimenta y que le habla, la Tierra que ella recrea perpetuamente por sus cantos, sus actos rituales (2004, p. 80).

Se genera de esta forma una especie de círculo entre la Tierra como suelo, como lugar físico, los humanos que la habitan, y el cosmos que se inventan para explicar lo que sucede a su alrededor, dando forma a un concepto fundamental para nuestra vida: la realidad.

Con el paso de los milenios, nuestra especie logró adaptarse cada vez más a este mundo, domesticó animales, se agrupó en ciudades para protegerse, inventó diversas técnicas y utensilios para facilitarse la subsistencia. Para las comunidades que se encontraban en el radar de estos cambios, se abrió el camino de un tipo de organización social que tendrá un alcance planetario a medida que pasen los siglos, estamos hablando de la *civilización*, que establece a las sociedades en un determinado lugar geográfico, y que se irá consolidando principalmente a partir de dos pilares fundamentales: los Estados-Nación y el sistema capitalista.

A partir de aquí la relación entre ambos tomará diferentes rumbos según la época. En un principio el capitalismo funciona en el territorio nacional, es un elemento que, junto al territorio, hace al funcionamiento de todo un sistema social: los Estados europeos. Pero luego se enraizará de tal forma en la vida social que, como dice Levy:

Este mundo nuevo acaba por crecer de él mismo, por vivir su propia vida. Atravesando las fronteras, trastornando las jerarquías del territorio, la danza del dinero arrastra con ella, en un movimiento acelerado, una marea ascendente de objetos, de signos y de hombres (2004, p. 81).

De esta manera el capitalismo genera una nueva resignificación del cosmos humano, y se independiza del territorio, gracias al poder de sus invenciones, pero al lograr autonomía no elimina los otros espacios, ya que siempre necesitará de ellos, necesita del poder político de un Estado para legitimar sus acciones en un determinado territorio.

En este mundo mercantilizado las grandes potencias capitalistas necesitaban imperiosamente dominar nuevos territorios para la producción y reproducción de sus sistemas socioeconómicos ligados a la inversión y el comercio exterior. La lucha entre estos países por el dominio de los mares y los nuevos territorios además de la consumación global del capitalismo como sistema hegemónico, generó el desarrollo de nuevas tecnologías que, mediante las guerras mundiales durante la primera mitad del siglo XX, aceleraron su progreso produciendo el advenimiento de la era digital.

En esta era digital las sociedades se complejizan aún más. Las NTIC dan otro giro al cosmos humano. Así, Bermúdez y Martínez afirman que:

[...] impulsan un carácter global diferente al que conocíamos a través de los modos tecnológicos tradicionales de transporte y comunicación, en donde la movilización de objetos y sujetos estaban circunscritos a los marcos definidos por los límites de un Estado Nación. Las NTIC desbordan los límites jurídicos, políticos y territoriales del Estado Nación y relativizan la distinción entre lo próximo y lo lejano, acerca de las distancias y desdibuja las fronteras de las culturas nacionales [...] la cultura nacional pierde en el ciberespacio el lazo orgánico con el territorio y con la lengua y, de hecho, se alteran las formas tradicionales de entender las identidades nacionales (2001, pp. 13-14).

Entonces, para comenzar nos parece importante explicar que se entiende por ciberespacio: “El ciberespacio designa el universo de las redes numéricas como lugar de encuentros y de aventuras, meollo de conflictos mundiales, nueva frontera económica y cultural” (Levy, 2004, p. 81). La característica principal del ciberespacio es su capacidad de utilizar la metáfora para reconfigurar las relaciones sociales que se dan dentro del mundo tecnológico.

A diferencia de las relaciones cara a cara, las relaciones en el ciberespacio se fundamentan por la desterritorialización, se generan nuevas formas de interactuar que reemplazan el encuentro físico por el encuentro en la red, mediado por la interface de la pantalla, “[...] ocurre un desplazamiento en la relación entre imagen y lugar” (Belting, 2007, p. 77).

Se abren nuevos mundos que implican nuevas formas de construcción de sentido para las sociedades y afectan primordialmente la identidad de los individuos. Relacionado a esto último entendemos fundamental el concepto de simulación que crea un nuevo aspecto de lo real. La persona que está conectada con el mundo mediante algún dispositivo electrónico no necesita del cuerpo para la interacción, “estamos ante un orden social incorpóreo en donde las interacciones significativas tienen lugar en un espacio inmaterial y donde las personas y los objetos no son tales, sino sus simulaciones” (Bermúdez y Martínez, 2001, p. 14).

La cultura pasa a ser en el ciberespacio una referencia de la cultura, una metáfora. En los nuevos espacios abiertos por la red “los usuarios [...]

empelan máscaras digitales detrás de los cuales creen que cambian su identidad [...] la identidad se entiende como una simple opción” (Belting, 2007, p. 105).

En estas nuevas maneras de construcción de sentido se transforman también las formas mediante las cuales las sociedades interpretan fenómenos como el tiempo y el espacio ya que las múltiples posibilidades que se abren con el acceso a internet hacen que se pierdan los sistemas de referencia y la sociedad comience a ser inestable, móvil, contradictoria, pero sin que desaparezca el sentido. Según Marc Augé:

Todas las sociedades han vivido conformando sus imaginarios; la clave de este nuevo episodio de la modernidad es interrogarnos por cuál es nuestra relación con lo real cuando las condiciones de simbolización cambian y cuando el movimiento de la modernidad ofrece la sensación de estarnos desplazando del centro de gravedad de la economía a la cultura (2000, p. 54).

Como podemos ver el ciberespacio transforma radicalmente la forma que los sujetos tienen de relacionarse y su utilización del espacio también se ve altamente modificada. En este sentido Hans Belting plantea que:

[...] el propio concepto de lugar se ha vuelto dudoso, a partir de que los lugares del tipo antiguo ya no son perdurables y han perdido sus fronteras fijas. Los reemplazamos con imágenes de lugares que captamos en las pantallas. Muchos lugares existen para nosotros de la manera que antes existían los lugares del pasado: solo como imágenes (2007, p. 77).

El mundo se convierte en una red de ciber-sociedades donde “los habitantes de la comunidad digital forman una sociedad paralela a la real que funciona según sus propias reglas” (Bermúdez y Martínez, 2001, p. 16). Va tomando forma el territorio virtual, lo socio-espacial como generador de identidades es reemplazado por lo socio-comunicacional ligado a la posibilidad de conectarse a la red.

Territorio virtual caracterizado además por la falta de permanencia de esas identidades que varían en función de los intereses de nuestra conectividad, es decir, en función de con quién queremos hablar, qué temas queremos tocar, etc. Nos parece correcta la formulación de P. Levy (2004) en lo referido a una idea de *planeta nómada*, donde se transforman las maneras en que socializamos

a partir de los nuevos lugares donde creamos y recreamos nuestra cultura, pasando de una humanidad a la otra.

Aparecen las comunidades virtuales que reemplazan las comunidades localizadas y abren nuevas formas de interacción, donde el terreno de sociabilización ya no es el pueblo o la plaza, sino estas redes sociales que se reproducen en las maquinas, así Bermúdez y Martínez (2001) exponen:

En la telaraña mundial se conforma una nueva experiencia social en la que el sujeto tiene una manera alternativa y novedosa de relación social al funcionar en ella, y vivir y compartir experiencias simbólicas, que le dan un sentido de pertenencia dentro la comunidad electrónica (p. 21).

Es quizá este aspecto de las redes virtuales, ligado a la cuestión de *pertenencia*, de *compartir*, en otras palabras, de *sentirse parte de algo*, que creemos que hay que hacer más hincapié cuando nos preguntamos por qué han despertado tanto interés en la población mundial. Como lo desarrolla Belting:

La diferencia con la oferta de imágenes de los medios antiguos consiste sobre todo en la experiencia de no estar solo en un mundo imaginario, sino en encontrar compañeros de viaje de la imaginación [...] todos se encuentran en un no-lugar⁴ (2007, pp. 106-107).

Es indudable que formar parte de alguna red social virtual nos produce algún tipo de satisfacción, ligado seguramente a nuestros intereses personales, laborales, etc. En la web, nosotros podemos ser quienes queramos. La mediación de la maquina nos libera de la experiencia traumática de tener que mostrarle al mundo nuestro verdadero yo. En una era determinada primordialmente por los estereotipos como el de la belleza, por ejemplo, mucha gente tiende a sentirse excluida de determinados círculos sociales por miedo a mostrarse; internet plantea una cuestión interesante, ya que uno le muestra

⁴ Concepto acuñado por Marc Augé (1992). Por no lugar designamos dos realidades complementarias pero distintas: los espacios constituidos con relación a ciertos fines (transporte, comercio, ocio), y la relación que los individuos mantienen con esos espacios. Si las dos relaciones se superponen bastante ampliamente, en todo caso, oficialmente (los individuos viajan, compran, descansan), no se confunden por eso pues los no lugares mediatizan todo un conjunto de relaciones consigo mismo y con los otros que no apuntan sino indirectamente a sus fines: como los lugares antropológicos crean lo social orgánico, los no lugares crean la contractualidad solitaria.

a los demás cibernautas lo *mejor* de sí mismo, o más dramático aún, lo que quisiéramos ser.

Entonces, tenemos que las comunidades virtuales se hacen fuertes a partir de la congregación de sentimientos personales como la confianza o el compromiso, y de trasladar situaciones de sociabilidad institucionales, como el trabajo, el club, la universidad, etc. Así cada comunidad va generando sus intereses y objetivos propios.

Si antes explicamos que el espacio de sociabilización clave, el territorio, donde se dan los encuentros cara a cara se vio modificado y reemplazado, lo mismo sucede con la otra variable que enmarca nuestro mundo humano: el tiempo y:

[...] la rapidez con que las nuevas tecnologías imponen el cambio, transforman la noción de tiempo al perturbar el orden secuencial de los fenómenos y nos ha sacado [...] de la esfera de lo real y de la historia” (Bermúdez y Martínez, 2007, pp. 24-25).

Se modifican las nociones de pasado, presente y futuro, en un tiempo que es un devenir constante, un presente sin límite.

Los acontecimientos no logran permanecer el tiempo necesario en el imaginario social y por ende no logran consolidarse, no hay referentes fijos. En este sentido Bermúdez y Martínez argumentan lo siguiente:

El futuro se disuelve en un continuum sin historia en el que han desaparecido las grandes utopías sociales y en el que tampoco existe la idea de nación como ámbito espaciotemporal que sirva para evocar la tradición, la patria y la historia; elementos considerados hasta ahora como básicos para definir las culturas nacionales. Con la velocidad de los cambios que implican las nuevas tecnologías, las experiencias históricas no pueden ser pensadas como referentes fijos y la estructuración de las relaciones sociales ya no tienen el mismo tiempo; situación que obliga a repensar los cambios en las lógicas de construcción de las tramas simbólicas que se entretajan en las relaciones sociales (2001, p. 25).

Todos los aspectos de la vida se vuelven simultáneos, el instante predomina por sobre la proyección. Las personas se sitúan frente a su computadora y realizan varias actividades al mismo tiempo, actividades que anteriormente

hubiesen requerido más disponibilidad horaria, una fragmentación del día más detallada y una organización de rutinas un tanto más estable, en la medida que esas actividades también requieren de la participación de otras personas.

El reloj, elemento crucial de la Modernidad, que estableció los parámetros organizativos de todo el sistema político, económico y social de Occidente a partir de la concepción lineal del tiempo, encasillando en ella a la historia y dándole un lugar específico al futuro como algo que nos espera, que está por delante, se ve drásticamente desbaratado por las nuevas tecnologías y la vertiginosidad de los cambios que éstas acarrearán. El tiempo ya no es secuencial-lineal, sino simultáneo-acelerado, donde las prácticas sociales no pueden solidificarse en nuestra conciencia colectiva y se diluyen en el devenir constante de nuevas pautas, destruyendo la capacidad de crear un pasado y haciendo imposible la proyección de un futuro a largo plazo debido a la imprevisibilidad de los acontecimientos.

La estructura social se transforma en un *continuum* sin historia y sin un futuro temporal como referente. Algunos autores como Manuel Castells denominan esta lógica temporal como *tiempo atemporal*, ya que se trata de la configuración de diversos tiempos que crean un universo expansivo usado por la tecnología para escapar de los contextos y ofrecer un presente eterno (Castells, 2002, p. 25 citado por Bermúdez y Martínez, 2007).

Es en este sentido que se ha planteado la discusión entre los que están a favor de la sociedad digital, por un lado, y por el otro, quienes creen que el mundo virtual es un problema. Para los primeros, las nuevas tecnologías contribuyen a eliminar fronteras, afianzando la perspectiva de aldea global, pensando en un mundo libre, un mundo red sin distancias imposibles, donde la interconectividad es la madre de los valores. Hacen referencia a un mundo feliz, más flexible, sin ataduras. El otro grupo supone lo contrario. La incursión de estas tecnologías en la vida social produce la desestabilización de los valores clave de las comunidades humanas, disuelven el tejido social. Según ellos estamos en presencia de una cultura de la simulación.

Tenemos que aceptar un punto en común entre ambas posturas y con el cual concordamos: la desterritorialización cultural, el trasplante del mundo físico al mundo virtual nos exige repensar las construcciones simbólicas de las sociedades.

Según Morín:

[...] comprender el juego múltiple de las interacciones y retroacciones de la diversidad y la unidad. Es entender que no hay verdades absolutas y aceptar la incertidumbre como un elemento intrínseco del movimiento contradictorio de lo real, en donde los procesos de construcción simbólica de la sociedad se desestructuran y se recomponen en nuevas lógicas sociales (Morín, 2009, p.12 citado por Bermúdez y Martínez, 2007).

Así, lo que está en juego en la era del ciberespacio es justamente entenderlo y tratar de acoplar nuestras concepciones de realidad, tiempo, espacio, territorio comunidad, etc., a su dinámica, ya que intentar analizarlo de otra forma, es decir, tratando de comprender esta revolución tecno-social a partir de los viejos parámetros solo llegaríamos a conclusiones cerradas y que no aportarían nada nuevo a la interpretación de este fenómeno. Por eso será de vital importancia lo que desde las Ciencias Sociales se genere al analizar todos estos nuevos síntomas de la sociedad. Se inauguran nuevos retos epistemológicos y teóricos para los estudios culturales.

Coincidimos con Bermúdez y Martínez (2001) cuando dicen que:

Las nuevas sociabilidades que se desenvuelven en el ciberespacio y las realidades aparentemente contradictorias que ellas generan, exigen para su comprensión un replanteamiento de las formas de construcción del conocimiento en los estudios culturales y la necesidad de abandonar posiciones apocalípticas (p. 28).

Conclusión

Las NTIC, como vimos, le dan otra vuelta más a nuestras sociedades, complejizando aún más las maneras que los seres humanos tenemos de comunicarnos y de vincularnos unos con otros mediante la creación de símbolos. Entonces lo que las Ciencias Sociales tengan para decir será primordial. Siguiendo a Augé:

Internet se presenta como creando relaciones (es la noción por ejemplo, de 'red social') y evidentemente constituye, hoy, un elemento importante del contexto de observación: si la antropología es el estudio de las relaciones sociales localizadas y de su contexto, hay que reconocer que el híbrido constituido por la Net (a la vez conjunto de relaciones y contexto) plantea un problema particular (2014, p. 68).

En este sentido volvemos a Pierre Levy quien expresa en su libro *Inteligencia Colectiva hacia una antropología del Ciberespacio* (2004) que “el ordenamiento del ciberespacio, el medio de comunicación y de pensamiento de los grupos humanos es uno de los principales aspectos estéticos y políticos que están en juego para el siglo que llega” (p. 72).

La cuestión sigue siendo saber si es posible mediante los marcos teóricos y culturales con los que históricamente interpretamos las relaciones humanas, entender el ciberespacio y toda la cultura digital. La problemática gira en torno a si nuestras formas de generar conocimiento a partir de la visión de un mundo real que está cambiando de significación, son viables todavía para analizarlo e interpretarlo. Se deja ver que es necesario un replanteamiento de las formas en las que construimos conocimiento acerca de las realidades socioculturales en donde la lógica de la metáfora, la interpretación de situaciones *como si*, se conviertan en criterios válidos a partir de los cuales realizar nuestras futuras investigaciones.

Consideramos que desconocer esto sería un grave error para la Antropología porque le estaría dando la espalda a un fenómeno masivo que conlleva todo un sistema sociocultural que ha alcanzado la escala global. Por ende, si la antropología no toma parte en el estudio de estas nuevas formas de sociabilidad, se estaría encerrando en un modelo de ciencia bajo una concepción de *otro* muy limitada y fundamentalmente obsoleta en el mundo actual. En este sentido, en un mundo mediado por extrema exposición, y el desborde cotidiano de imágenes, la labor de la antropología se vuelve crucial ya que, como disciplina avocada al estudio de la sociedad en sus diferentes formas, debe poder generar análisis que tomen como objeto al ciberespacio y lo que ocurre en su interior. Por ello, es que proyectamos una especie de nueva antropología o una innovación importante en la disciplina, donde los investigadores tengan en cuenta los productos de este nuevo espacio: el ciberespacio, que tiene características únicas y novedosas.

Desde hace algunos años ya contamos con terminología que apunta a este camino, por ejemplo la propuesta de una etnografía digital (Pink, 2015) que se dedica al rastreo de datos y la creación de corpus de análisis tomando como material de trabajo el contenido de sitios webs y redes sociales, por ejemplo; pero, de la manera en que nosotros entendemos la problemática, no la vemos como una cuestión de reconfiguración del método, actualizándolo

a las necesidades de unas ciencias sociales que no quieren quedar al margen de lo que pasa en la red. No se trata solamente de que un antropólogo/a ahora trabaje desde su computadora simplemente reemplazando la isla por la pantalla de la *notebook*, sino fundamentalmente, creemos que estamos en presencia de un *giro* epistemológico. De lo que hablamos es de un momento de reflexión para la disciplina, a partir del cual podrán surgir nuevas ideas o perspectivas para pensar nuestra intervención en los diversos contextos de acción profesional.

Entendemos entonces, que a partir de la forma en la que se construye sentido en nuestra época, donde nuestra vida cotidiana está mediatizada por la participación en la red, es crucial estudiar qué sucede en el imaginario colectivo⁵ contemporáneo con sus nuevas y desconocidas particularidades de construcción de sentido y sociabilización, ya que este designa al conjunto de mitos y símbolos que, en cada momento, funcionan como conciencia social colectiva (Morín, 1966). La antropología tiene mucho que decir al respecto, ya que cuenta con un andamiaje teórico-metodológico concreto para hacer en el lugar correcto y en el tiempo justo las preguntas necesarias a este tipo de problemáticas. Al hacerlo estará caminando con sus ojos vendados en gran parte, pero poco a poco irá despejando las sombras y arrojando luz sobre un fenómeno que está redefiniendo la realidad social como la conocemos y generando que la humanidad cambie sus formas de vincularse de una manera nunca antes vista, y que nadie sabe hacia dónde llevará.

⁵ Imaginario colectivo es un concepto acuñado en la década de 1960 por Edgar Morín (E. Morín. *El espíritu del tiempo*, 1966; *Introducción al pensamiento complejo*, 1990), a partir del cual el autor explica la totalidad de creencias simbólicas, que, en cada momento, funcionan como conciencia de la sociedad. Es alimentada, tanto en su dimensión real como en su dimensión imaginaria, por los medios de comunicación; y se identifica en los productos de consumo y las personalidades mediáticas (líderes, famosos). Se caracteriza por su neo-arcaísmo, su sincretismo y su universalización. Se desarrolla en arquetipos o temas universales (el amor, el tiempo, la juventud, el héroe). Las catástrofes y desgracias funcionan como su Hades (imaginario negativo). Así, se conforma como un conjunto de símbolos y conceptos en la memoria y la imaginación en una variedad de individuos pertenecientes a una determinada comunidad. La toma de conciencia de todas esas personas, al compartir estos símbolos, refuerza el sentido de comunidad. A menudo, estas representaciones fantásticas de la realidad llegan a trascender las mismas circunstancias que se han producido en el mundo real y adquirir la fuerza y la belleza del mito, convirtiéndose en los iconos de toda una etapa en la historia de un pueblo.

Referencias bibliográficas

- Augé, M. (2000). *Los “no-lugares” Espacios del anonimato* (5a ed.). Barcelona: Gedisa.
- Augé, M. (2014). *El antropólogo y el mundo global* (1a ed.) Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen* (1a ed.). Madrid: Katz editores.
- Bermúdez, E. y Martínez, G. (2001). Los estudios culturales en la era del ciberespacio. *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales*, 8, 11-31. Recuperado de <https://convergencia.uaemex.mx/article/view/1740/1315> el 04/02/2019.
- Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva, por una antropología del ciberespacio*. Recuperado de <https://bit.ly/1fig1bH> el 04/02/2019.
- Morín, E. (1966). *El espíritu del tiempo. Ensayo sobre la cultura de masas* (2a ed.) Madrid: Taurus.
- Pink, S. (2015). *Digital Ethnography: Principles and Practices* (1a ed.). Londres: SAGE Publications.