

# INTRODUCCIÓN

La producción o generación de sentidos en un entorno cibercultural es una excelente base para acercarse a la cultura de la sociedad digital y determinar hasta qué punto, a partir del fenómeno de los lenguajes de la cibercultura, se podría establecer una nueva relación con el saber, la sociedad, la política, la educación y la cultura, desde el giro semiótico como fenómeno mediático.

Esta visión permite orientar la semiótica de la acción o giro semiótico desde la transdisciplinariedad y crea, a su vez, un escenario de confrontación y reconocimientos de las corporeidades y las subjetividades como manifestaciones válidas de los sujetos de acción y de cuerpo, que invita a confrontar las metáforas del fragmento (modernidad) con las premisas de la totalidad y la universalidad (lenguajes de la cibercultura).

Asimismo, reconoce la condición semiótica del lenguaje de la cibercultura, de los chats públicos, desde la perspectiva transductiva, vista como transformación, acción, pluralidad, multimodalidad<sup>3</sup>, diversidad de sentidos, cuyas prácticas asociadas al hecho real y cotidiano, de ser usuarios y permanecer “conectados” a la red, hacen que este suje-

---

<sup>3</sup> Kress y Leeuwen (2001), la multimodalidad se refiere a los procesos que combinan el uso de los distintos sistemas de signos actualizados en el discurso (modos), así como a los mecanismos comunicativos de producción y comprensión que los interlocutores relacionan para generar ciertas significaciones (diseño-enmarcación).

to nómada<sup>4</sup> se manifieste a partir de múltiples posibilidades de expresión de sentidos.

Para ello, la investigación incluye las diferentes miradas teóricas desarrolladas, lo que permitió acercarse ampliamente a la temática y viabilizar su desarrollo en cuanto a la epistemología y las orientaciones metodológicas que aportan dichos estudios y las investigaciones actuales en torno a los usos de los lenguajes de la cibercultura. La propuesta se enmarca en la línea de investigación “lenguaje. Sociedad y cultura” y se desarrolló en cinco grandes capítulos reseñados a continuación.

Se pretende lograr un impacto conceptual y reflexivo desde los postulados del giro semiótico, la transducción y la visión rizomática de los chats públicos, a partir de la apropiación de las categorías construidas y emergentes desde la transdisciplinariedad, así como dinamizar el debate pedagógico en torno a la intervención en los procesos de investigación en red frente a la cibercultura, en la consolidación de programas académicos que construyan y usen estos saberes en los procesos de aprendizaje.

Adicionalmente, a partir de esta investigación, se abre un abanico de posibilidades que permite tanto a estudiantes de pregrado y de posgrado como a docentes-investigadores, formar parte de esta red cognitiva que favorecerá la realización de otras investigaciones en torno a las preguntas emergentes, surgidas del proceso de esta investigación, que ayudan a consolidar una visión no parcializada de la educación y las políticas públicas, bajo la mirada de una lente

---

4 El sujeto nómada, según Bradotti (1994), está definido como un estilo de pensamiento: “lo que define al nómada es subversión de las convenciones establecidas” (p. 31); no tiene una identidad precisa, ni delimitada en la red, este sujeto crea su propia ruta, en un fluir de continuidades rizomáticas (redes múltiples) y de múltiples identidades.

etnográfica cibercultural, cuya condición de ser virtual refleja no solo un paso al cambio desde la etnografía tradicional, sino toda una serie de acciones que se presentan más allá de los entornos físicos, reales y materiales.

*La autora*