



LA MEDIACIÓN TECNOLÓGICA EN LA PRÁCTICA ETNOGRÁFICA

Elisenda Ardèvol, Adolfo Estalella
Daniel Domínguez (Coordinadora/es)

5

IDENTIDAD Y VIDEOJUEGO: APLICACIÓN DE LA “GRID GROUP CULTURAL THEORY” A LA ETNOGRAFÍA VIRTUAL

LLUÍS ANYÓ
Universitat Ramon Llull

INTRODUCCIÓN

Se presentan en este texto las decisiones de tipo metodológico que el investigador ha tomado para el desarrollo de un trabajo de campo sobre una comunidad de videojugadores. Se trata de una etnografía virtual elaborada con diversas técnicas cualitativas (observación participante, entrevistas). En este artículo presentamos la entrevista semiestructurada y la encuesta que se llevó a cabo en el inicio de la investigación.

La perspectiva teórica en que se basa el trabajo es principalmente el *Grid-group analysis* de Mary Douglas y la *Grid-group Cultural Theory*, desarrollada por ella misma y otros investigadores a partir de la anterior. La identidad ha surgido, durante las entrevistas y a lo largo del análisis de los datos, como una categoría interpretativa fundamental.

El objeto de estudio es una comunidad de jugadores de un MMORPJ, un juego de rol multijugador masivo en línea, donde el autor de esta comunicación ha participado como actor y como investigador.

1. DEL GRID-GROUP ANALYSIS A LA CULTURAL THEORY

1.1. La propuesta original de Mary Douglas

Mary Douglas (1988: 78) parte de Basil Bernstein para establecer su tipología cultural. A principios de los años 70 postula dos dimensiones de la vida social, la expresión social del sistema de clasificaciones, que llama dimensión de la cuadrícula (*grid*), por un lado, y el tipo de presión que ejercen las personas en el curso de la vida grupal, y que llama dimensión del grupo (*group*) (Douglas, 1988: 79), por otro lado.

De esta tipología resulta el *Grid-group analysis*. Con este diagrama de dos ejes Douglas obtiene un mapa que le permite situar, de forma relacionada y siguiendo los mismos criterios básicos, las organizaciones sociales y las cosmovisiones que está interesada en comparar. Esta primera versión del mapa cultural de cuadrícula y grupo no es definitiva y, en textos posteriores, por parte de la misma autora u otros, se irá modificando.

1.2. La Teoría Cultural

En los años 90 tiene lugar el paso del método de comparación y clasificación de tipos culturales propuesto por Douglas a la Teoría Cultural, como se denomina entonces al *Grid-group analysis*, es decir, no sólo un conjunto de tipologías, sino también la formulación de reglas generales respecto de sus características y relaciones. El texto principal, y fundacional, es *Cultural Theory*, de Michael Thompson, Richard Ellis y Aaron Wildavsky (1990: 2). En las dos versiones, método y teoría, la propuesta es la misma: la sociabilidad puede identificarse en dos dimensiones básicas que, combinadas, agotan todas las formas socioculturales. En este sentido, una cosmología concreta corresponderá a una determinada configuración social y por tanto a un determinado tipo cultural. Esta propuesta se mantiene desde *Natural Symbols*.

Podemos describir la Teoría, en general, a partir de las siguientes tres declaraciones (Mamadouh, 1999: 396):

- 1.- La Teoría Cultural describe preferencias culturales personales, que se configuran a partir de relaciones sociales determinadas y expresan todo lo humano.
- 2.- Podemos distinguir un número limitado de tipos culturales, que se obtienen de combinar pautas de relaciones sociales con pautas de preferencias culturales o cosmologías. La tipología que se obtiene recibe el nombre, en la Teoría, de culturas, estilos de vida o racionalidades. En este sentido, se considera viable una combinación cuando la preferencia cultural justifica las relaciones sociales.
- 3.- La tipología de combinaciones viables es universal. Las dos dimensiones de la sociabilidad son el fundamento de todo sistema

social y las personas hacen derivar sus preferencias, percepciones, opiniones, valores y normas de su adhesión a un cierto estilo de organización de las relaciones sociales.

Douglas (2005) reconoce la importancia de estas aportaciones en un texto de recapitulación escrito recientemente.

1.3. Aplicación metodológica de la “Grid-group Cultural Theory”

La *Grid-group Cultural Theory* es un modelo de análisis de las preferencias culturales de los individuos y del contexto social en que éstos están inmersos. De acuerdo con las aportaciones anteriores y otras variaciones alrededor de la Teoría¹, podemos formular la siguiente propuesta sobre las dos dimensiones sociales:

1.- Estructura (*grid*): indica la amplitud y coherencia de la estructura de normas y valores, es decir, el sistema de clasificaciones en su dimensión social, que se manifiesta sobretodo en roles sociales. Puede describirse como una escala que va de público a privado, pasando por cero, que es la ausencia de estructura. Un sistema público de clasificaciones quiere decir que viene dado a los actores sociales, un sistema privado podrá ser elaborado por éstos, a partir de diferentes fragmentos, dando como resultado sistemas poco coherentes y que pueden no ser de aceptación general.

2.- Incorporación (*group*): grado de relación entre el grupo y el individuo, en su dimensión social, es decir, incorporación al grupo. Puede definirse como una escala que va de fuerte a débil. La incorporación hace referencia a la integración del individuo en el grupo. Ésta puede ser fuerte, donde el grupo presiona según el tipo y la cantidad de las interacciones, o débil, donde el individuo está liberado, o abandonado, de las presiones del grupo. En el cero no hay grupo, el individuo es autónomo.

De estas dos dimensiones resulta un mapa cultural del que se derivan cuatro cuadrantes que definen cuatro tipos culturales:

¹ Principalmente puede consultarse el resumen de los desarrollos de la *Grid-group Cultural Theory* en Mamadouh (1999: 396) y por supuesto en Douglas (1998: 94), más recientemente.

A.- Individualismo: el sistema de clasificación viene definido principalmente por el individuo, y, además, el grupo es débil, el individuo puede ejercer un fuerte dominio y presión para su propia conveniencia.

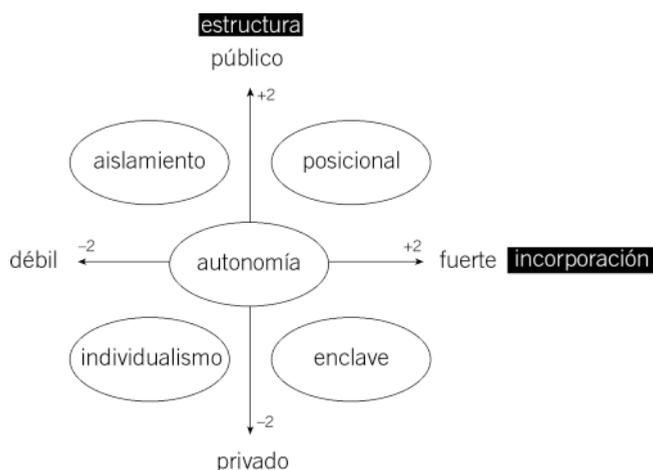
B.- Aislamiento: el sistema de clasificación es fijo y vivido como dogmático y opresivo. El individuo se siente abandonado y oprimido por la estructura de normas, pero sin el soporte del grupo, que es débil. No solitario sino aislado.

C.- Posicional: un sistema de clasificaciones fijo, claro y general, también es opresivo y poco o nada contestado. El individuo se siente inevitablemente controlado por una estructura que todo lo determina y un grupo cohesionado que la hace cumplir. Ahora bien, las prioridades vitales están claramente definidas.

D.- Enclave: el sistema de clasificaciones es de corto alcance, interno del grupo pequeño, pero acordado por sus miembros. El grupo es fuerte, de manera que las normas son, cada vez, aceptadas y de obligado cumplimiento. El compromiso del individuo con el grupo, quizá voluntario, es fuerte.

E.- Autonomía: A los anteriores tipos se añade un quinto, que se sitúan en el cero social, donde no hay estructura y la autonomía del individuo es total, sin incorporación al grupo, ni para controlarlo ni para comprometerse.

Imagen 1. El mapa cultural de estructura e incorporación, con los cinco tipos culturales



Aunque en la Teoría Cultural es muy importante el estudio de la viabilidad de la preferencia cultural en el contexto de una determinada estructura social, y nosotros lo hemos tenido en cuenta en el diseño de la investigación, no presentaremos aportaciones aquí por limitación de espacio.

1.4. Codificación de la “Cultural Theory”

Una vez definido el marco teórico y metodológico, la siguiente preocupación es establecer una guía que permita tanto la recogida de datos como su posterior análisis y comparación. Esta guía, que tomó la forma de cuestionario, no agota si no que sirve de marco al desarrollo de la etnografía. Es decir, partiendo de un cuestionario, se llevan a cabo entrevistas en profundidad que deben constituir el grueso de los datos etnográficos (junto a la observación participante, que aquí no tratamos).

Son Jonathan L. Gross y Steve Rayner (1985: 117 y ss.), a partir de diversas aportaciones (Douglas, 1978: 16; Mars, 1982: 24-28), quienes sistematizan la medición de las dimensiones culturales. Proponen una guía para la etnografía a partir del *Grid-group analysis* en un conjunto de diferentes mediciones para cada una de las dimensiones. Los indicadores que utilizan son, para la dimensión del grupo, *proximity* (proximidad), *transitivity* (transitoriedad), *frequency* (frecuencia), *scope* (ámbito) y *impermeability* (impermeabilidad); y para la dimensión de cuadrícula, *specialization* (especialización), *asymetry* (asimetría), *entitlement* (derecho) y *accountability* (responsabilidad).

A partir de las anteriores aportaciones, Bas Denters y Peter Geurts van a elaborar el método más completo de medición de las preferencias culturales. Entre otras propuestas, para medir la estructura social expresada en términos de cuadrícula y grupo, los autores optan por preguntar sobre la relevancia o interés que para el encuestado tienen determinados grupos sociales (1999: 9).

Como hemos dicho, debe tenerse en cuenta, antes de seguir, que aunque a efectos de comparación y validación vamos a utilizar una encuesta codificada, ésta se enmarca en un trabajo de campo más

amplio que se plantea en todo momento con metodologías cualitativas, es decir, una etnografía virtual que se lleva a cabo con las técnicas de observación participante, entrevistas a informantes en línea y fuera de línea y diarios encargados a los actores sociales.

2. ETNOGRAFÍA VIRTUAL Y COMUNIDAD EN RED

2.1. Identidad y cibernsiedad

La antropología en el ciberespacio se ha constituido en poco tiempo en una rama de la antropología social. Desde su inicio, el interés de los antropólogos se ha centrado en la investigación etnográfica. Por ejemplo, Elizabeth Reid (1996), en una etnografía pionera, del año 1991, propone el estudio de comunicaciones mediadas por ordenador en los *Intenet Relay Chat* (IRC)². En tanto que nuevo entorno de comunicación, los usuarios se ven obligados a reconstruir las herramientas comunicativas con que cuentan para entornos más tradicionales, reconstrucción que afecta también a los métodos que las ciencias sociales utilizan para estudiarlos.

Reid hace observación participante en el IRC y establece las características que después serán consideradas propias de toda comunicación en chat (anonimato, relajación del comportamiento normativo) en una deconstrucción de los límites sociales y una construcción de comunidad (una cultura propia en forma de conocimientos y normas compartidas, por ejemplo el uso de emoticones, en la existencia de sanciones sociales de autoregulación, etc.).

La reflexión sobre la identidad es una constante desde los primeros estudios en el ciberespacio hasta la actualidad, ya que la red facilita cierto tipo de relaciones sociales que parecen favorecer el juego de identidades. Tampoco nuestro análisis escapará a esta reflexión, como veremos.

² IRC: canales de conversación escrita que diversos usuarios llevan a término de forma simultánea por Internet.

Diversos estudios sobre construcción de la identidad en el ciberespacio³, ya sea en MUD, IRC o entornos similares, apuntan a que los jugadores pueden crear identidades diferentes de la suya. Como dice Sherry Turkle, “considero que los MUD y otras experiencias en Internet representan un contexto para construcciones y reconstrucciones de la identidad y un contexto para deconstruir el significado de la identidad entendida como una” (1997: 51).

Las relaciones sociales en Internet no son exactamente anónimas, sino más bien ficciones o construcciones a partir de la experiencia personal, una forma de describirse de nuevo. Más que anónimas son relaciones que podemos denominar ficticias, es decir, como dice Joan Mayans, las relaciones en la red no son ni sinceras ni falsas, “estos personajes [de un chat] son a la vez auténticos y simulados; son ficticios, artificiales, elaborados, complejos” (2002). Personajes heterogéneos.

2.2. La relación entre los ámbitos en línea y fuera de línea

Más conflictiva es la relación en línea con fuera de línea, sin duda compleja y por lo tanto la etnografía virtual deberá ser igualmente compleja y atender a relaciones múltiples. Como dice Christine Hine, “sabemos muy poco sobre los modos en que estos dos contextos se conectan entre sí, lo cual hasta cierto punto es un problema práctico: los contextos en que observemos Internet como cultura serán distintos de aquellos en los que la estudiemos según su uso. El primero será un entorno virtual y el segundo, físico. El diseño de un estudio que abarque ambos no es tarea fácil” (2004: 54).

Siguiendo a Daniel Miller y Don Slater, no puede experimentarse el ciberespacio como *desembeddedness* (desencajado) de la realidad social. Las categorías en línea y fuera de línea, real y virtual, no dejan de ser divisiones útiles para el usuario, pero que el investigador debe usar con prudencia. Los autores proponen una etnografía del ciberespacio que tenga en cuenta en todo momento lo local, es decir, un lugar específico, con fronteras definidas donde Internet se considera *emdedded* (encajado) (Miller; Slater, 2000).

³ Se puede consultar Elizabeth Reid (1996), Amy Bruckman (1993), Nancy K. Baym (1995), Joan Mayans (2002), y Sherry Turkle (1997).

Proponemos, por tanto, a partir de la *Grid-group Cultural Theory*, una herramienta metodológica que nos permita superar estas dificultades para relacionar en línea con fuera de línea, o dicho de otro modo, para entender el desarrollo de la acción social en el videojuego como encajado en otra acción social fuera del videojuego, lo virtual en lo físico.

3. ETNOGRAFÍA

3.1. El objeto de estudio: la comunidad de jugadores de “Espai 8”

Espai 8 es un juego de rol multijugador masivo en red (MMORPG, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*). Puede encontrarse en el sitio web del canal 3xl.cat⁴ de la Corporació Catalana de Radio i Televisió. Se trata de un juego gratuito, desarrollado con tecnología Flash, que se juega en dos ámbitos básicos: el de la acción propiamente dicha, en cada planeta del sistema *Nèmant*, y el de la narración o explicación de la misma, en los *chats*, la mensajería instantánea y los foros de discusión, de los que hay uno general, más otros, uno por cada planeta.

En definitiva, lo relevante es que a partir de la elección de personajes por parte de los jugadores, es decir, a partir de la creación del habitante, sean éstos quienes, siguiendo más o menos las reglas y normas del universo *Nèmant*, determinan lo que en narrativa se llama universo diegético (Aumont; Bergala [et al.], 1996), y construyan la historia narrada sobre la marcha y de forma colectiva, en su interacción social en línea. En definitiva, como dice Fernando de Felipe (2000: 505), una “experiencia cinematográfica interactiva”.

3.2. Análisis preliminar según indicadores de estructura e incorporación

Aplicaremos la *Grid-group Cultural Theory* a nuestro objeto de estudio concreto tanto en la recogida de datos como en su posterior análisis. El objetivo no es situar un punto en el mapa cultural, sino contar con un modelo explicativo, una guía para el análisis que permita codificar los datos de campo sin renunciar a su riqueza

⁴ <http://www.3xl.cat/>

cualitativa. Por tanto se combina la entrevista semiestructurada con el cuestionario, de modo que podemos obtener datos directamente relacionados con el interés del investigador pero expuestos en toda su amplitud por el entrevistado.

Se llevaron a cabo entrevistas en profundidad, presenciales, con el cuestionario como guión en un encuentro planteado como un diálogo donde el entrevistado podía salir del guión para comentar, corregir o explicar tantas cosas y durante tanto tiempo como quisiera. La duración de cada entrevista estuvo entre las dos y tres horas y fueron grabadas. La decisión de hacer entrevistas presenciales y no virtuales provenía del conocimiento de las dificultades que otros estudios se han encontrado al respecto y de la voluntad de hacer entrevistas semiestructuradas que fueran contestadas ampliamente por el informante, de modo que la encuesta actuara al mismo tiempo como guión de la entrevista y como estándar de datos para la comparación.

En este sentido, "Como hemos visto, mensajes cortos y respuestas "rápidas" es precisamente una característica del chat que se traslada al momento de las entrevistas. (...) Además, en la mayor parte de los casos, las respuestas se ajustaban estrictamente a la pregunta y pocas veces se incluía información adicional, de modo que el guión de la entrevista, que en un principio se había pensado con unas pocas "preguntas-anzuelo" para introducir un tema y dejar que la entrevistada hablase, se convirtió en toda una batería de preguntas muy concretas, casi a modo de cuestionario, con el fin de poder extraer la información que necesitábamos" (Ardèvol; Beltrán et al., 2003: 84).

A efectos de este texto, se comparan cuatro de las entrevistas realizadas.

3.3. El cuestionario

Para describir la sociedad según el entrevistado de acuerdo a las dimensiones de incorporación y estructura, se proponen indicadores concretos, medibles en escalas que van del +2 al -2, y que sumados, darán una medida de cada una de las dimensiones. Son estos:

Para la incorporación:

- 1.- Proximidad: las relaciones son íntimas, intensas y de gran profundidad psicológica, con riqueza de contenidos. Puede medirse en una escala que va del conocimiento al anonimato.
- 2.- Frecuencia: es habitual dedicar tiempo en común, a diario o varias veces por semana, con todo el grupo. La escala va de habitual a ocasional.
- 3.- Impermeabilidad: los límites del grupo son claros y es difícil hacerse miembro. La escala va de grupo cerrado a grupo difuso.
- 4.- Dependencia: hay una buena confianza mutua en el grupo. La escala va de dependencia a atomización.

Para la estructura:

- 1.- Ámbito: Los roles son claros y distintos. De públicos a privados
- 2.- Compartimentación. Los roles están muy especializados y por tanto es difícil cambiar de rol. De rígido a flexible.
- 3.- Responsabilidad. Los roles son desiguales y por tanto el éxito o fracaso del grupo dependen de algunos de sus miembros. De subordinación a oportunidad.
- 4.- Derecho. Los roles son sobretodo adscritos y no tanto adquiridos. De determinación a iniciativa.

Los indicadores se aplican a los grupos siguientes: para fuera de línea, la familia, los amigos, los compañeros de estudios; para en línea, los habitantes de *Nèmant*, el grupo de interlocutores de las CMO en foros y *chats*, y el grupo de interlocutores de las CMO en el *messenger*. Finalmente se añade otro grupo, el de amigos y compañeros presenciales formado a partir del juego.

3.4. Un fragmento de entrevista

Vamos a transcribir en primer lugar un fragmento de entrevista que corresponde al momento en que se habla del grupo de amigos surgidos del juego. Nos centramos directamente en este punto por cuestiones de espacio. Este tema es particularmente interesante para la investigación, en tanto que supone el encajado de lo virtual en lo físico, es decir, la superación de la frontera entre en línea y fuera de línea, y en el que el entrevistado está contestando sobre las

propiedades de este grupo. Enseguida surge la cuestión de comparar entre amigos del juego y amigos no relacionados con el juego:

Una vez son amigos ya no lo tienes en cuenta, las respuestas serían las mismas que con los amigos, aunque sean de *Espai 8*, bueno, lo hacemos, lo hago sin mirar, a ver... [A pesar de esta afirmación, luego vemos que las respuestas varían]. Frecuencia, 0. Impermeabilidad... quizá sí que dentro del grupo de amigos de *Espai 8*, ya, es que para llegar tienes que haber pasado por todo este proceso, entonces la criba es muy fuerte y entrar dentro del grupo es más complicado, o sea, un +1,5, porque es mucho más difícil entrar en el grupo que del de los amigos normales de fuera de *Espai 8*. +2 de confianza. Estatus definido, 0, una vez estás en el personaje y eres tu, el estatus de dentro del juego desaparece, no hay unos roles predefinidos, los roles de dentro del juego desaparecen bastante, alguna cosa queda, por eso no digo -2, digo 0.

(...)

Te ha costado la ostia llegar aquí, de toda la gente que ha pasado, este grupo de 7, 8, 10 personas ha pasado muchos filtros, hemos pasado muchos filtros para llegar allí.

[El investigador compara las respuestas entre el grupo de amigos fuera del juego y el grupo originado en el juego. Observa que el ámbito está mejor definido entre los primeros (+1) que entre los segundos (0)]

Tener este doble papel del rol (aquí rol se refiere al personaje en el juego de rol, no al rol social en la vida cotidiana) y el que eres tu como persona al disolverse todo, quedan los papeles menos definidos, quizá. Esto como con el grupo de amigos eres tu y tu personalidad ya te da un rol determinado o un estatus, aquí tu puedes ser de una manera pero tu personaje también, aunque no te comportes como tu personaje, tiene una cierta influencia en lo que tu haces y esto hace que sea más difícil dar un estatus o un rol determinados.

(...)

Es menos quizá por contraposición, el rol suele ser como una imagen en el espejo, el contrario un poco, tu en tu rol puedes construir todo lo que no eres o todo lo que querías ser, tienes la oportunidad de ser diferente, de no ser la persona que conoce todo el mundo, sino como querías ser o realmente probar a ser el contrario de lo que eres, porque por ejemplo en mi caso, hay gente que no, el *Bartisari* [*nick* en el *en línea*] es como mi alter ego, y es completamente diferente a mí (...) excepto en algún momento, yo soy bastante pacífico, de arreglar las cosas hablando, y *Bartisari* en cambio es de saltar enseguida y ir picándose a la yugular, es frío, cruel, despiadado, calculador, no tiene compasión de nadie, es un depredador, el *Bartisari* es un depredador, hay gente que es más así y gente que no, que su rol de parece más a como es fuera.

(...)

Qué pasaría si yo fuera así, si en lugar de ser como soy, fuera la persona más malparida del mundo y fuera enseguida, si me comportara por aquí como el *Bartisari*? Me metería en muchos *merders*, yo diría que soy un poco bipolar por culpa de *Espai 8*, tengo momentos en que no soy yo, o sea, que hago alguna cosa que no es propia de mí, en algún momento que me enfado, y que dices, “ostia, ¿he dicho esto?” Entonces digo “no he sido yo, ha sido el *Bartisari*.”

Entras en el grupo de amigos con un rol determinado, el rol se crea con los amigos y de alguna manera te sitúas de acuerdo con aquel rol en el caso de los amigos de *Espai 8*, no hay rol porque ha habido otro y es como estar descolocado, eres más libre.

El entrevistado hace referencia a la dificultad para acceder al grupo de amigos de *Espai 8*, describe los distintos grupos como círculos concéntricos, el más externo de los cuales es el juego en sí, los jugadores como habitantes, dentro de éste se encuentran los foros y el chat (es decir la mensajería pública), después el *messenger* (es decir, la mensajería privada) y finalmente, sólo en el caso de haber pasado

por los tres anteriores grupos, el grupo de amigos presenciales de *Espai 8*, un lugar muy reducido al que se llega sólo después de haber pasado por los otros grupos. Como dice el entrevistado, “de menos personal a más personal, el juego es muy impersonal, pero claro hay un cambio que es que a partir de aquí (*messenger*) la proporción persona-personaje se va invirtiendo”.

Otro entrevistado coincide al considerar estos grupos en relación a personajes del juego, de modo que los habitantes son la plebe, el grupo de foro y chat son los comerciantes y los militares, el grupo del *messenger*, los mandatarios y finalmente el grupo de amigos surgido de *Espai 8* corresponde al nivel más reducido. Esta idea sobre círculos concéntricos es compartida por el resto de entrevistados.

4. ANÁLISIS

4.1. Identidad múltiple y extendida fuera de línea

En las cuatro entrevistas que comparamos encontramos al grupo de amigos de *Espai 8* puntuado en la encuesta en términos semejantes, es decir fuerte incorporación y estructura privada, con valores que, por supuesto pueden variar de un caso a otro. Podemos también observar en los cuatro casos que la posición relativa en el mapa del grupo de amigos anterior a *Espai 8* se encuentra siempre en los dos cuadrantes a la derecha, que corresponden a incorporación fuerte, y en relación al grupo de *Espai 8*, en una posición relativamente de estructura más pública. Este dato parece reforzar la hipótesis según la cual un grupo con origen en el juego de rol facilita precisamente el juego con los roles, si se nos permite expresarlo así.

4.2. El grupo en línea encajado, un grupo de enclave

A este mismo tipo de sociedad igualitaria se refiere Manuel Delgado sobre los chats: “Terrenos en que se produce una formalidad compartida y consensuada que afirma no tener en cuenta ningún otro dato que no sea el que los copresentes expliciten, y en que se soslaya cuál es el lugar que cada cual ocupa realmente en una estructura social por lo demás asimétrica e inigualitaria. Se produce en estos contextos el sueño ideal de la clase media, que es el de un ámbito de relación en

que las diferencias sociales han sido abolidas y se produce la epifanía de una sociedad momentáneamente igualitaria y equitativa” (Delgado, 2004).

Nos encontramos lejos del tópico que compara identidades dentro y fuera de la red como de mundos irreconciliables donde las interacciones cara a cara se presentan como positivas y se oponen a las relaciones mediadas por tecnología, que se presentan entonces como negativas, en lugar de considerarse un elemento básico de la construcción de la sociabilidad virtual, y se consideran un impedimento para una interacción natural y no manipulada o mediada. Se habla de éstas últimas como más efímeras, menos duraderas y con vínculos sociales y sentimientos menos fuertes y menos sinceros. Como dicen Agnès Vayreda, Francesc Nuñez y Laia Miralles (2002) estas afirmaciones tienen una visión idealizada de lo que ocurre en la vida fuera de línea.

Consideramos en cambio que la mediación tecnológica promueve relaciones en principio de débil incorporación pero que progresivamente y de acuerdo con el uso concreto del dispositivo tecnológico, son cada vez de incorporación más fuerte, la que sustenta el grupo en ausencia de un sistema público de clasificaciones y que por tanto facilita el juego de identidades más allá de la red, en los encuentros cara a cara. Este grupo, que ha tenido su origen en las CMO, es decir el grupo formado en línea y encajado en el fuera de línea, se encuentra liberado de la mediación y dado en un entorno físico donde no hace sino continuar lo iniciado en línea, con encuentros de estructura privada, identidad construida y múltiple y cohesión del grupo basada en las interacciones mismas, en definitiva el tipo cultural que corresponde al enclave, con un fuerte sentimiento de grupo muy vinculado por lo visto a la construcción de identidades ficticias y una estructura de normas privada, donde sus miembros se sienten libres para reinventarse, una vez descubierta la posibilidad de hacerlo en el juego. Las identidades múltiples refuerzan el sentimiento de pertenencia al grupo así como de libertad en el desarrollo de los roles.

BIBLIOGRAFÍA

- ANYÓ, Lluís (2006) "Conspiración en Espai 8. Etnografía virtual, videojuego y sublime tecnológico", en *III Congreso En línea del observatorio de la cibersociedad: Conocimiento abierto, sociedad libre*. <http://www.cibersociedad.net>
- ARDÈVOL, Elisenda.; Marta BELTRÁN [et al.] (2003) "Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea", *Athenea Digital*, 3, pp. 72-92.
- AUMONT, Jacques; Alain BERGALA [et al.] (1996) *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*, Barcelona, Paidós.
- BAYM, Nancy K. (1995) "The Emergence of Community in Computer-Mediated Communication", in S. G. JONES (ed.) *Cybersociety. Computer-Mediated Communication and Community*, London, Sage.
- BRUCKMAN, Amy (1993) "Gender swapping on the Internet". in *The Internet Society*, San Francisco.
- DE FELIPE, Fernando (2000) "A las puertas del cine interactivo: videojuegos y narrativa potencial", *Trípodos* [Barcelona], Extra.
- DELGADO, Manuel (2004) "Hacia una sociedad metafísica. Conversaciones en nuevos espacios públicos" in: *IX Congreso de Antropología de la Federación de Asociaciones de Antropología del Estado Español: Cultura y Política*. Barcelona.
- DENTERS, Bas; Peter GEURTS (1999) *Cultural Theory: an attempt at validation of new measures for cultural biases and grid-group scores*. Mannheim, ECPR.
- DOUGLAS, Mary (1978) "Cultural Bias", in M. DOUGLAS (ed.) *In the active voice*, London, Routledge and Kegan Paul, pp. 183-254.
- (1988) *Símbolos naturales. Exploraciones en cosmología*, Madrid, Alianza editorial.
 - (1998) *Estilos de pensar. Ensayos críticos sobre el buen gusto*, Barcelona, Gedisa.
 - (2005) "Grid and group, new developments", LSE.

- GROSS, Jonathan. L.; Steve RAYNER (1985) *Measuring culture: A paradigm for the analysis of social organization*, New York, Columbia University Press.
- HINE, Christine. (2004) *Etnografía virtual*, Barcelona, Editorial UOC.
- MAMADOUH, Virginia (1999) "Grid-group cultural theory: an introduction", *GeoJournal* [Netherlands], 47, pp. 395-409.
- MARS, Gerald (1982) *Cheats at Work, an Anthropology of Workplace Crime*, London, George Allen and Unwin.
- MAYANS, Joan (2002) *Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*, Barcelona, Gedisa.
- MILLER, Daniel; Don SLATER (2000) *The Internet: An Ethnographic Approach*, Oxford, Berg.
- REID, Elizabeth (1996) "Electropolis: Communication and community on Internet Relay Chat", in P. LUDLOW (ed.) *High noon on the electronic frontier: Conceptual issues in cyberspace*, Cambridge, MIT Press, pp. 397-412.
- THOMPSON, Michael; R. ELLIS [et al.] (1990) *Cultural Theory*, Boulder CO, Westview.
- TURKLE, Sherry (1997) *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós (Transiciones; 5).
- VAYREDA, Agnès; Francesc NUÑEZ [et al.] (2002) "E-communitas?", http://www.uoc.es/web/cat/articulos/vayreda/ecomunitas_cat.html