

# Rituales virtuales como una nueva forma de habitar el espacio público

por **Beatriz Caramés** y  
**Mariana Lorena Torres**

## Resumen

Los ritos se han dado desde la propia constitución social, mas no han desaparecido. Del mismo modo que la sociedad ha cambiado, los ritos se han transformado, han trasmutado y han reglado el juego comunicacional. Hoy, los jóvenes habitan el espacio virtual ritualizando acciones para identificarse con un "nosotros".

La cosmovisión de los jóvenes, un proceso social concreto y virtual en el cual se trazan líneas conductoras de existencia para ser en el mundo, muestran el orden y el sentido dado por los significados y los valores que le otorgan a las relaciones virtuales sociales. Así se (re)construye una concepción de espacio público que no puede ser considerada como correcta o inexacta, simplemente es coherente y lógica para el grupo que la concibe y la re significa. Exponerse en el espacio público de una sociedad virtual, recrear un mundo prescrito, donde la efectividad de las creencias, los ritos y todas las prácticas derivan del universo habitado, es lo que comunican los jóvenes en su presencia virtual.

## Palabras clave

Ritual - virtualidad - jóvenes - espacio público - comunicación

## Abstract

*The rituals have taken place since the social constitution. Just as society has changed, the rituals have changed, have transmuted and have ruled the game communication. Today, young people inhabit the virtual space, in which they ritualized actions to identify with an 'us'.*

*Young people's worldview, a concrete and virtual social process in which conducting lines are drawn there for being in the world, shows the order and direction given by the meanings and values to virtual social relationships. Thus, it (re)constructs a conception of public space that can not be regarded as correct or inaccurate, merely is coherent and logical for the group that conceived and resignifies.*

*Be exposed in the public space of a virtual society, to recreate a prescribed world, where the effectiveness of the beliefs, rituals and all practices derive from the inhabited universe, is what young people communicate in their virtual presence.*

## Keywords

Ritual - virtuality - youth - public space - communication

Los ritos van, indisolublemente, unidos a los mitos: cosmovisiones que admiten ciertas acciones. Los mitos permiten preconfigurar y acceder a la praxis que sirve para experimentar el presente, ayuda a entender el pasado y habilita proyectar el futuro, y por sobre todo, justifica a los tres a fuerza de repetición.

Constituido por su carácter simbólico, el rito cobra fuerza en tanto los sujetos reconocen su efectividad. Los rituales ponen en juego los procesos mentales dado que se ajustan a imperativos con fuerza normativa, sean o no leyes y/o prescripciones explícitas y/o regladas.

Comprender, interpretar, llevar a cabo una acción ritual reafirma al sujeto como integrante de una comunidad de sentido y lo conecta con su historia, con su cultura.

Entendemos el rito como algo que excede las prácticas mágicas, metafísicas o teológicas ligadas, muchas veces, a lo irracional. Lo consideramos como un sistema de posibles acciones racionales ligadas a la tradición y, justamente por ello, nos interesa indagar sobre los jóvenes y su capacidad de asimilar y reproducir rituales, e inferir sobre la creación de nuevos rituales en

**Beatriz Caramés**  
beacarames@hotmail.com

Licenciada en Comunicación Social con orientación en Comunicación y Cultura, Universidad Nacional de Quilmes (UNQ). Maestranda en Ciencias Sociales y Humanidades con orientación en Investigación y Evaluación Educativa, UNQ. Becaria y Docente, UNQ. Integrante del proyecto CESA) (Centros de Escolarización Secundaria para Adolescentes y Jóvenes), San Francisco Solano, Buenos Aires.

**Mariana Lorena Torres**  
maildemarianatorres@gmail.com

Tesista de la Licenciatura en Comunicación Social con orientación en Comunicación y Cultura, Universidad Nacional de Quilmes (UNQ). Becaria en docencia e investigación, Departamento de Ciencias Sociales, UNQ.

un espacio relativamente reciente como el del ciberespacio que tan bien dominan.

Considerando las acciones conjuntas de comunicación y relación grupal frente a la necesidad de transformación, que todo joven busca encontrar, se establecen rituales que otorgan significación al grupo de pertenencia. Si pensamos a los jóvenes en la nueva dimensión social se observa un quiebre, la incertidumbre del cambio temporal y espacial, en el cual los jóvenes se encuentran reglados por la definición que sustentan los adultos sobre el espacio público. De este modo, ellos mismos intentan redefinir el espacio vivido a través de formas de intercambios con marcada pluralidad de lenguajes y culturas.

Para Michel Maffesoli (1990), los jóvenes intentan una nueva forma de grupalidad, para la que propone la metáfora de las tribus, que simbolizan los cambios acaecidos a partir de la revolución cultural de los años sesenta, las profundas transformaciones en la organización del mundo del trabajo y la incorporación masiva de nuevas tecnologías, reconfigurando lo relacio-

nal como corte histórico de la nueva juventud. Jesús Martín-Barbero (1999: 88) hace mención a estos cambios, cuyo comienzo reconoce en el Mayo Francés, vinculados con un “entrelazamiento cada día más denso de los modos de simbolización y ritualización del lazo social con las redes comunicacionales y los flujos audiovisuales”.

En las respuestas dadas por los jóvenes consultados al azar, el espacio público (al que refieren y representan los adultos) se ve como algo de todos, pero a su vez de nadie. Un lugar de identidad grupal donde los integrantes se reconocen y se definen con él, de relación que los une en un tiempo determinado como símbolo de filiación, sin embargo, es finito, el mundo entero no puede transitarlo, está normado y tiene un controlador: el Estado. En cambio, el ciberespacio no posee un ente análogo que cumpla las funciones que tiene el Estado para con sus ciudadanos. Así, el mundo virtual les permite un tránsito seguro, en donde el cuerpo queda al resguardo. Los usuarios son números de IP<sup>3</sup> que van y vienen, donde el anonimato y la exposición se alternan y permiten

prácticas diferentes. Bien lo dice José Luis Brea (2002): “La cuestión del secreto es, por todo ello, clave. Pero no para preservar la identidad de los miembros o la naturaleza de la sociedad que forman –esporádicamente–. Sino para precisamente preservar el más importante de los secretos que la red guarda: que carece de alguno”.

Podemos relacionar estas prácticas con las que ocurren en el mundo material: cuando nos encontramos cara a cara con una mirada incómoda “desviamos los ojos con el fin de disminuir la atención de nuestro interlocutor, huimos para reducir la agresividad o lo que se percibe como tal. Se trata de un ritual de apaciguamiento” (Baylon y Mignot, 1996). En el mundo virtual, también podemos apaciguar la mirada, hay muchas maneras de no dejar demasiadas señales visibles de lo que hemos hecho *on line*.

Los jóvenes buscan identidades que rompan con lo territorial y lo monolingüístico, como dice Néstor García Canclini (1995), las identidades posmodernas serán trans-territoriales y multilingüísticas. Por eso refieren al nuevo espacio pú-



blico virtual, este espacio que se desarrolla en su forma simbólica y no normada de la percepción sobre el mundo habitado por los cuerpos, que permanece en construcción continua, con sentido irrelevante del tiempo y borrosas fronteras territoriales. En términos de Margaret Mead (1997 [1970]), estamos frente a una cultura prefigurativa, en la que son los jóvenes quienes enseñan a sus mayores. Los jóvenes ven en muchos adultos la impotencia, la confusión, la incompatibilidad en el uso tecnológico. El “nosotros” se transforma en adaptativo de los adultos al mundo de los jóvenes, quienes resultan ser los primeros precursores de lo virtual, quienes tienen la claridad de ese mundo e interpretan las reglas.

Pero no sólo forjan sus identidades virtuales, sino que dan lugar a las emociones de manera diferente a como lo hacen en el mundo material. A decir de Mora Catañeda (2003): “Sin embargo, no es posible hablar de un desplazamiento de escenarios materiales de sociabilidad hacia escenarios virtuales de sociabilidad. Lo que es posible decir, no obstante, es que Internet se ha constituido en un ámbito alternativo de encuentro, que se suma a aquellos en los cuales construimos habitualmente nuestro universo relacional”.

Desde lo histórico, el concepto de espacio público se registra en Aristóteles como ese espacio trascendental y humanizante donde la sociedad se congregaba para comunicar sus opiniones, evaluar propuestas y elegir la mejor decisión. Resulta coincidente entre jóvenes y adultos la definición de espacio público como el lugar donde cualquier persona tiene el derecho de circular, en oposición a los espacios privados, donde el paso puede ser condicionado por razones de propiedad privada. Por lo tanto, espacio

público es aquel espacio de propiedad pública, dominio y uso público. El espacio público abarca, por regla general, para los adultos, las vías de circulación abiertas: calles, plazas, autopistas, parques, así como ciertos edificios públicos, estaciones, bibliotecas, escuelas, hospitales y otros lugares palpables, visibles y habitables.

Tiene además una extensión social, cultural y política. Es un lugar de concordancia y de identificación, de contacto entre la gente y, sobre todo, tiene la capacidad de favorecer y mezclar distintos grupos y comportamientos, estimulando la identidad simbólica, la palabra y la combinación cultural.

En el espacio virtual se reemplaza la organización arquitectónica que juega de frontera para el encuentro personal, o sea, que su existencia no supone ocupar un lugar en el espacio concreto. Consecuentemente, las distancias que aíslan a sus miembros son irrelevantes. La realidad (en lo virtual) es el modo en que cada usuario resuelve ser real o verdadero. Lo virtual es una consecuencia de la propia identidad, pero no como forma, nombre o hecho real. Por una parte, las negaciones sociales de la vida real se hallan en la sociedad virtual, pero la forma en que éstas se despliegan tiene matices propios y, muchas veces, una lógica opuesta con la del mundo social vivido y concreto.

Hay mucho escrito sobre los consumos culturales de los jóvenes. En el espacio público, mostrar qué tengo implica marcar quién soy. En la virtualidad, podemos advertir un nuevo consumo, el de las identidades virtuales. Los jóvenes ostentan ser amigos del *Facebook* de tal o cual persona, haber creado un grupo para hacerse fan de tal otra, de seguir en *Twitter* las cuentas de los famosos y hacer alarde de tener más

seguidores. Así podemos advertir una similitud en los dos ámbitos, el de la realidad material y el de la virtual: “El consumo adopta entonces un papel estratégico que especialmente a los jóvenes les permite establecer nuevas formas de ritualización y procesos de enculturación propios desde los que autodiseñar sus identidades. Su ostentación, el valor simbólico de los objetos de consumo a nivel de representación, dramaturgias y códigos de diferenciación, permite a cualquier grupo social –los jóvenes en este caso– ser distinguidos en el espacio público” (Urresti, 2000).

Para lograr esta distinción, el mejor recurso es el lenguaje, pero el lenguaje de los cuerpos no alcanza en la virtualidad. Por eso se recurre a un lenguaje enriquecido o parasitado, según las valoraciones de los adultos, con elementos paralingüísticos. Brea (2002) da cuenta de este fenómeno de manera poética, descriptiva y contundente: “El *chat* es un juego de tardosurrealistas –productores de genuinos cadáveres exquisitos– entregados a la succulenta experiencia de comprobar cómo el texto habla sólo en tanto circula –y, si acaso–, en tanto en su circular ‘les pronuncia’”. No se trata aquí nunca –por tanto– de la palabra, sino del texto [...] Una escritura que es intercambiada bajo un régimen en cierta forma arqueológico, originario, de orden antropológico. El régimen en que todavía los signos eran intercambiados como objetos, en su oscura y esplendorosa materialidad. No como portadores de un significado, todavía, sino antes que nada como testigos de un enlazamiento, del establecerse gratuito de vínculos entre semejantes, entre los cualesquiera de una comunidad –fabricada precisamente **por ese rito**–. El internauta es un neo primitivo entregado a reexperimentar

el trueque, el ritual primigenio del don. El don que se intercambia en la red es el don sagrado de la escritura, del grafo primigenio. Es una escritura remota, primera [...] que no podríamos diferenciar de la pura imagen, del puro gesto gráfico. **En la red, escritura e imagen disfrutan el mismo estatuto** –de ambas se tiene una misma experiencia–. Llegan a nosotros como un envío llegado de lejos, materialidad rebosante de ‘intención’ y no de significado, de voluntad y no de representación, como efectos cargados de una finalidad principal: la de **prestar testimonio del existir de un otro**.<sup>2</sup>

El uso del *chat*, las redes y los juegos no tiene fronteras delimitadas similares al espacio transitado por los cuerpos. A la vez que los jóvenes resultan ser pioneros en la creación y utilización de esa realidad. La tecnología para los jóvenes juega un papel aventajado sobre los adultos. Como señalara en un artículo del diario *Sur*<sup>3</sup>, Peter Eio, presidente de *Lego Systems*, “por primera vez en la historia de la humanidad, una nueva generación está capacitada para utilizar la tecnología mejor que sus padres”.

En ese uso tecnológico que realizan los jóvenes dentro del espacio virtual buscan relacionarse y ser parte de, adoptar el sentido de pertenencia, generando acciones rituales que logran dar un manejo estratégico de impresiones para provocar la reacción del otro. Por medio de la palabra escrita en distintas estructuras que representan un nuevo ABC, se redactan hechos que no esperan una explicación futura, ni miden la desigualdad de los actores frente al manejo del discurso. En el texto se intercalan sonidos, emoticones, palabras cortadas, etcétera. A esta

práctica la definimos como un ritual donde los usos simbólicos de movimientos y gestos (aunque puedan estar estáticos), en una situación social, se utilizan para expresar y articular significados. Se nutren en sucesos humanos no instrumentales más símbolos que pretenden informar significativamente a otros. Es un espacio fuerte, cargado de significados interpersonales e individuales, por contraposición al espacio lindante (el mundo), que no tiene entidad propia, sino en función de la presencia personal, el cara a cara con el otro. Los rituales virtuales surgen de la necesidad de establecer un punto de apoyo entre el “yo” y el “él” para conformar un “nosotros”, un centro del mundo, que dé forma, signifique la presencia, cree al otro y a sí mismo y dé sentido a la dimensión espacial, eliminando el relativismo del espacio concreto.

Los ritos se componen de una serie de reglas específicas que se aplican a la conducta de manera tal que prescriben el modo en que el hombre debe comportarse frente a los objetos y personas. Cada rito está compuesto de un conjunto de formalidades o actos concretos. Los objetos relacionados con los ritos se consideran necesarios y aprensibles en su uso; pueden ser palabras, instrumentos, cosas o personas que pierden su dimensión del mundo habitado para adquirir la naturaleza del mundo virtualizado.

Pasar de los movimientos corporales a los virtuales, implica configurar una nueva dimensión de codificaciones, basadas en la escritura del papel, en los sonidos de la voz y en los gestos, pero resignificadas en la interrelación de los individuos que conforman el espacio epistémico, considerando este término como la

concepción y relación de la construcción del mundo en interrelación con los participantes. Por lo cual el simbolismo ritual arma un espacio de experiencias significativas con reglas de circulación que se transforman y transponen constantemente de sentidos.

Así como hubo una época en que el hombre buscaba crearse y hacerse a sí mismo, por medio de las desmitificaciones, del rechazo a lo sagrado y todo lo que ello implicaba, dándole absoluta confirmación de verdad a lo demostrable científicamente, buscando el apoyo basado en la racionalidad, hoy los ritos virtuales buscan establecer relaciones de trascendencia, relaciones con otros diferentes o parecidos. Porque el ser humano sigue siendo un animal social que necesita de otro para ser, donde nos encontramos con rituales virtuales que actúan como un factor de unión entre un determinado grupo de personas, factor que si se pierde, provoca la disolución de dicho grupo.

Los rituales permiten representar la esencia de cada persona contenida en el conjunto, es lo que lo constituye como tal en un espacio virtual. Para significar al otro y a sí mismo. Aunque los rituales de transmisión hayan cambiado, creemos que aún hoy, se necesitan de ellos para tener un conocimiento de nosotros mismos y de comunicación con los demás.

Quizás no podamos todavía entender el total de rituales, simbologías y significados virtuales que cada joven aporta a la comunidad virtual. Sin embargo, es interesante reconocerlas y valorarlas sabiendo que el espacio virtual y el espacio físicamente habitado son maneras de comunicar la nueva sociedad.

## Notas

1 IP: es una etiqueta numérica que identifica a cada dispositivo (computadora) dentro de una red. Las páginas guardan registros de las direcciones IP que las visitan, por eso se pueden reconstruir las navegaciones de cada máquina y, por ende, de cada usuario.

2 El subrayado es nuestro.

3 "Entrevista al presidente de Lego", diario *Sur*, Edición IV, Año 2000.

## Bibliografía

BAYLON, Christian y MIGNOT, Xavier. *La comunicación*, Madrid, Cátedra, 1996.

BREA, José Luis. *La era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos "neomediales"*, Salamanca, Consorcio Salamanca, 2002.

GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Consumidores y Ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*, México DF, Grijalbo, 1995.

MAFFESOLI, Michel. *El tiempo de las tribus*, Icaria, Barcelona, 1990.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. "Los descentramientos del arte y la comunicación", en OSSA, Carlos (comp.). *La Pantalla Delirante*, Santiago de Chile, Lom Ediciones, Universidad Arcis, 1999.

MEAD, Margaret (1970). *Cultura y compromiso*, Gedisa, Barcelona, 1997.

MORA CASTAÑEDA, Bely. "Rituales de simulación y sociabilidad virtual. Una aproximación a los procesos de construcción de emociones en la Red", en revista *Textos de la CiberSociedad*, N° 2, Temática Variada, 2003. Disponible en:

<http://www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=31>

URRESTI, Marcelo. "Adolescentes, consumos culturales y usos de la ciudad", en *Revista Encrucijadas UBA*, Buenos Aires, Revista de la Universidad de Buenos Aires, 2000.