

artículo

Diez años de vida (cotidiana) en la pantalla: una relectura crítica de la propuesta de Sherry Turkle*

Julio Meneses Naranjo

Resumen

La vida en la pantalla (Turkle, 1997)¹ es una de esas obras que con el paso de los años han conseguido un puesto privilegiado en muchos de los discursos acerca de la red, sus usos y sus posibilidades. Lugar común de profanos, considerada incluso por algunos como una obra de referencia en el terreno académico, lo cierto es que, al contrario de lo que cabría esperar, su propuesta conceptual no ha alcanzado un éxito parejo en su área de investigación específica, la de la identidad. El presente artículo, fruto de la estupefacción del autor ante la popularidad de la obra, pretende ofrecer una mirada escéptica que, desde el punto de vista de las evidencias aportadas para el desarrollo del discurso, ponga en cuestión sus conclusiones. Cuando menos, como invitación a la precaución ante la generalización de sus hallazgos, planteando finalmente la necesidad de la destitución de la falsa dicotomía realidad/virtualidad, base de investigaciones como la que nos ocupa, en la búsqueda de un análisis y un estudio rigurosos de la actividad (cotidiana) en la red.

Palabras clave

Internet, vida cotidiana, interacción social, identidad, realidad, virtualidad

Abstract

«Life on the Screen» (Turkle, 1997) is one of those works that with time have earned itself a privileged place in many of the discourses about the Net, its uses and its possibilities. A common place of the uninitiated, even considered by some to be a reference work in the academic field, what is true is that, contrary to what one could expect, its conceptual proposal has not reached similar success in its specific field of research, namely that of identity. The result of the author's astonishment at the popularity of the work, this article aims to offer a sceptical view that, from the point of view of the evidence provided for the development of the discourse, questions its conclusions, at the least as an invitation to caution at the generalisation of its findings, finally putting forward the need for the removal of the false reality / virtuality dichotomy on which research such as the one in question is based, in the search for a rigorous analysis and study of (everyday) activity on the Net.

Keywords

Internet, everyday life, social interaction, identity, reality, virtuality

«It seems that you've been living two lives. One life, you're Thomas A. Anderson, program writer for a respectable software company. You have a social security number, pay your taxes, and you... help your landlady carry out her garbage. The other life is lived in computers, where you go by the hacker alias "Neo" and are guilty of virtually every computer crime we have a law for. One of these lives has a future, and one of them does not.»

Agent Smith, *The Matrix* (Andy i Larry Wachowski, 1999).

Introducción

Sherry Turkle (1997), a lo largo de su descripción de la cultura informática del MIT poco antes de la expansión comercial de internet de prin-

cipios de los noventa (Abbate, 1999, para una amplia revisión de este proceso desde una óptica muy diferente), intenta organizar las primeras experiencias de apropiación de este nuevo contexto de interacción social. Tomando como punto de partida la construcción de la identidad con una perspectiva posmoderna, la autora se erige en esta obra como la responsable de la primera gran etnografía de los tiempos de internet, tratando de acercar estos fenómenos a una perspectiva en principio académica. Diez años después de este intento, coincidiendo con el decenio que celebramos de historia de esta universidad y a la vista de su repercusión pocas veces cuestionada, éste podría ser un buen momento para releer críticamente una propuesta que en algunos círculos se ha llegado a considerar un clásico para el estudio de los usos de internet.

*Con el apoyo del Departamento de Universidades, Investigación y Sociedad de la Información de la Generalitat de Catalunya y del Fondo Social Europeo
1. Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
La obra fue publicada originalmente por la editorial Simon & Schuster en 1995, y reeditada en inglés y traducida al español en 1997.

Profesora del MIT, psicóloga clínica formada en el psicoanálisis francés de los años sesenta y setenta, e inmersa en la cultura de los primeros desarrollos técnicos en torno a la programación de computadoras, la inteligencia artificial y la realidad virtual, la autora trata de acercarse en su estudio pionero a las consecuencias psicológicas del uso de los ordenadores y la red, interrogándose acerca del yo, lo virtual y lo real. A partir de los relatos y testimonios recogidos en lo relativo a la actividad con las interfaces de los ordenadores y en los propios MUD, no sólo propone internet como un espacio para el desarrollo de la identidad descentrada, de multiplicidad paralela, sino los propios ordenadores como nuevos objetos de pensamiento sobre lo que significa estar vivo, la inteligencia y la relación entre lo humano y lo tecnológico en general.

Si la modernidad encontró los suyos en la mecanicidad industrial, Turkle propone llenar el vacío de representación de la simulación, de lo superficial (Jameson, 1991), con la cultura de la virtualidad y la estética de la interfaz que comenzaba a posibilitar el ordenador en el clima que se respiraba en el MIT de los años ochenta y principios de los noventa (Williams, 2004, para una revisión desde otro punto de vista diferente). Pero, comencemos por describir brevemente cuáles son las tesis que se defienden desde esta propuesta, a saber: una nueva forma de construcción de la identidad distribuida, apoyada esencialmente en la defensa del dualismo realidad/virtualidad.

1. Una breve aproximación a los postulados de Turkle: el juego de la(s) identidad(es) distribuida(s) en el desgajamiento de lo virtual y lo real

La investigación etnográfica presentada en *La vida en la pantalla* se articula básicamente en torno a la reformulación de la red (de algunos usos de ésta por algunos colectivos muy concretos, habríamos de matizar en aras de la precaución en la generalización) como un nuevo marco para el desarrollo de las concepciones posmodernas de la identidad y del conocimiento. Un espacio para una nueva cultura de la simulación creando, de acuerdo con Geertz (1983), explicaciones de las explicaciones que los propios actores ofrecen sobre su comportamiento, en esta ocasión en la red.

Los MUD (Wikipedia, 2005b), un entorno de juego textual basado en turnos, multiusuario, por medio de la conexión simultánea a un servidor disponible en la red y muy vinculado a los entornos universitarios en la década de los ochenta, le sirven de eje transversal a través del cual estudia las consecuencias psicológicas que ha producido, según su criterio, el cambio en la forma en que los ordenadores son concebidos. Un cambio que, en resumen, se caracterizaría por un tránsito del «uso modernista» al posmoderno. De esta forma, el ordenador como máquina calculadora, el acceso transparente a la máquina, la programación estructurada, la seriedad, la materialidad de los objetos con los que interactuamos y la clara distinción entre lo referente al mundo humano y al de las máquinas, darían paso por oposición a un ordenador entendido como una máquina de simulación, una opacidad en el

acceso a la máquina, formas de programación menos estructuradas o quizá artísticas, el juego, la virtualidad de objetos simulados, así como una difuminación de las diferencias entre lo humano y lo referente a las máquinas.

En el relato de esta (supuesta) nueva forma de vida en la pantalla, Turkle se sirve de todo este *background* para recoger las nociones del «yo saturado» de Gergen. Según este autor, cabeza visible de esta corriente de análisis de la identidad, nos encontraríamos en el paso de una identidad unitaria y estable, fruto de una comunidad de relación estable y cercana, hacia una colonización del yo por múltiples voces propias, como resultado, en este caso, de la sobreexposición a estímulos sociales variados (Gergen, 1992). Sin embargo, la autora, interesada en trascender este planteamiento acerca de la construcción de la identidad a los usos de la red, trata de dar un paso más allá de la saturación del yo. Y lo hace, partiendo de su peculiar interpretación de las interfaces basadas en ventanas, precisamente en el sentido opuesto a la concepción del yo estable y unitario extendido en la cultura occidental.

Así, a lo largo del texto, nos describe un yo supuestamente distribuido en cada una de las ventanas de la interfaz del ordenador, donde la propia realidad cotidiana fuera de línea (*off line*) no sería más que una ventana cualquiera. Es más, como le gusta decir a Doug, uno de los usuarios de un MUD centrado en personajes encarnados por animales que entrevistó para la ocasión, «normalmente no es la mejor» (Turkle, 1997, pág. 21). De hecho, no son infrecuentes las alusiones a esta noción de mundos paralelos a lo largo de la obra, de modo que se concede una cierta autonomía a cada una de las identidades que se pueden desarrollar en la pantalla, hasta el punto de llegar a insinuar la posibilidad de una identidad al margen del yo corpóreo.

De acuerdo con su metáfora de las ventanas, la persona que está detrás de la pantalla no sería otra cosa que otra identidad más en oposición a las vidas de la pantalla. Tal como explica otro usuario devoto de los MUD y el IRC que cita la autora, «[...] después de todo, ¿por qué darle este estatus superior al yo que tiene el cuerpo, cuando los yoes que no tienen cuerpo pueden tener diferentes clases de experiencias?» (Turkle, 1997, pág. 22). Esta dualidad podría llevar a abstraer las condiciones materiales de existencia hasta el extremo en que, como relata otro estudiante de sus cursos, es posible crear un apartamento en un MUD donde vivir en el sentido más literal de la palabra: «Vivo más allí que en mi lúgubre habitación del dormitorio universitario. No hay nada como estar en casa» (Turkle, 1997, pág. 30).

Más allá de la importancia del anonimato en la red para la desinhibición del comportamiento ya apuntado anteriormente en la literatura (Reid, 1991), según el peculiar relato de la autora, estas condiciones de la experiencia en línea propiciarían un espacio para el juego con los aspectos del yo, «para proyectar personajes alternos» (Turkle, 1997, pág. 264) en la terminología psicoanalítica que utiliza. Un lugar donde pueden ponerse en juego aspectos poco desarrollados de uno mismo, lo que permite la flexibilidad para «merodear» por estas identidades de forma independiente. Esto es, una expresión de la condición posmoderna en la que las identidades son flexibles y fragmentadas más allá de la

interpretación dramática de Goffman (1987), con un planteamiento donde sería difícil, por no decir imposible, encontrar en este yo distribuido una estructura subyacente, una forma de ser más o menos estable, que diera coherencia a las interpretaciones de los diferentes personajes: «Ningún aspecto –prosigue refiriéndose a las diferentes identidades– se puede afirmar como el absoluto, como el verdadero yo. [...] La comunicación abierta –entre las diferentes identidades– anima a una actitud de respeto para todos aquellos que existen dentro de nosotros y todos los que haya dentro de otros» (Turkle, 1997, pág. 329).

Además, de forma paralela, la profesora Turkle vertebró su discurso en torno a la distinción entre «lo virtual» (por lo simulado, lo que no existe en realidad) y «lo real» (por lo presente, lo que realmente existe), que merecería ser discutida brevemente por su gran calado popular. Esta distinción, que remite a la metáfora futurista de la literatura de ciencia ficción (Gibson, 1989) del ciberespacio como espacio virtual (ése que en realidad no existe) al que podemos adentrarnos físicamente, encuentra una correspondencia en su descripción de los propios MUD como espacios de interacción sobre una cierta representación espacial. Dos espacios, dos mundos, dos entidades tan autónomas e independientes que, en su intento de explicar la experiencia de una persona que «trataba las relaciones del mundo cibernético como si fueran relaciones de la VR [vida real]», consigue llevar al extremo esta distinción topológica bipolar hasta el punto de denunciar la posibilidad de «confusión del mundo cibernético con la VR [vida real]» (Turkle, 1997, pág. 290).

Sin embargo, desde nuestra experiencia cotidiana de la tecnología, su énfasis en la defensa de la cultura de la simulación como eje central de la apropiación posmoderna la conduce por un camino poco intuitivo, un camino por el que la división entre la vida real y la vida en la pantalla se vuelve artificiosa. ¿Acaso no sería real, en el sentido de que se inserta en el conjunto de actividad cotidiana, mi experiencia en el mundo virtual generado en un MUD? Lo cierto es que, lejos de plantearse este tipo de cuestiones que podrían resultar evidentes, su argumentación acaba por conducirla a cuestionarse la propia realidad de las cosas extendiendo su punto de vista hasta una dualidad ontológica claramente difícil de sostener. «La gente», sentenciaba al referirse a la cultura de la simulación, «se siente cada vez más cómoda con la sustitución de la propia realidad por sus representaciones» (Turkle, 1997, pág. 33). Más adelante, en relación con el procesamiento de textos por medio del ordenador, prosigue: «De manera que también los archivos y documentos en la pantalla de mi ordenador funcionan como copias de objetos de los cuales ellos son los primeros ejemplos. Me he acostumbrado a ver las copias como la realidad. [...] Son mi acceso a la cosa en sí; sin embargo, no hay ninguna cosa en sí» (Turkle, 1997, pág. 62).

Pero, esbozadas las líneas maestras de su investigación, detengámonos un instante para revisar no ya el sentido de una argumentación como ésta, sino las propias evidencias de que la autora dispone para poder desarrollarlo. A continuación, retomaremos las conclusiones, poniendo especial énfasis en la consideración de la pertinencia para la investigación de un planteamiento como éste.

2. Un repaso escéptico sobre las evidencias: ¿algo más que un *divertimento* conceptual?

Formalmente, la investigación se presenta en formato divulgativo, como una colección de experiencias, comentarios y descripciones que se van engarzando a lo largo del discurso en una descripción densa para dar sentido y ejemplificar sus hipótesis. Diez años de investigación la han llevado a recoger una amplia colección de entrevistas que complementa con algunas observaciones para conseguir dar forma a la que es probablemente la etnografía más famosa en este campo. Sin embargo, la lectura de sus observaciones otra década más tarde y en especial su argumentación por medio de conceptos y relaciones que probablemente ya tenía en sus maletas antes de iniciar este viaje deben hacernos tomar con precaución las conclusiones, especialmente su validez en la extrapolación de su relato fuera de una muestra tan altamente seleccionada como la suya.

Más allá de la pertinencia de las conclusiones del estudio, lo cierto es que la facilidad con que se refiere a los hechos tecnológicos sobre los que sería posible asentar las bases de su análisis de la vida en la pantalla resulta a veces de una ingenuidad sorprendente, incluso una década de evolución tecnológica más tarde. Los *bots*, los asistentes de búsqueda, los programas de interacción conversacional con el ordenador (por no decir el software de psicoterapia artificial) o el mismo Microsoft Bob, ni resultaron tan autónomos en su día como los presenta la autora, ni han conseguido, probablemente por la misma razón, ser algo más que una anécdota. Por poner un ejemplo coetáneo a la publicación de la obra, aunque en mayo de 1997 una máquina (la Big Blue de IBM) consiguió derrotar en una única partida de ajedrez a una persona (Garry Kasparov), esta partida no se considera más que una anécdota en la historia de los encuentros organizados entre humanos y máquinas. Cuando la resolución de una partida de ajedrez se hace mediante la estrategia de fuerza bruta basada en la potencia de cálculo de posibles movimientos, resulta difícil concluir que una máquina sepa jugar al ajedrez (Stork, 1997b), incluso consiguiendo una victoria como ésta.

En este sentido, insinuar que un *bot* podría haber suplantado su propia identidad en un MUD (Turkle, 1997, pág. 24) probablemente debió de resultar muy halagador para aquellos que dirigen sus esfuerzos a la creación de este tipo de aplicaciones con las que hay que interactuar, pero desde luego dista mucho de la experiencia altamente limitada que uno puede tener actualmente con ellos. Avanzando una década desde el relato, el equivalente actual a los *bots* de los MUD que la autora describe podríamos encontrarlo en aquellos contactos con los que podemos interactuar mediante los servicios de mensajería instantánea, también programados por entusiastas o empresas. A pesar de las buenas intenciones, pocas veces van más allá de una conversación muy sencilla, reproduciendo alguna de nuestras respuestas anteriores, ofreciendo servicios automatizados como la búsqueda o el cálculo sencillo. Pero, sin ningún tipo de duda, difícilmente son capaces de suplantar a una persona, incluso transcurrida una década de desarrollo tecnológico desde la publicación de este relato.

El propio Microsoft Bob, aplicación a la que se refiere como una gran revolución sobre el control del ordenador, es considerado uno de los mayo-

res fracasos jamás desarrollados por esta compañía (Wikipedia, 2005a). Ciertamente, la publicación del libro se produjo en un tiempo muy cercano al lanzamiento al mercado de este software (y su fulminante desaparición), pero esto no justifica la visión idealista con que en el texto se presenta (Turkle, 1997, pág. 28-29). De nuevo, y a pesar de sus esfuerzos por explorar este campo en busca de evidencias para su tesis, la investigación y el desarrollo de sistemas inteligentes está muy por debajo de las expectativas que pusimos en Hal (Stork, 1997a). Para los no iniciados en la filmografía de Stanley Kubrick, Hal es el supercomputador coprotagonista de *2001: una odisea en el espacio* (1968), una máquina capaz de comprender el lenguaje hablado, resolver problemas e incluso ganar a un ser humano jugando al ajedrez mediante la planificación y la estrategia en lugar de la fuerza bruta basada en el cálculo de posibles movimientos. Algo que por el momento, y para desgracia de muchos entusiastas, tampoco ha trascendido el espacio de la ficción.

Por otro lado, los escenarios compuestos por mundos completos, ciudades, calles principales, centros comerciales, supermercados, etc. que recrea en algunos pasajes (Turkle, 1997, pág. 294-296), aunque pudieron tener su interés para el desarrollo de las técnicas de realidad virtual, se han mostrado completamente inútiles para el desarrollo de entornos funcionales en la red (Nielsen, 1998). La virtualidad física, entendida como la simulación de los espacios físicos de nuestra experiencia cotidiana que preconizaba Gibson (1989) en su novela, no ha pasado en la práctica de algún tímido (y fracasado) intento. Es, por ejemplo, el caso del mítico proyecto de Ciudad Digital de Amsterdam (DDS, *De Digitale Stad*), sobre el que tanto se especuló y escribió en su momento. Un proyecto que, desde un planteamiento similar, acabó sus días sucumbiendo a la comercialización en la forma de una entidad prestadora de servicios de acceso a internet en el año 2000 por su incapacidad para desarrollar en la red verdaderos espacios para la participación comunitaria local. La cuestión, evidentemente, poco ha tenido que ver con la complejidad con que se han simulado los espacios, sino más bien con la función para la que han sido desarrollados (Rustema, 2001, para un interesante análisis del caso).

Ejemplos como éste nos muestran que, más veces de lo que nos cuentan, la realidad no supera la ficción. Y no se trata de una cuestión meramente técnica, evidentemente, pero es que incluso los MUD, esa variante en línea de los juegos de rol que la autora sitúa reiteradamente en su argumentación como el fenómeno más significativo de representación de espacios de interacción para el desenvolvimiento del yo (por ejemplo, véase Turkle, 1997, pág. 225-264), han desaparecido sin dejar rastro a gran velocidad desde principios de los noventa. Eso sí, si es que alguna vez formaron parte significativa de los usos de la población distinta de los estudiantes del MIT. Consultando la literatura usual sobre los usos de internet en la población general, ni siquiera son mencionados en los estudios que analizan la actividad en la red (Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación, 2005; Pew Internet & American Life Project, 2005; USC Annenberg School Center for the Digital Future, 2004).

Finalmente, cabría realizar una breve reflexión acerca de su percepción, quizá optimista en exceso, sobre el propio acceso a la máquina desde un punto de vista modernista. En su referencia constante a las interfaces en busca de la ausencia de transparencia en el acceso a la máquina y la

instauración de la cultura de la superficialidad, la autora parece sobredimensionar el tipo de acceso que supondría el uso de sistemas operativos basados en la línea de comandos, entre los cuales únicamente cita Microsoft DOS. Si bien es cierto que la interfaz puede conllevar un nivel de abstracción mayor, esto no significa necesariamente que el uso de la línea de comandos en lugar de las ventanas implique un acceso directo a la máquina como ella asegura (Turkle, 1997, pág. 47). Al fin y al cabo, es difícil negar que ambas formas suponen una gestión de flujos eléctricos codificados en forma de cadenas de bits que quedan sostenidos en la base física del hardware gracias al núcleo del sistema operativo.

Y es que, sea cual sea el nivel de abstracción en el uso de un ordenador, lo que resulta obvio es que quedamos completamente al margen de los procesos que sustentan lo que vemos en la pantalla, incluso a un nivel físico, por más que pueda insinuar lo contrario: «Mi Apple II sin carcasa –concluye tras inspeccionar su interior sin conocimientos de electrónica– encarnaba y simbolizaba una teoría de que era posible comprender por medio del descubrimiento de los mecanismos ocultos que hacían que las cosas funcionasen» (Turkle, 1997, pág. 45). A pesar de su insistencia en la posibilidad de acceder directamente a los componentes del ordenador, a nadie se le escapa la dificultad que supone concluir de ello que los mecanismos internos del hardware quedan revelados, visibles o incluso cognoscibles. Al contrario, quizá resultaría menos arriesgado considerar que, a lo sumo, podríamos llegar a interpretarlos como una nueva sucesión de cajas negras, lo que significaría que abrir un ordenador y ver un chip de RAM está sin duda muy lejos de comprender su funcionamiento, de ese acceso directo a la máquina que atribuye al paradigma modernista.

3. Sobre la pertinencia de un enfoque dualista: una reconceptualización a partir de la cotidianidad de la vida en la pantalla

Revisadas de forma crítica algunas de las evidencias aportadas más importantes, ¿resultan los hallazgos de la autora fruto de una observación imparcial y distanciada o, por el contrario, termina encontrando precisamente aquello que quiere buscar? Evidentemente, en la prevalencia de la significatividad por encima de la representatividad de las investigaciones cualitativas (Álvarez-Gayou, 2003), el peso de esta duda puede quedar relativizado, pero la sombra del etnocentrismo (Velasco y Díaz de Rada, 1997) se cierne sobre el texto constantemente hasta el punto de resultar difícil encontrar una verdadera suspensión de las propias creencias, perspectivas y predisposiciones (Taylor y Bogdan, 1987). El relativismo cultural que se presupone en la etnografía, posiblemente más sencillo de conseguir en el estudio de grupos humanos ajenos al investigador (Velasco y Díaz de Rada, 1997), es el que en ocasiones se ve atacado a partir de la propia convicción de la autora de analizar la construcción de la identidad en la red desde el punto de vista posmoderno.

Indudablemente, e independientemente de la conveniencia de la interpretación posmoderna del mundo, la vida, la propia informática, la inteligencia y, por qué no, nosotros mismos, no podemos perder de vista que

este análisis debe ser entendido en cualquier caso únicamente como una investigación sobre los usos de un colectivo muy concreto –los pioneros del uso de la comunicación por la red– en un tiempo concreto –los albores de la popularización de ésta–. Como nos ha mostrado la teoría de la construcción social de la tecnología (Pinch y Bijker, 1987), la tecnología es cambiante, maleable por el uso de los diferentes grupos sociales, no autodeterminada ni autodirigida, y da lugar a diferentes usos en función de los grupos sociales que se apropian de ella. En este sentido, sin negar la posibilidad de que una minoría inmersa en la cultura del MIT pudiera hacerse cargo del ordenador y los primeros usos de la red de una forma tan peculiar, cualquier extrapolación de las conclusiones de *La vida en la pantalla* que considere las experiencias relatadas por la profesora Turkle como pioneras o premonitorias estaría faltando a lo que sabemos sobre la actividad cotidiana en la red en la actualidad.

Sin embargo, y por mucho que el relato haya calado en la cultura popular en la última década, ésta no es la única consecuencia que debemos tener en cuenta tras el análisis de sus conclusiones. Hechas las precisiones oportunas acerca de las grandes evidencias aportadas para el sustento del discurso de la autora, y especialmente de la generabilidad de sus afirmaciones, convendría extender una reflexión crítica hacia las bases mismas del propio planteamiento de la autora, a la distinción ontológica dualista misma entre realidad y virtualidad, entre «lo real» (por lo presente, lo que realmente existe) y «lo virtual» (por lo simulado, lo que no existe en realidad), elemento radical para un análisis riguroso de la actividad en la red.

Poco después de la publicación del estudio de Turkle (1997), al tiempo que salía al mercado la edición en castellano de su libro, una postura diferente, quizá podríamos decir que la contraria, comenzaba a dar sus frutos en la investigación. Nancy K. Baym, investigadora especializada en las condiciones para la aparición de comunidades virtuales, proponía una nueva forma de plantearse la investigación para el estudio de la gestión de la identidad en la red. A partir de sus propios hallazgos, así como de los de otras investigaciones, la autora sugería que «en realidad parece ser que muchos, probablemente la mayoría de los usuarios sociales de CMO,² crean yoes en línea que son consistentes con sus identidades fuera de línea» (Baym, 2003, pág. 76). Los grupos de discusión en línea, siempre desde su óptica, se encontrarían «a menudo hilvanados en el tejido de la vida fuera de línea» (Baym, 2003, pág. 84), siendo esencial la consideración de sus múltiples y complejas interacciones, y nunca su análisis independiente.

A la luz de la revisión que hemos planteado aquí, éste no parecería el camino elegido por Turkle, quien, en la medida en que le fue concediendo importancia a la actividad en la red en sí misma, llegó a considerarla autónoma en sí misma. Una existencia casi al margen de la vida fuera de línea, lejos de la conexión a internet. Sin embargo, ni este replanteamiento resulta tan novedoso ni tampoco tan definitivo.

En primer lugar, no se trata de una redefinición novedosa del problema porque, de hecho, al abordar las conclusiones de *La vida en la pantalla*, la propia Sherry Turkle acaba por tener ciertos problemas para sos-

tener un dualismo tal que justifique la distinción y el desgajamiento entre realidad y virtualidad. Considerando las implicaciones del yo dividido que ha ido planteando a lo largo de toda la obra, al abordar lo que llama las «naciones de lo real» introduce un matiz importante en su discurso que, en un giro apremiado por las consecuencias de su planteamiento, la lleva a reconocer finalmente: «[...] La noción de lo real contraataca. Las personas que viven vidas paralelas en la pantalla están, por otra parte, atadas por los deseos, el dolor y la mortalidad de sus yoes físicos» (Turkle, 1997, pág. 336). La pregunta, en este momento, podría ser: ¿realmente merece la pena, entonces, introducir una distinción ontológica semejante para acabar poniéndola en duda?

En segundo lugar, pero quizá más importante, el replanteamiento tampoco resulta tan definitivo, al menos en los términos en los que se aproxima a la distinción entre mundo en línea y fuera de línea. Reconocer, como hacen ambas autoras con diferente intensidad, que existe una cierta relación de dependencia entre ambos mundos, por muy grande que ésta sea, no resuelve el conflicto dualista. Simplemente, lo plantea de otra manera, ya que ambos planteamientos suponen una coexistencia con entidad más o menos independiente. Sin embargo, y respondiendo a la pregunta que nos hacíamos más arriba, en absoluto es necesario un planteamiento de este tipo.

Otro punto de partida es posible, aquel que soluciona la contradicción implícita en tal disgregación ontológica. No es que ambos mundos, el en línea y el fuera de línea, el virtual y el real en la terminología de ambas autoras, se encuentren relacionados, entrelazados o en una relación de dependencia por muy grande que sea. Sencillamente, la clave está en que forman parte de la misma realidad, nuestra actividad cotidiana, donde la actividad social y la gestión de la identidad lo son en sí mismas, mediadas o no por el uso de la red.

O lo que es lo mismo, resolver este conflicto, por tanto, exigiría desterrar de la terminología empleada cualquier referencia a este dualismo, a la coexistencia de dos mundos separados, integrando el uso de la red en la cotidianidad de las actividades humanas, rompiendo precisamente la dicotomización entre realidad y virtualidad. Desde este punto de vista, por ejemplo, cabría realizar el planteamiento de un estudio basado en las tesis del propio Goffman (1986 y 1987) donde se pusiera en juego su perspectiva dramaturgica sobre la presentación de la propia identidad, también en entornos mediados por el uso de la red; un estudio articulado sobre la detección y el análisis de los diferentes marcos y reglas de actuación donde la modulación de las diferentes formas de presentación de la propia identidad tienen sentido. Sería, por ejemplo, el caso de la investigación de Danet, Ruedenberg-Wright y Rosenbaum-Tamari (1997), en la que, a la luz de las teorías sobre el juego simbólico, es posible un análisis riguroso de las ficciones representadas en la red.

Incluso en el contexto específico de los juegos de rol en línea, evolución mucho más extendida que los primigenios MUD que eran indispensables para Turkle, podría efectuarse una aproximación al estudio riguroso de la propia actividad de juego como un espacio donde se explicita la representación de diferentes roles. Roles que, dicho sea de paso,

2. CMO: acrónimo del término *comunicación mediada por ordenador*.

no exigen, ni falta que haría insinuarlo, la ruptura de la continuidad de la propia identidad independientemente del medio en el que se produzcan. Sería, por ejemplo, el caso de Molbech (2004), que estudia la interacción que tiene lugar en la red en el caso específico de los juegos actuales basados en roles, entendidos como los que se desarrollan presencialmente como un marco de representación ante una audiencia que, a la vez, forma parte de la representación desempeñando su propio papel. Contextos, recuperando el discurso que estamos empleando, en los que también es posible y necesaria la presentación del yo, y donde, por ende, surge la necesidad de ilustrar y analizar los marcos de actuación, así como las reglas que los gobiernan.

Cuando la universidad donde desarrollamos nuestra actividad académica no es necesariamente presencial, las agencias de viajes no tienen oficinas, nuestro escritorio no es otro que el que vemos en la pantalla, la mensajería instantánea es el vehículo de comunicación con nuestros allegados en la distancia y el correo electrónico y los mensajes cortos sirven para organizar manifestaciones para exigir información a nuestros gobiernos, las dicotomías realidad/virtualidad parecen tener muy poco que ver con lo que hoy es utilizar las nuevas tecnologías (Wellman y Hogan, 2004) o participar de la sociedad de la información en la vida cotidiana (Castells, Tubella, Sancho, Díaz y Wellman, 2003; Wellman y Haythornthwaite, 2002; Castells, 2000). Retomando por última vez la discusión en torno a la tensión sobre la realidad del propio procesamiento de textos por medio del ordenador sobre el que reflexionaba la autora, ¿es que acaso no tiene entidad propia, no existe por-sí-mismo, el documento sobre el que tecleo en este momento estas líneas en el mismo sentido en que existía el borrador en papel en los tiempos de la pluma, la tinta y el secante?

A modo de conclusión: tras la minúscula de «internet» en la vida cotidiana

«On the Internet, nobody knows you're dog». Como el lector recordará, éste es el texto que acompaña a una de las viñetas más populares que se han publicado acerca de la actividad en la red. Peter Steiner (1993), ilustre dibujante de viñetas del periódico *The New Yorker*, hacía explícita mediante una conversación entre dos perros que observaban una pantalla de ordenador la importancia del anonimato para los primeros tiempos de la red. En internet, nadie sabe que eres un perro.

Unos años más tarde, en una etapa de consolidación de los usos de internet bastante más avanzada, el profesor Castells (2001) se refería precisamente a esta misma viñeta para recalcar que, al contrario, lo importante no es que nadie sepa que en realidad eres un perro, sino que, teniendo en cuenta la forma en que se estructura la actividad en la red, lo importante, sin duda, sería no comportarse como un gato, sobre todo si uno no tiene la intención de quedarse «inmerso en el mundo íntimo de los gatos, porque en ella [en la red] uno es lo que dice ser» (pág. 151).

Sin embargo, y tomando ahora de nuevo la misma viñeta de fondo, lo importante desde un discurso como el que estamos desarrollando no sería tanto el acabar inmerso en el mundo de los gatos, sino la imposibilidad

de la propia identificación de uno mismo como sujeto. Sin perjuicio de que puedas no ser reconocido como un perro, o que puedas quedar atrapado en el mundo subjetivo de los gatos, en internet es importante que puedas ser reconocido como individuo, como la persona que uno y sólo uno es, como tú mismo al fin y al cabo, siempre que la intención sea la de desarrollar una actividad significativa y congruente con el resto de los ámbitos de la actividad cotidiana.

Más allá del anonimato que puede conducir a la confusión voluntaria o involuntaria en la red, sobre el que pivotan, respectivamente, las dos lecturas anteriores de la viñeta, lo esencial para un estudio de la actividad cotidiana significativa es, precisamente, la condición de posibilidad para abandonar este anonimato. Especialmente cuando el objetivo es el de desarrollar los usos que son realmente congruentes con el resto de experiencias cotidianas, donde el juego de la presentación de la persona genera un verdadero espacio para la investigación, y donde la actividad en la red se integra, como no puede ser de otro modo, en el conjunto global de actividades cotidianas.

Es en el momento en que como sujeto dispongo de los medios para acreditar que soy quien soy, independientemente de mis fines, cuando puedo comenzar a desarrollar el mosaico de actividades personales y significativas que trascienden la navegación anónima por la red. Es cuando puedo, entre otras cosas, hacer uso de algo tan personal y significativo como es el correo electrónico o la mensajería instantánea para conversar con mis allegados, acceder a mi cuenta de Flickr para poder compartir mis fotos con ellos, a las aulas universitarias a distancia para consultar las notas, a la cuenta del banco para hacer una operación o a la información fiscal personal para hacer la declaración de la renta. Es decir, a hacer de la red un instrumento cotidiano de actividad.

Por esta razón, solamente una vez que nos planteemos que una disgregación entre realidad y virtualidad, entre «lo real» (por lo presente, lo que realmente existe) y «lo virtual» (por lo simulado, lo que no existe en realidad), como la defendida en el texto de Turkle, carece de sentido práctico y de relevancia para los objetivos de investigación, podremos extender la actividad investigadora hasta los ámbitos de actividad significativos mediados por el uso de la red; una actividad en la que, como se desprende de una consideración unívoca e indivisible de la actividad humana sin perjuicio del medio en que se produzca, sea posible determinar los marcos y reglas que estructuran el tipo y la forma en que tiene lugar la propia presentación de la persona.

Únicamente así podemos comenzar a plantearnos estudios serios y rigurosos acerca del papel que desempeñan los usos de internet en múltiples contextos, como el hogar, la empresa, la universidad, la escuela, nuestra relación con la Administración o un larguísimo etcétera; en definitiva, sobre la vida (cotidiana) en la pantalla, donde *internet* al fin pierde la mayúscula del mismo modo que términos como *teléfono*, *televisión*, *radio* o un largo etcétera ya lo fueron haciendo en su momento; donde, definitivamente, discusiones acerca de identidades múltiples, paralelas e incluso autónomas en mundos virtuales, por no reales, tienen tanto que ver con nuestra experiencia, y por ende con nuestra investigación, como la ciencia ficción del *Neuromante* de William Gibson o *The Matrix* de los hermanos Wachowski.

Bibliografía

- ABBATE, J. (1999). *Inventing the Internet*. Cambridge (MA): MIT Press.
- ÁLVAREZ-GAYOU, J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. México: Paidós.
- ASOCIACIÓN PARA LA INVESTIGACIÓN DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN (2005). *Navegantes en la Red. 7.ª Encuesta AIMC a usuarios de Internet* [en línea]. [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2005].
<<http://download.aimc.es/aimc/03internet/macro2004.pdf>>
- BAYM, N.K. (2003). «La emergencia de comunidad online». En: S.G. JONES (ed.). *Cibersociedad 2.0*. Barcelona: Editorial UOC. Pág. 55-84.
- CASTELLS, M. (2000). *The Information Age: Economy, Society and Culture*. 2.ª ed. Oxford: Blackwell Publishers.
- CASTELLS, M. (2001). *La galaxia Internet*. Barcelona: Plaza & Janés.
- CASTELLS, M.; TUBELLA, I.; SANCHO, T. [et al.] (2003). *La societat xarxa a Catalunya*. Barcelona: Editorial UOC.
- DANET, B.; RUEDENBERG-WRIGHT, L.; ROSENBAUM-TAMARI, Y. (1997). «Hmmm...where's that smoke coming from? Writing, play, and performance on Internet Relay Chat». *Journal of Computer-Mediated Communication* [artículo en línea]. Vol. 2, n.º 4. [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2005].
<<http://jcmc.indiana.edu/vol2/issue4/danet.html>>
- GEERTZ, C. (1983). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- GERGEN, K.H. (1992). *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós.
- GIBSON, W. (1989). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- GOFFMAN, E. (1986). *Frame analysis: an essay on the organization of experience*. Boston: Northeastern University Press.
- GOFFMAN, E. (1987). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- JAMESON, F. (1991). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.
- MOLBECH, H.C. (2004). *Rollespil på skærmen - En Goffman-inspireret analyse af elektronisk samhandlen og computerrollespil*. Tesis presentada en la Universidad de Aarhus, Dinamarca.
- NIELSEN, J. (1998). «2D is better than 3D». *Alertbox: Current Issues in Web Usability* [en línea]. [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2005].
<<http://www.useit.com/alertbox/981115.html>>
- PEW INTERNET; AMERICAN LIFE PROJECT (2005). *Last Trends. Charts and Excel data files of a selection of the Pew Internet Project's latest trend findings* [en línea]. [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2005].
<<http://www.pewinternet.org/trends.asp>>
- PINCH, T.; BIJKER, W.E. (1987). «The Social Construction of Facts and Artifacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other». En: Wiebe E. BIJKER; Thomas P. HUGHES; Trevor PINCH (ed.). *The Social Construction of Technological Systems. New Direction in the Sociology of Technology*. Cambridge (MA): MIT Press. Pág. 17-50.
- REID, E. (1991). *Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat*. Tesis presentada en la Universidad de Melbourne, Australia.
- RUSTEMA, R. (2001). *The Rise and Fall of DDS. Evaluating the ambitions of Amsterdam's Digital City*. Tesis presentada en la Universidad de Amsterdam, Países Bajos.
- STEINER, P. (1993, 5 de julio). «On the Internet, nobody knows you're dog». *The New Yorker* [en línea]. Pág. 61. [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2005].
<http://www.cartoonbank.com/product_details.asp?sid=22230>
- STORK, D.G. (1997a). *HAL's Legacy: 2001's computer as dream and reality*. Massachusetts: MIT Press.
- STORK, D.G. (1997b). *The end of an era, the beginning of another? HAL, Deep Blue and Kasparov* [en línea]. [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2005].
<<http://www.research.ibm.com/deepblue/learn/html/e.8.1.html>>
- TAYLOR, S.J.; BOGDAN, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- TURKLE, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- USC ANNENBERG SCHOOL CENTER FOR THE DIGITAL FUTURE (2004). *The Digital Future Report. Surveying the Digital Future. Year Tour* [en línea]. [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2005].
<<http://www.digitalcenter.org/downloads/DigitalFutureReport-Year4-2004.pdf>>
- VELASCO, H.; DÍAZ DE RADA, A. (1997). *La lógica de la investigación etnográfica. Un modelo de trabajo para etnógrafos de la escuela*. Madrid: Trotta.
- WELLMAN, B.; HAYTHORNTHWAITE, C. (2002). *The Internet in Everyday Life*. Malden (MA): Blackwell Publishing.
- WELLMAN, B.; HOGAN, B. (2004). «The Immanent Internet». En: Johnston MCKAY (ed.). *Netting Citizens: Exploring Citizenship in the Internet Age*. Edimburgo: St. Andrew Press. Pág. 54-80.
- WIKIPEDIA (2005a). *Microsoft Bob from Wikipedia, the free encyclopedia* [en línea]. [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2005].
<http://en.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Bob>
- WIKIPEDIA (2005b). *MUD from Wikipedia, the free encyclopedia* [en línea]. [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2005].
<<http://en.wikipedia.org/wiki/MUD>>
- WILLIAMS, R. (2004). *Cultura y cambio tecnológico: el MIT*. Madrid: Alianza Editorial.

Citación recomendada:

MENESES, Julio (2006). «Diez años de vida (cotidiana) en la pantalla: una relectura crítica de la propuesta de Sherry Turkle». *UOC Papers* [artículo en línea]. N.º 2. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].
<<http://www.uoc.edu/uocpapers/2/dt/esp/meneses.pdf>>
ISSN 1885-1541



Esta obra está bajo la licencia Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 2.5 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que especifique su autor y UOC Papers; no la utilice para fines comerciales; y no haga con ella obra derivada. La licencia completa se puede consultar en:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es/deed.es>



Julio Meneses Naranjo
Investigador del Internet
Interdisciplinary Institute (IN3)
de la UOC
jmenesesn@uoc.edu

Licenciado en Psicología Social por la Universidad de Oviedo. Su ámbito de trabajo es el análisis de la actividad social y comunitaria, especialmente teniendo en cuenta su transformación en la sociedad red.

Actualmente desarrolla su actividad investigadora en el Internet Interdisciplinary Institute (IN3) como investigador del *Proyecto Internet Catalunya: la escuela en la sociedad red* y, gracias al apoyo del Departamento de Universidades, Investigación y Sociedad de la Información de la Generalitat de Cataluña (DURSI), participa en el programa de doctorado sobre la Sociedad de la Información y el Conocimiento de la UOC.

Asimismo, con el proyecto titulado *Internet, escuela y comunidad: los usos de la Red para la generación de capital social en el sistema educativo no universitario de Cataluña*, desarrolla su tesis doctoral en el ámbito de la Sociología de la Educación, en la que analiza la introducción de la Red como herramienta para el desarrollo social y comunitario desde una óptica arraigada en la actividad cotidiana de los centros educativos.