



Revista Electrónica Interuniversitaria de
Formación del Profesorado

E-ISSN: 1575-0965

emipal@unizar.es

Asociación Universitaria de Formación del
Profesorado
España

MUROS, Beatriz

El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online

Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 14, núm. 2, 2011, pp. 49-56

Asociación Universitaria de Formación del Profesorado

Zaragoza, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217019031004>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

El concepto de identidad en el mundo *virtual*: el yo online

Beatriz MUROS

Correspondencia:

Beatriz Muros

Correo electrónico:
beatriz.muros@uah.es

Teléfono:
677724763

Dirección postal:
E.U. Magisterio de Guadalajara
Universidad de Alcalá
Alcalá de Henares, Madrid.

Recibido: 15 de abril de 2011
Aceptado: 30 de mayo de 2011

RESUMEN

Hablar de identidad es hablar de identidades. Nuestro yo se conforma a partir de la adaptación del ser al medio. En este artículo se trata de reflexionar sobre la identidad virtual desde la posición del individuo. Se parte del análisis de factores culturales y sociales que inciden en la construcción de la identidad para clarificar el concepto de identidad *virtual* estableciendo conexiones o desconexiones entre ambos.

Para ilustrar esto se ha creado un ente imaginario llamado Rusmo quien irá reflexionando sobre su identidad en un intento de entender su identidad virtual a medida que acumula experiencias en la red.

PALABRAS CLAVE: *Identidad virtual, Identidad social, Cuerpo virtual.*

The concept of identity in the *virtual* world: the on-line *self*

ABSTRACT

Talking about identity means talking about identities. Our concept of *self* is constructed in direct relationship to the surrounding environment. The purpose of this article is to reflect upon the construction of virtual identity from the position of the individual. To do so we analyze the cultural and social factors that affect the construction of the concept of identity in general to clarify the concept of virtual identity in particular and establish connections or disconnections between both. To illustrate this, an imaginary entity called Rusmo is created; Rusmo will reflect about its identity in an attempt to understand its virtual identity as it gathers experiences on the net.

KEY WORDS: *Virtual identity, Social identity, Virtual body.*

Es una noche preciosa. La luna parece ocupar todo el cielo. Rusmo acaba de apagar su ordenador. El día ha pasado casi sin darse cuenta. Últimamente pasa todo su tiempo frente a él. Trabaja con él, se divierte con él e incluso habla con sus amistades a través de él. Hoy le había llegado un mensaje a su buzón de correo electrónico: “*sé quien tú quieras ser*”. Lo leyó de pasada como miles de mensajes que le llegan al día. No le hizo mucho caso. Se dispuso a hacerse la cena. Con un sándwich y un vaso de agua bastará. Mientras cocinaba, y sin saber muy bien por qué, le vino a la cabeza el mensaje recibido. Un poco de lechuga, no demasiada, dos rodajas finas de tomate... ¿Cómo que puedo ser quien quiera ser? ¿Cualquiera? ¿Cualquiera puede ser cualquiera? Tostaré el pan mientras corto un poco de fiambre... Pero, ¿quien soy yo?

Rusmo siempre se había considerado alegre, con un alto grado de conciencia crítica y timidez. Le encantaba hacer análisis meticulosos de todo, hasta de la proporción de hidratos y proteínas que ingería. No obstante, hacía tiempo que no se paraba a reflexionar sobre nada. Todo pasa demasiado rápido o demasiado lento como para pensar en cómo le afectaba. Decirse esto le hizo daño.

Encendió su ordenador. Nuevo mensaje. Una nueva invitación a unirme a Facebook. Con ésta serán quinientas treinta y cuatro mis amistades. Mejor mañana contesto. Ya no puedo más. No hay nada en la televisión más que algún programa de cotilleo. Más de lo mismo. Me voy a dormir.

Son las 7.30 de la mañana. Suena el despertador. Rusmo había dormido plácidamente. Es viernes. Un día más de la semana, sólo que el sábado no trabajaba. Los fines de semana no le gustaban mucho. Ir a la oficina hacía que el tiempo pasara más rápido. ¿Qué hacer entonces? Es invierno y hace frío. Pasear parece una buena opción, pero nunca paseo. Ir al cine estaría bien pero pudiendo descargar las películas en mi computadora por qué pagar más por *lo mismo*? Y de nuevo el mensaje... ¿Cualquiera puede ser yo? ¿Quién soy yo? ¿Quinientos treinta y cuatro? Últimamente mi mundo se reduce a mi ordenador, escucho música, me relaciono, trabajo con él... De hecho no descanso hasta que chequeo mi Facebook o mi cuenta de correo. ¿Cómo la red ha ido formando parte de mi vida? ¿De mi persona? Este fin de semana escribiré sobre quien soy yo, sobre mi identidad, mi identidad en la red. Llegaré al fondo de la cuestión. No tengo planes.

El legado de Rusmo

Una de las primeras preguntas que se hizo Rusmo fue: ¿por dónde empiezo? Arrojar un poco de luz a eso que se llama *identidad* no es fácil y si encima se trata de un autoanálisis peor aún. ¡Igual descubro algo que no me gusta! Algo parecía claro: había aprendido mucho de lo que era su familia, sus amistades y, en general, de sus relaciones a lo largo de los años. Esto le hizo recapacitar.

Sin lugar a dudas, somos, de un modo u otro, seres históricos, vitalmente unidos al espacio y al tiempo en que vivimos. De ahí que la identidad haya de ser entendida como una construcción de identidades, donde múltiples factores (como actividades, experiencias, organizaciones sociales, representaciones culturales históricamente específicas) se combinan para que el individuo (o colectivos) le de sentido. Para Munné (2000) alguien puede autoreferir-se, entender-se a través de diferentes situaciones, lo que le convierte en un ser plural.

En primer orden, Rusmo se identificaba con lo que comúnmente se viene a llamar *la tierra*. Su tierra, Asmi, es un país complicado, dividido en comunidades, donde cada una de ellas se caracteriza por poseer ciertos valores y peculiaridades. En ocasiones hasta se espera que sus gentes, casi como si de una obligación se tratara, se comporten de acuerdo a ciertos estereotipos sociales (tacañería, contar chistes, etc.) marcados por estas singularidades. Claro está, sujetas a cierta actualización e interpretación. Rusmo llegaba a ver el sin sentido de estos estereotipos pero, en situaciones de *peligro* un sentimiento de lealtad a lo mismo que criticaba afloraba rápidamente de forma visceral para defenderlos. Todo ello, junto a la veneración al buen vino y a la buena mesa (y a alguna fiesta popular y alguna religiosa) parecía, a grandes rasgos, caracterizar a Asmi.

¿Pertener a cualquier red social es algo parecido?, se preguntó. En las redes no compartimos *tierra* y tienen un sentido diferente pero... encuentro ciertas similitudes. En primer lugar, yo pertenezco a ellas, es decir, formo parte, mi rol está definido, reconozco sus símbolos, sus códigos y lo comparto, al igual que en *mi tierra*. No existen límites territoriales estáticos pero sí que existe un sentido de pertenencia. La lealtad también es manifiesta entre quienes usan las redes y, aunque todo el mundo ve ciertos peligros en su uso, raro es el día que no se une alguien (y no se descuelga nadie en gran medida porque esos códigos y normas hacen casi imposible el abandono). Dicho de otro modo, pertenecer a un

grupo o a una comunidad virtual implica compartir –bien en su totalidad bien parcialmente– el núcleo de representaciones sociales (por ejemplo, creencias, opiniones, actitudes) que los define (JODELET, 1986). La no pertenencia a la comunidad virtual, por otro lado, excluye al sujeto (no acceso a información sobre eventos entre las amistades, no poder ver fotos, etc.). Aún más, no pertenecer hoy en día a una red social casi te convierte en un *bicho* raro.

Un factor relevante para entender la identidad individual como de grupos sociales es la lengua. En Asmi, aún compartiendo una lengua *oficial* para todo el país, hay sitios donde se hablan otras lenguas. Compartir la misma lengua nos conecta inevitablemente y nos hace entendernos como iguales.

Algo parecido pasa en la red y en extensiva en las redes sociales y comunidades virtuales, las cuales poseen un lenguaje propio que caracteriza a quien lo usa (*nickname, blogger, login, avatar*, etc.). Este lenguaje propio, por un lado, puede crear cierta desconexión con el mundo *real*, con la sociedad donde vivimos, pero, por otro, la posibilidad de dominar las estructuras, códigos y sentidos virtuales dan origen a una identidad virtual que desarrolla su propia lengua (LABOV, 1983). O simplemente se convierten en “*opciones que constituyen una cierta relación con el mundo [internalizándose] en la forma de patrones duraderos no accesibles a la conciencia; ni siquiera, en parte, a fuerza de voluntad*” (BOURDIEU, 1977, citado en GIROUX, 1983: 271). Consecuentemente entrarán a formar parte de nuestra identidad sin ser conscientes de ello.

El entorno de Rusmo

Rusmo no era demasiado mayor. Había tenido una vida relativamente fácil. En su casa no le había faltado de nada. Sus padres no sólo le dieron estudios y cosas materiales sino todo el cariño del que fueron capaces. Se consideraba feliz.

Sábado por la tarde. Después de descansar un poco, Rusmo volvió a su habitación de trabajo donde tenía su ordenador. No había cerrado el archivo donde trabajaba. Volvió sobre sus líneas y, aunque le costó un poco centrarse en su análisis, una primera conclusión le asaltó: “*mi identidad se ha formado a lo largo de los años*”. Empezó entonces a pensar en todo aquello que le había afectado. Su familia, sus amistades, su cultura... en definitiva, lo que le rodeaba. Según Berger & Luckman (1988: 240), la construcción de la identidad es “*un fenómeno que surge de la dialéctica entre el individuo y la sociedad*”. Así que se dispuso a analizar cómo habían podido contribuir en la construcción de su identidad aspectos sociales tales como la economía, la política, la religión...

Económicamente hablando Rusmo pertenecía a una clase social media–alta, es decir, vivía sin grandes lujos pero tampoco padecía penurias. La sociedad de Asmi es una sociedad dividida en clases. Las relaciones, acuerdos, desacuerdos, el poder y la subordinación se van desarrollando a través de instituciones sociales, organizaciones, y procesos que reflejan, precisamente, esa división de clases pero que a su vez también ayudan a que las clases estén conectadas unas con otras (GRAMSCI, 1971). Para que una sociedad acepte la división y reproducción de clases es necesario que, dicha sociedad, acepte como “*real*” su identidad de clase y su relación con los medios de producción (ALTHUSSER, 1971).

Al pensar sobre su clase social, Rusmo estableció un paralelismo casi inmediato con sus actividades cotidianas, su trabajo, etc. Al fin y al cabo, si perteneciera a otra clase social toda su rutina diaria variaría (en relación con el término *habitus* y capital cultural de Bourdieu). Siempre se había definido a través de su profesión, “*yo soy economista*”, decía con orgullo, pero cayó en la cuenta de que quizás auto–referirse hacia sí de este modo podría convertirle, en tal confusión de identidad, en ese funcionariado de la hegemonía (GRAMSCI, 1971) que reproduce su propia pertenencia a dicha clase social trabajadora. Tal vez su uso de Internet obedeciera, también, a cierto patrón de clase.

En el terreno político, pese a vivir en el siglo XXI, en Asmi no se habían puesto demasiado de acuerdo en cuanto a su gobierno. De un lado, la democracia, o lo que es lo mismo un sistema político donde la titularidad recae en la voluntad general. Por otro, la monarquía, donde el gobierno recae en una autoridad. En Asmi convivían ambas formas de gobierno.

En cuanto a la ideología política existía una dualidad (aunque existieran opciones minoritarias) casi exclusiva. Comúnmente, se hablaba de izquierda refiriéndose a aquellas ideologías basadas en la igualdad social, y derecha para aquellas que creían en la propiedad privada y el libre mercado. No obstante, era frecuente que las unas se sirvieran de los discursos de las otras para apoyar sus ideas y viceversa. Vamos, un batiburrillo difícil de explicar sino es por el afán de ganar votos (votos=poder=dinero) para gobernar el país. Tal dualidad, a nivel de calle, también se vivía descaradamente. O eres de derechas, o eres de izquierdas, o estás a favor de la monarquía o en contra.

“*Yo soy de izquierdas y contra la monarquía*”. De nuevo pensó que esta auto-definición podía convertirle en una especie de mecano al servicio de éstas hegemonías políticas.

La red no ha sido menos. Cada vez son más los partidos políticos que se valen del entramado de Internet para publicitar sus campañas. Las alternativas políticas también existen en Internet. Tal es el caso de la emergencia de nuevas dinámicas transnacionalistas difuminadas entre su entramado (GÓMEZ AGUILAR, 2005). Presumiblemente, estas *nuevas* opciones de participación política podrán contribuir a formar nuevas identidades políticas.

Asiduamente se dice que el individuo tiene derecho a la individualidad, a ser particular. A pesar de esta afirmación aceptada, hay voces que ven una doble intención. Comúnmente, desde las instituciones, aquellos centros donde el gobierno parece hacerse tangible, instan a la individualidad para conseguir sus fines. Existen *órdenes, normas* estandarizadas para la masa. Todo el mundo las sigue de forma obediente y, a pesar de ello, todo el mundo cree que lo hace de acuerdo a sus propios deseos. Sería algo así como adquirir habilidades individuales (autonomía, reflexividad...) con el fin de ser capaces de adquirir compromisos colectivos (MUROS, 2009) creyendo que lo hacemos por propia voluntad. Que el individuo acepte esta situación no es fácil, ya que la identidad se fundamenta en la idea de individualidad exclusiva y no desde el de “*igualdad no individualizada*” (FROMM, 2009: 25).

En nuestra sociedad, igualdad no significa unidad sino más bien *identidad*. La identidad a la que me refiero pasa por reconocerse dentro y con el grupo compartiendo empleos, diversiones, valores, pensamientos e ideas. La igualdad, la unión, no se produce de manera violenta sino desde la conformidad de los sujetos. Poco a poco, vamos aprendiendo las claves de nuestro comportamiento social garantizando, empero, una cierta homogeneización. Para que todo funcione correctamente hemos de colaborar, de lo contrario sería un caos (o al menos eso es lo que creemos).

Con la red pasa algo parecido. La unidad de información sometida a lo que se cuelga o no, las relaciones establecidas a través de los protocolos de entrada y salida de las redes sociales (no sólo Facebook sino también Twitter o Tuenti) o las descargas controladas de ficheros no deja de someternos a una unidad consentida. Es una forma de control, un ejercicio de poder de quienes dominan sobre la información y los mensajes que se difunden dejando al individuo a merced de sus intereses (CASTELLS, 2009). Desde este punto de vista, la *libertad* que a priori parece reinar en mi voluntad al navegar por la red y acceder a la información en bruto se convierte en utopía. Consecuentemente, la identidad virtual parece sustentarse sobre pilares de unidad y alineación más que de emancipación.

Identidad virtual

Hasta ahora, fruto de su búsqueda de información y auto-reflexión, parecía que Rusmo había comprendido dos cosas. Una: puede que algunos de los factores implicados en la construcción de nuestra identidad social sean reconocibles en la formación de nuestra identidad virtual. Por tanto se pueden establecer paralelismos entre la vida *real* y la *virtual* que conllevan a patrones comunes de identidad en el individuo. Dos: La identidad virtual es fluida; se basará, al igual que la social, en ajustes provocados por la naturaleza de las circunstancias. La fluidez de la identidad, así como de nuestra sociedad (sobre la cual hablaban Bauman o Beck), es una vía de adaptación al mundo.

De hecho, según Maalouf (2008: 112):

“Está, por un lado, lo que realmente somos, y lo que la mundialización cultural hace de nosotros, es decir, seres tejidos con hilos de todos los colores que comparten con la gran comunidad de sus contemporáneos lo esencial de sus referencias, de sus comportamientos, de sus creencias. Y después, por otro lado, está lo que pensamos que somos, lo que pretendemos ser, es decir, miembros de tal comunidad y no de tal otra, seguidores de una fe y no de otra”.

En palabras de Gray (2008: 36), estamos “*al servicio del éxito evolutivo*”. En cuanto a las metas... Me permite formar parte de un colectivo, sentirme en conexión pero preservando parcelas de mi *yo*, de mi ser. Yo soy quien decide que comparto y que no. Si hago frente a las nuevas situaciones es porque soy una sucesión de fragmentos (GRAY, 2008).

En la red, adoptamos la identidad que aparece en nuestra pantalla e incluso nos apropiamos de ella, consciente o inconscientemente, identificándonos con ella (en línea con las teorías de Lacan, apoyándose en Freud y Wallon, y su prueba del espejo donde la proyección de la imagen representa la conciencia unificada de sí mismo: el *yo*, aunque no deja de ser un producto del inconsciente, una ilusión de quienes somos). Y esto lo hacemos constantemente.

Resumiendo, en la identidad virtual confluyen tanto fenómenos de identidad colectiva (que me asemejan o alejan del grupo) como individual o personal (identificándonos con diferentes identidades). Pero el estudio de la identidad virtual precisa del análisis de otros componentes tales como nuestros comportamientos en la red así como el entendimiento del cuerpo virtual como parte esencial de nuestra identidad.

La identidad virtual y los comportamientos en la red

Con frecuencia cómo nos comportamos, virtualmente hablando, no tiene ninguna correspondencia con cómo lo hacemos en nuestra vida cotidiana. Si en algo se caracterizan las comunidades virtuales es, precisamente, por la fragilidad y la temporalidad de la comunicación (MORENO DOMÍNGUEZ & SUÁREZ HERNÁN, 2010). Las categorías tiempo y espacio tradicionalmente entendidas carecen de sentido en un sistema de comunicación donde la inmediatez y el consumo rápido priman por encima del sujeto. Todo el mundo se conecta o desconecta en función de unas ganas y unas necesidades... Sí, *ganas* enfatizando en la momentaneidad de entender que no existen consecuencias duraderas más allá de las que me marca tener conectado el ordenador. Dichas consecuencias podrán ser repetidas en momentos semejantes ciñéndose a ese momento (BAUMAN, 2003). No existen compromisos y por tanto abandonar dichos contactos no provoca ningún tipo de sentimiento de pérdida. Sería algo así como: no he invertido nada, tampoco pierdo nada.

No obstante, no se debe subestimar la “*importancia de la rutina y la estabilidad*” (BUCKINGAM, 2008: 2) de nuestras conductas y esquemas de pensamiento en la red. Según Maslow (1991), una vez cubiertas las necesidades básicas, desarrollamos necesidades y deseos más complejos orientados hacia la autorrealización. Esto podría obedecer a nuevas necesidades de privacidad o propiedad, nuevas metas, nuevas experiencias y juicios (como las ofrecidas desde las redes sociales) diferentes a las establecidas en la cultura y entorno circundante. Para Hall (1992, en FERNÁNDEZ-BALBOA, 2002: 57) “*hemos inventado la tecnología (incluyendo el lenguaje, las máquinas y los ordenadores, la ciencia, etc.) para poder desarrollarnos como especie*”. Avanzamos en la medida que superamos lo anterior encontrando nuevas metas que nos satisfagan.

Fishbein & Ajzen, por su parte, en su *Teoría de la Acción Razonada* (1975), defendían que la conducta está condicionada por la intención. Según esta teoría, las actitudes, además de estar determinadas por creencias, predicen conductas cuando están bajo el control de la voluntad, siempre y cuando se encuentren en un mismo nivel de especificidad. Por ejemplo, la conducta de apropiarnos de una identidad que no es la nuestra tiene similar nivel de especificidad que la actitud ante la suplantación de identidades en la red; en cambio, la actitud hacia el mundo *real* (en cuanto a identidad se refiere) es más general, por lo que, al no estar en el mismo nivel que la conducta anterior, me llevaría, probablemente, a actuar de modo diferente que en el caso anterior.

Además, según esta teoría, la intención de realizar o no realizar una conducta viene determinada, por un lado, por las creencias de lo que creo que debo hacer y, por otro, por la percepción que tenemos sobre lo que creo que otro individuo o colectivo creen que debo hacer (norma subjetiva). Las creencias, a su vez, son las relaciones establecidas entre el objeto de actitud y sus atributos (expectativa), las cuales unidas al valor que se le da a dichos atributos constituyen el componente actitudinal. Siguiendo con el ejemplo, ¿cómo de probable es que me afecte/cambie mi identidad, mi yo el adoptar identidades falsas en Internet? (expectativa) ¿Qué importancia/implicaciones tiene adoptar identidades momentáneamente en la red? (valor). Sopesar dicha tensión hará que adopte una actitud u otra ante el uso de Internet, redes sociales, etc.

Posteriormente, Ajzen, en 1985, unió un tercer factor: la percepción del control. Este tercer factor se explica como la confianza que tenemos sobre nuestras capacidades, destrezas, conocimientos, etc. y la creencia de la facilidad o dificultad para realizar una acción (CARPI BALLESTER, BREVA ASENSIO & PALMERO CANTERO, 2005) pueden influir en nuestras conductas, así como la situación en la cual se realiza. La confianza que tenemos en que no existen consecuencias (psicológicas, institucionales, etc.) facilita el que nos adueñemos de identidades que no nos pertenecen. No hay riesgo, no hay problema.

La identidad virtual y el cuerpo virtual

Tal vez el lector o lectora de este artículo, si ha llegado hasta aquí, se haya planteado en algún momento ¿Rusmo que es, un chico o una chica? Rusmo, en la red, se habría podido apropiarse de un cuerpo que no existe en la vida *real*, un híbrido entre humano y máquina, un *cyborg*, o tal vez no.

El término *cyborg* fue acuñado por primera vez por los científicos Nathan Kline y Manfred Clynes en 1960, en un documento de la NASA. Posteriormente, en 1985, la feminista Donna Haraway escribió *A Cyborg Manifesto : Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista—en el siglo XX tardío*. En este ensayo, Haraway defendió este término como vía para trascender las limitaciones históricas y patriarcales del género femenino. Sin embargo, no todo el mundo estuvo de acuerdo con esta visión. Así entre el propio movimiento feminista alegando que se trataba de un término deshumanizante a merced de la tecnología (MARCUSE, 1987).

Actualmente, la medicina ha hecho que se reconsidere el término dándole viabilidad a través de tecnologías que imitan a los sistemas naturales del cuerpo humano. Por ejemplo, Fernández-Balboa (2002: 58) alude: “*las personas en silla de ruedas o con un corazón artificial podrían ceñirse a esta descripción (parte cuerpo y parte máquina) dado que, en estos casos concretos, la máquina forma parte del cuerpo y hace posible su funcionamiento o su supervivencia*”. Desde este punto de vista, las personas en el mundo *virtual* habrían llegado a una humanización del concepto apropiándose de diferentes identidades y correspondientes *cuerpos* en los MUDs (Muti-User Domain, programa de *software* que plantea una realidad interactiva donde se pueden adquirir distintas identidades e incluso convertirse en animal), SIMs (programa de simulacro donde se pueden construir todo tipo de personajes y objetos), MOOs (MUDs con gráficos), BOTs (robots), etc.

Y entre tanta complejidad, el *cuerpo*, nuestra identidad virtual, parece diluirse entre teclados, nodos y redes. El cuerpo virtual se localiza en un mundo donde los límites entre la persona y la máquina (el ordenador) se desvanecen en el espacio. No existe espacio.

Ahora bien, ¿es posible que ese *cyborg*, ese cuerpo virtual sin referencias, carezca de memoria? Me explico. Desde el existencialismo, el cuerpo se ha considerado como una unidad significativa donde la experiencia, el modo de ser vivido, ocupaba un lugar privilegiado. Para Fullat Genís (2002: 75),

“el cuerpo vivido es el kilómetro cero a partir del cual se colocan las cosas, unas aquí, otras ahí y otras allí e incluso, vagamente, allá. La carne de cada cual, sin embargo no sólo coloca perspectiva espacial, sino igualmente jerarquía cualitativa (...) El cuerpo en un entre, es mediación y punto de encuentro de mi subjetividad y de mi exterioridad. La carne es puente, pasarela y pasaje hacia las cosas del cosmos; entiéndase: de nuestro cosmos”.

Nuestra identidad es fruto de nuestras experiencias en el mundo. Estas experiencias van dejando huellas corporales, encarnándose de tal modo (ESTEBAN, 2004; MUROS, 2007) que forman parte de nuestra historia. Cuanto más hacen historia al ser el cuerpo un “*medio multidimensional para la construcción de la sociedad*” (MARX, DURHEIM & SIMMEL—SHILLING, 2005, en BROWN, 2005: 9).

¿Es posible olvidar esto cuando hablamos del mundo virtual? ¿Podemos despojarnos de nuestra identidad corporal en el ciberespacio? Según Weber & Mitchell (2009: 41–42), no: “*Todas nuestras acciones se producen a través de él. Claro, si hay algo que de sentido de permanencia y estabilidad a la variabilidad en el proceso de construcción de la identidad, es el cuerpo, el cual incluso aún cambiando de apariencia, permanece en el corazón de la identidad*”.

A pesar de ello, el cuerpo virtual es un cuerpo que tiende, en casos, a ser no humano (por ejemplo, MUDs, etc.), en casos andrógino, en casos ambiguo (*chats*). Se reinventa y se apropia de características corporales que no le pertenecen pensando que es su *yo* (TURKLE, 1997). Lo único que nos queda es entender el cuerpo virtual como un *self* corporeizado el cual se adapta y se duplica simultáneamente en el tiempo pero con *cierta* memoria social.

A modo de conclusión

Hablar de identidad es hablar de identidades. Así comenzaba este artículo. A través de estas páginas se ha expuesto cómo la construcción de nuestra identidad, tanto en el mundo *real* como en el *virtual*, dependen de agentes sociales, culturales, físicos, psicológicos, etc. Pero, además, podemos entender que la identidad virtual no es más que un resultado adaptativo del individuo a las nuevas circunstancias y a la naturaleza del contexto —la red, las redes sociales, las comunidades virtuales marcan sus propios protocolos—. Hasta aquí, sin problema.

No obstante, cuando el debate se lleva al terreno de los comportamientos (y en extensiva al de los valores que los sustentan) la cosa no está tan clara, al menos desde mi perspectiva. En la red podemos cambiarnos de nombre, de edad, de color de piel o de apariencia, adoptando tales identidades que, a priori, sólo afectan al individuo. Pero no siempre es así. En las redes sociales, por ejemplo, mentimos en

cuanto a nuestra identidad y se acepta. No nos importa, total, seguramente no conoceremos nunca a esa persona. Tampoco nos sentimos responsables de su sufrimiento si se siente engañado/a con nuestras acciones ya que, total, no lo/la vemos, no lo/la padecemos. Esa identidad virtual fundamentada en valores poco solidarios y sin empatía hacia el otro/a... ¿De algún modo las legitimamos? Y, si es así, ¿todo vale? Nuestras acciones provocan reacciones y sentimientos en nosotros que, a su vez, nos hacen ver y movernos en el mundo de manera diferente. Está claro que avanzamos. La pregunta es ¿hacia dónde?

Al igual que Russo, muchos de nosotros, en algún momento, nos hemos parado a reflexionar sobre cómo el mundo *virtual* ha pasado a formar parte de nuestras vidas. Poco a poco, vamos siendo en la red, vamos acumulando episodios que conforman una biografía, una trayectoria, una vida virtual con sentido propio. No obstante, me pregunto, ¿sentimos tal vida virtual como propia o alimentamos la fantasía de llegar a ser aquello que nunca *realmente* seremos? Podemos tener vidas paralelas quizás igual de placenteras pero ¿*reales*? O tal vez se trata de una *ilusión biográfica* (BOURDIEU, 1989) a la que dotamos de coherencia e intención dándole un sentido artificial en función de un fin.

Alimentamos identidades imaginarias que forman parte de nuestro *yo*, nos apropiamos de ellas por momentos. Educamos una lógica, una consistencia y una constancia en el tiempo para sentir las como verdaderas. Y quizás no sean tan efímeras ni se desvanezcan tan rápido en nuestra persona como lo que dura nuestro ordenador encendido. Bauman (2003) decía que negociamos en *lugares* nuestro ser, nuestras expectativas, nuestros deseos y es en esos lugares donde, además, encontramos la frustración.

Referencias bibliográficas

- ALTHUSSER, L. (1971). *Lenin and philosophy* (B. Brewster, trad.). Nueva York: Monthly Review Press.
- BAUMAN, Z. (2003). *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Fondo de Cultura Económica de España: Madrid.
- BERGER, P. & LUCKMAN, T. (1988). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- BOURDIEU, P. (1989). "La ilusión biográfica". *Revista de Historia y Fuente Oral. Universidad de Barcelona*, 2, 27–33.
- BROWN, D.H.K. (2005). "Cuerpo, cultura y transmisión en la actividad física: considerando el ejemplo de las artes marciales tradicionales". En N. J. BORES CALLE (coord.), *La formación de los educadores de las actividades físico-deportivas extraescolares*. Palencia: Cuadernos Técnicos, 23–35.
- BUCKINGHAM, D. (2008). "Introducing identity". En D. BUCKINGHAM (ed.), *Youth, Identity, and Digital Media*. John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning – MIT press: USA, 1–22.
- CASTELLS, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
- CARPI BALLESTER, A., BREVA ASENSIO, A. & PALMERO CANTERO, F. (2005). "La teoría de la acción planeada y la reducción del estrés percibido para prevenir la enfermedad cardiovascular". *Anales de psicología*, 21(1), 84–91.
- ESTEBAN, M.L. (2004). *Antropología del cuerpo. Género, itinerarios corporales, identidad y cambio*. Barcelona: Bellaterra.
- FERNÁNDEZ-BALBOA, J.M. (2002). "El cuerpo y la Educación Física en la Era Digital". En JOSÉ LUIS PASTOR PRADILLO (coord.), *La presencia del cuerpo en la escuela*. Universidad de Alcalá, 55–68.
- FROMM, E. (2009). *El arte de amar*. Barcelona: Paidós.
- FULLAT GENÍS, O. (2002). "Me siento cuerpo". En JOSÉ LUIS PASTOR PRADILLO (coord.), *La presencia del cuerpo en la escuela*. Universidad de Alcalá, 69–81.
- GIROUX, H.A. (1983). "Theories of reproduction and resistance in the new sociology of education: A critical analysis". *Harvard Educational Review*, 53 (3), 257–293.
- GÓMEZ AGUILAR, A. (2005). "Fronteras electrónicas y nuevas dinámicas transnacionales en Internet". *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 3, 39–49.

- GRAMSCI, A. (1971). "Selection from the prison notebooks". En Q. HOARE & G.N. SMITH (Coords.), *Selections from political writings*. Nueva York: International Publishers, 5–23.
- GRAY, J. (2008). *Perros de paja. Reflexiones sobre los humanos y otros animales*. Barcelona: Paidós.
- JODELET, D. (1986). "La representación social: fenómenos, concepto y teoría". En S. MOSCOVICI, *Psicología Social. II: Pensamiento y vida social. Psicología social y problemas sociales*. Barcelona: Paidós, 470–494.
- LABOV, W. (1983). *Modelos Sociolingüísticos*. Madrid: Cátedra.
- MAALOUF, A. (1998). *Identidades asesinas*. Madrid: Alianza.
- MASLOW, A. (1991). *Motivación y personalidad*. Madrid: Díaz de Santos.
- MARCUSE, H. (1987). *El hombre unidimensional: Ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada* (2ª edición). Barcelona: Ariel.
- MORENO DOMÍNGUEZ, A. & SUÁREZ HERNÁN, C. (2010). "Las comunidades virtuales como nuevas formas de relación social: Elementos para el análisis. Espéculo". *Revista de Estudios Literarios*, 43. www.ucm.es/info/especulo/numero43/covirtual.html. Consultado el 3 de marzo de 2010.
- MUNNÉ, F. (2000). "El self paradójico: la identidad como substrato del self". En D. CABALLERO, M.T. MÉNDEZ & J. PASTOR, *La mirada psicológica. Grupos, procesos, lenguajes y culturas*. Madrid: Biblioteca Nueva, 743–749.
- MUROS, B. (2007). "Corporeal Itineraries and bio pedagogy in the teaching of physical education". Comunicación presentada en la Conferencia Anual *British Educational Research Association*. Londres, 5–8 septiembre.
- MUROS, B. (2009). "¿Yo soy yo? Algunas reflexiones sobre el concepto de autonomía". *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 13, 9–16.
- TURKLEY, S. (1997). *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- WEBER, S. & MITCHELL, C. (2008). "Imaging, keyboarding, and posting Identities: Young people and New Media Technologies". En D. BUCKINGHAM (ed.), *Youth, Identity, and Digital Media*. John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. USA: MIT press, 25–47.