

## ¿Por qué hablar de etnografía digital?

*Isaac de Jesús Palazuelos Rojo*

*Hugo Méndez-Fierros*

*Christian Fernández Huerta*

<https://doi.org/10.61728/AE24100014>

Existe una creciente comunidad académica, a nivel internacional, de investigadores que han mostrado diferentes intereses, tanto metodológicos como teóricos en torno a fenómenos sociales vinculados con las apropiaciones tecnológicas y, con mayor vehemencia, los medios digitales de comunicación. Aunque las causas de estos intereses son diversas, en gran medida se definen por la propia masificación de los medios digitales en la vida cotidiana, así como la manera en que estos participan en la construcción de experiencias sociales en general. De manera simultánea, los métodos digitales de investigación, principalmente los cualitativos de tipo etnográfico avanzan en la construcción de estas investigaciones.

Lo que inició como un novedoso y particular campo de estudio es ahora una realidad masiva que atraviesa prácticamente cualquier situación social, política y cultural. Conceptos que apenas hace un par de décadas atrás tenían la capacidad de singularizar objetos de estudio muy específicos, como el de comunidad virtual, se tornan ambiguos debido a sus múltiples usos. Por este motivo, las comunidades virtuales no son más un fenómeno particular, sino una generalidad imprecisa en cuya yuxtaposición de individuos la comunión afectiva entre pares puede tener poca relevancia, de la misma manera que lo virtual no es más un espacio específico de interacción (digital), sino que se ha convertido en un elemento intrínseco en las ecologías urbanas. En otras palabras, han dejado de ser comunidades en el sentido weberiano y han dejado de ser virtuales en el sentido que Pierre Lévy (1995) le da al concepto de lo virtual.

Si sumamos a la masificación del uso de internet el hecho de que, durante 2021 y 2022, la pandemia de Covid-19 forzó a muchos investiga-

dores en todo el mundo a replantearse sus métodos y trabajos de campo mediante el uso de dispositivos electrónicos de comunicación digital, entonces se vuelve aún más complicado poder desarrollar consensos capaces de construir una relación lógica, entre supuestos ontológicos y epistemológicos, que definen tanto métodos como técnicas de investigación de la etnografía digital. Dicho de otro modo, “faltan modelos estandarizados para la identificación, descripción y categorización de los datos que se obtienen por internet, principalmente con el uso del método etnográfico en los medios digitales” (Cervantes-González, 2021, p. 33).

Una vez que internet abarcó gran parte de las experiencias sociales y que los medios digitales se insertaron en la configuración de las ciudades, la dimensión social del fenómeno arrojó una diversidad enorme de situaciones y experiencias sociales particulares. Lo anterior implicó la reformulación de viejos conceptos, pero también una gran eclosión de novedosas perspectivas teórico metodológicas, así como especializaciones en múltiples áreas de conocimiento en torno a las realidades sociales que son atravesadas por la comunicación digital. En consecuencia, vemos la emergencia de líneas de investigación orientadas al estudio de la tecnopolítica y la soberanía de datos (Reguillo, 2023), los estudios de género y de las interacciones sexo afectivas a través de las aplicaciones de citas (Rodríguez, 2023), los estudios de cyber feminismos queer (Blanco-Fernández, 2023), los *game studies* o estudios de gamificación (Jiang, Zhang y Wu, 2023), estudios sobre el ocio, consumo e industrias culturales de plataformas (Agüedo, Feijóo-Gonzales y Martínez, 2022), estudios del trabajo de plataformas y capitalismo de datos (Riesgo-Gómez, 2023), estudios de nuevas formas de construcción o de resistencia de identidades y culturas en línea (Cabrejas-Regadera, 2022), estudios sobre tecnología educativa (Sánchez, 2023), estudios sobre el rol de las tecnologías digitales en la movilidad, la diáspora y la migración (Busso, 2023), estudios de comercio electrónico (Rodríguez y Méndez, 2023), entre otros.

Nos preguntamos si en esta complejidad es posible o, siquiera pertinente, la idea de construir un modelo estandarizado de etnografía digital, pues aparentemente muchos de estos fenómenos están disociados entre sí y su único vínculo es la dimensión digital de sus comunicaciones. Sin embargo, cuando hacemos algunas formulaciones de cerca nos damos cuenta

de que no siempre es así. Por ejemplo, la gamificación puede entenderse como un fenómeno relativamente ajeno a la diáspora, pero cuando damos cuenta de que los videojuegos en línea permiten el encuentro intercultural entre diferentes regiones del mundo y observamos que, muchos niños o adolescentes migrantes mantienen vínculos con sus familiares o amigos a través de estas dinámicas, entonces nos damos cuenta de que los videojuegos son un canal de tránsito de símbolos, afectos y expresiones culturales que potencian la formación de diásporas. Asimismo, la gamificación puede tener vínculos muy estrechos con el uso social del cuerpo, el género y la sexualidad. En paralelo, existen crecientes tendencias en la implementación de los videojuegos como tecnologías educativas. El vínculo entre estas dimensiones tendría que suponer, naturalmente, una serie de implicaciones políticas. En este sentido, los fenómenos de comunicación digital son una excelente oportunidad para los estudios interdisciplinarios y las perspectivas de complejidad, pues las redes digitales son también sociales, materiales, políticas y culturales. Por tanto, la etnografía digital tiene una naturaleza interdisciplinaria (Bárceñas y Preza, 2019).

La idea de que la etnografía digital debe recurrir a estrategias híbridas de inmersión en campo, debido a que los contextos digitales y los físicos son indisolubles, se entiende casi como un consenso epistemológico entre los estudiosos del tema, en gran parte debido al trabajo que desarrollaron Pink, Horst, Postill, Hjorth, Lewis y Tacchi (2016), en el que desde una perspectiva holística, situaron los fenómenos sociodigitales en contextos históricos específicos, vinculados a variables de diversas naturalezas culturales, materiales y políticas. La obra de estos autores ha tenido gran influencia en posteriores investigaciones por lo que ha sido ampliamente citada por quienes recurren al método en cuestión. Pero entonces, si esta hibridación es tan aceptada ¿Por qué seguimos llamándola etnografía digital? Para Bárceñas y Preza (2019), el hecho de que las prácticas sociales y la producción de significados sean mediadas por la tecnología, implica nuevas formas de “estar ahí” para los etnógrafos que se introducen a un campo de tipo *onlife*. De acuerdo con las autoras, esto tiene implicaciones en los tipos de datos que se producen desde los fenómenos estudiados, así como las maneras en que estos datos son registrados y sistematizados por los etnógrafos. Es decir, no solo las interacciones sociales se transforman, sino también las maneras en que estas se estudian, teniendo ambas dimen-

siones un particular vínculo con las tecnologías digitales.

Por su parte, Cervantes-González (2021) discute que a pesar de que la etnografía digital tiene una fuerte tendencia al holismo, el dinamismo de los fenómenos sociodigitales sugiere la pertinencia de los estudios de caso, sin embargo, insiste en la idea de que la profundidad descriptiva de la etnografía tradicional no puede ser alcanzada con plenitud. En paralelo, autores como Hsu (2018), plantean que el propio adjetivo digital es redundante al estar los medios digitales plenamente indisociados de la experiencia cotidiana, de manera que podemos referirnos al método solo como etnografía. Por tanto, no es relevante detenerse a justificar las diferencias con respecto a la etnografía tradicional, sino reflexionar en cómo el propio ejercicio etnográfico se transforma y adecua sus herramientas, según las propias transformaciones tecnológicas de los contextos sociales que estudia. Desde las pinturas rupestres hasta los *reels* es tarea de la etnografía comprometerse con el estudio de las síntesis comunicativas, sus características tecnológicas y la relación recíproca que tienen con los sujetos, es decir, de qué manera se determinan mutuamente.

El debate en torno a la legitimidad de la etnografía digital como método de investigación ocupa cada vez un lugar más importante en los estudios de internet. Para de Seta (2021) el uso exponencial del método y la baja reflexión epistemológica conducen a tres descuidos básicos. El primero supone una ausencia de control epistemológico con respecto a las delimitaciones de un campo que se sustituye por las conectividades en red. El segundo descuido tiene que ver con la manera en que se hace observación participante, esto implica asumir un compromiso con la tarea de construir intersubjetividad, así como de evitar formas de inmersión en campo que se fundamentan en simples prácticas de merodeo. El tercer descuido consiste en reconocer que, si los datos y la manera de sistematizarlos se han transformado, entonces existe la necesidad de transformar las formas en que se exponen y se presentan los resultados de las prácticas etnográficas digitales. Por tanto, la madurez de la etnografía digital como método científico requiere de tres cuidados epistemológicos básicos: delimitar con rigurosidad metodológica cuidando no omitir o sobrevalorar conexiones, comprometerse con la construcción de intersubjetividad en lugar de solo merodear y construir relatos etnográficos transmedia que visibilicen la expresión vernácula mediante un uso ético de datos audiovisuales.

A partir de estas nuevas formas de corresponsabilidad en la construcción de datos etnográficos en las que colaboran etnógrafos y sujetos de estudio, la práctica etnográfica experimenta diversas transformaciones que demandan una importante reflexión epistemológica tanto en sus operaciones como en los usos y aprovechamientos de sus resultados. Pues la etnografía contemporánea ha pasado de ser una herramienta metodológica usada en el estudio de sociedades no occidentales, para enfocarse en el estudio de la cultura moderna, la cual está fuertemente vinculada con mediaciones tecnológicas que se vuelven parte fundamental en la morfología de los fenómenos, así como de los procesos de registro de datos etnográficos. Derivado de lo anterior, gran parte de los conocimientos que se construyen desde estas nuevas etnografías presentan un valor útil en la reproducción de los mismos fenómenos que se estudian. Por ejemplo, en el diseño de productos tecnológicos que se fundamentan en la comprensión antropológica de los sentidos sociales que los sujetos le confieren al uso de la tecnología en determinados contextos. Por ello, tanto la consultoría como la investigación tecnoantropológica se insertan cada vez más en el campo de la ingeniería, la innovación y el desarrollo tecnológico, en donde la etnografía juega un papel relevante, particularmente en lo que respecta a los procesos de diseño centrado en el usuario (Matus, Colobrans y Serra, 2018).

Esta extrapolación del método y la complejidad que implica su empleabilidad en el mundo hipertecnificado, produce una recursividad en la que la apuesta actual de la etnografía consiste en la autocolonización del mundo moderno. Entonces, el cambio sustancial no se reduce únicamente a los tipos de datos, las maneras de sistematizarlos y los medios para exponerlos en forma de resultados, sino que tiene que ver también con el traslado radical del método hacia una nueva condición epistemológica que aspira a la autocomprensión, reproducción y en ocasiones el mejoramiento de las representaciones y experiencias sociales de una sociedad digitalizada. Aunque en paralelo, este movimiento tiene también la capacidad de atenuar la desigualdad tecnológica y atender contra la soberanía de datos. Tanto los grandes volúmenes de datos proporcionados por la minería y la Big-Data, como los datos profundos construidos desde la Thick-Data, son de gran utilidad en la reproducción y mejoramiento, pero también en

la explotación de las realidades sociales hipermediatizadas en las que opera el capitalismo de datos.

Si como señala Gómez-Cruz (2022) nos encontramos frente a tecnologías vitales, que se integran de manera indispensable en la configuración de la realidad social, ¿es posible que la etnografía digital pierda su adjetivo, al igual que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se convirtieron en solo TIC después de que se integraron de manera casi natural en las dinámicas sociales? ¿El remover el adjetivo de lo digital posibilitará otras reflexiones que se centren en el valor ontológico de ejercicios etnográficos que apuestan por la colonización del mundo moderno? ¿Qué implicaciones tendrá emplear la etnografía para autocomprender el mundo digital que habitamos? ¿Los resultados de estas exploraciones darán prioridad a fortalecer mecanismos de auto esclavismo a través del consumismo o, por el contrario, la etnografía digital cumplirá con la promesa de abrir paso a la diversidad vernácula de nuestras sociedades y fincar las bases comprensivas para su propia innovación? ¿Cuáles son las características que definen a las etnografías digitales actuales? ¿Cómo se están construyendo estas etnografías en México y Latinoamérica?

Hace aproximadamente doce años el ya citado etnógrafo digital Edgar Gómez Cruz, creó un grupo de Facebook<sup>1</sup> con la intención de reunir a personas interesadas en el método, para que pudieran compartir sus experiencias, técnicas y hallazgos. Por medio de este grupo, a finales del año 2021 iniciamos conversaciones con las y los investigadores: Adriana Moreno Carrasco, Gabriela Montoya Gastélum, Iván Flores Obregón, Alma Celia Galindo Núñez, Ana Valeria Rodríguez y Eloy Caloca Lafont. Coincidimos en que muchas de nuestras investigaciones nacieron en el seno del desarrollo de la web 2.0, aunque no pertenecemos a la generación de los pioneros de los estudios de internet, nuestros trabajos se encuentran enmarcados en el devenir histórico de la masificación de los medios digitales, tanto en el contexto de la experiencia social en general, como en el de su empleabilidad masiva en los métodos de investigación social, particularmente los de corte etnográfico y en menor medida los de extracción masiva de datos.

---

<sup>1</sup> <https://www.facebook.com/groups/etnografiadigital>

En aquel momento, surgió un primer interés por compartir en una mesa de trabajo nuestras experiencias empleando métodos de etnografía digital, después de varias reuniones de trabajo decidimos lanzar una convocatoria abierta con la intención de reunir más trabajos similares para conocer sus características. Tras la publicación de dicha convocatoria obtuvimos una respuesta mucho más grande de lo que imaginamos, recibimos propuestas de ponencias de investigadores de distintas partes de México, Latinoamérica y España, fue así que nació el Primer Congreso Internacional de Etnografías Digitales que se llevó a cabo del 28 al 30 de junio de 2022 en modalidad virtual, con la participación de 39 ponentes distribuidos en 10 mesas de trabajo, así como la presentación de las ponencias magistrales: “Etnografías Digitales - Retos y Perspectivas”, a cargo de la Dra. Simone Luci Pereira de la Universidad Paulista; “Emergencia y transformaciones de la etnografía mediada por lo digital desde la consultoría antropológica en México”, presentada por el Dr. Maximino Matus del Colegio de la Frontera Norte; “Más allá de la ficción: medios digitales, violencia, política y reivindicación”, presentada por el Dr. Isaac Palazuelos Rojo de la Universidad Autónoma de Baja California. Además de la presentación del libro “La imaginación metodológica. Coordenadas, rutas y apuestas para el estudio de la cultura digital”, por parte de los coordinadores de la obra la Dra. Dorismilda Flores-Márquez y el Dr. Rodrigo González Reyes. Todas las transmisiones pueden ser consultadas en la página de Facebook del congreso.<sup>2</sup>

Después del mencionado evento académico hemos tomado la iniciativa por crear el presente libro, no se trata de reunir las memorias de las ponencias antes citadas, más bien, intentamos construir un nuevo esfuerzo por invertir en la creación de espacios de difusión y reflexión, de los trabajos de etnografía digital que se están produciendo en el mundo de habla hispana. Nuestro objetivo es el de promover un espacio de lectura que nos permita conocer ¿cómo son las etnografías digitales? ¿Qué particularidades de los fenómenos sociodigitales estudian? ¿Cómo se construyen los problemas de investigación que se abordan mediante etnografías digitales? ¿Qué procedimientos metodológicos emplean los etnógrafos digitales y a qué resultados llegan? Ya sea para responder o en su caso reformular

---

<sup>2</sup> <https://www.facebook.com/EIED2022>

estas preguntas es necesario empezar por conocer y leer las etnografías digitales que se están produciendo en la actualidad, este trabajo es una pequeña contribución a la tarea de construir compendios de estos populares productos académicos que, con entusiasmo, se autodenominan como etnografías digitales. Asimismo, aspiramos a visibilizar la necesidad de compilar estos trabajos y de hacer un esfuerzo por sintetizar sus aportes y desafíos.

## Referencias

- Aguado, J., Feijóo-Gonzales, C. y Martínez, I. (2022). *El impacto del ecosistema móvil en las industrias culturales*.
- Bárceñas, K y Preza, N (2019). Desafíos de la etnografía digital en el trabajo de campo onlife. *Virtualis*, 10 (18), 134-151. ISSN 2007-2678
- Blanco-Fernández, V. (2023). Ciberfeminismos para el cambio de siglo. Discusiones ciberfeministas entre 1997 y 2001. *Asparkia. Investigación feminista*, (42), 193-211. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/asparkia.6069>
- Busso, M. (2023). Migraciones, mediatización y espacios digitales: sobre las configuraciones de la movilidad en la investigación. *Mediaciones*, 30(19), pp.142-154. DOI: <https://doi.org/10.26620/uniminuto.mediaciones.19.30.2023.142-154>
- Cabrejas Regadera, E. (2022). *Resistencia y solidaridad a través de la producción cultural de mujeres zapatistas y mayas: muralismo, teatro y video/web (1994-presente)*. PhD Thesis, University College Cork.
- Cervantes-González, E. (2021). Consideraciones sobre etnografía digital y tecnología: una revisión sistemática de la literatura especializada. *Emprennova*, 2(3), 34-52.
- De Seta, G. (2020). Three lies of digital ethnography. *Journal of Digital Social Research*, 2(1), 77-97. <https://doi.org/10.33621/jdsr.v2i1.24>
- Gómez-Cruz (2022). *Tecnologías vitales: pensar las culturas digitales desde Latinoamérica*. Universidad Panamericana, Campus México.
- Hsu, W. F. U. (2018). Digitálna etnografia na ceste k rozšírenému empirizmu: nový metodologický rámeč - Digital Ethnography Toward Augmented Empiricism: A New Methodological Framework. *Slovenský Narodopis*, 66(1), 7-28. <https://doi.org/10.26363/SN.2018.1.01>



- Jiang, Y., Zhang, L., y Wu, J. (2023). Evolutionary game study of crowd-sourcing open innovation synergy mechanism. *Heliyon*. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e17512>
- Lévy (1995) *¿Qué es lo virtual?* PAIDÓS, Barcelona.
- Matus, M., Colobrans, J. y Serra, A. (2018). Cultura, diseño y tecnología. *Ensayos de tecnoantropología*. El Colegio de la Frontera Norte, México.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., y Tacchi, J. (2019). *Etnografía digital: principios y prácticas (Digital Ethnography: Principles and Practices)*. Ediciones Morata.
- Reguillo, R. (2023). Ensayos sobre el abismo: políticas de la mirada, violencia, tecnopolítica. *Encartes*, 6(11).
- Riesgo Gómez, V. (2023). Entre el control y el consentimiento. De Braverman a Burawoy en el capitalismo de plataforma. Trabajar para Uber en España. *Revista Española de Sociología*, 32(3), a175. <https://doi.org/10.22325/fes/res.2023.175>
- Rodríguez, G. y Méndez, C. (2023) *Seguridad de la información en el comercio electrónico basado en ISO 27001: Una revisión sistemática*. *Innovación y Software*, 4(1), 219-236.
- Rodríguez, L. (2023). La feminidad hegemónica y la autorepresentación digital en tinder. *Revista Práxis*, 1, 251-270. DOI: <https://doi.org/10.25112/rpr.v1.3065>
- Sánchez, M.M. (2023). Los desafíos de la Tecnología Educativa. RiITE *Revista interuniversitaria de investigación en Tecnología Educativa*, 14, 1-5. <https://doi.org/10.6018/riite.572131>

