

Capítulo 1

Entramado de las tecnologías digitales.

Mi mundo en red.

El propósito de este capítulo es dar cuenta de una perspectiva teórico-conceptual de la situación actual de los estudios del chat, con el fin de determinar la importancia de una visión multimodal y multimedial de los lenguajes simultáneos del mundo de la cibercultura a partir del giro semiótico.

Las tecnologías digitales, como parte fundamental del proceso de globalización actual, son concebidas dentro de parámetros puramente funcionales, es decir, su uso se encuentra limitado a las restricciones técnicas. Sin embargo, estas tecnologías experimentan transformaciones que siempre son dinamizadas por sus usuarios y por las necesidades de los contextos en que se aplican, lo que implica un enriquecimiento y redireccionamiento en el diseño de la interfaz, lo que conduce, en parte a estandarizarlo.

Por su parte, la comunicación humana en los formatos virtuales se condiciona a la arquitectura tecnológica de la red, pero los usuarios la resignifican hasta el punto de deconstruir, construir y reconstruir nuevos códigos, nuevos significados, múltiples sentidos, nuevas formas de comunicar y por ende nuevas formas de subjetivar, de concebir y vivir el mundo.

Aproximaciones teórico-conceptuales

En las sociedades de la información, la cultura es uno de los sectores que, de manera más evidente, muestra el impacto de la mediatización. Las pantallas electrónicas, de todas las clases y tamaños, constituyen los dispositivos en los que se registra la dinámica interactiva de los usuarios, que principal pero no exclusivamente tienden a ser jóvenes, conforman o dan lugar a los nuevos sujetos y subjetividades, a los nuevos actores sociales y culturales que representan finalmente el espíritu y la dinámica de las actuales sociedades globalizadas.

En contextos como estos se lleva a cabo el uso sistemático del *chat-lar* como una mediación comunicativa fundamental. “Escritura hablada” (Levis, 2009), para aludir al carácter de inmediatez y réplica de lo verbal natural, de la conversación o habla natural entre los usuarios de una lengua. La expresión escrita en los medios digitales se fundamenta en que estos modos de escritura buscan recrear la agilidad e informalidad de una charla entre amigos, como una escritura no documental, efímera.

Asimismo, la facilidad de estar en permanente contacto con el otro y los otros, de disponer instantáneamente de cualquier información, da una sensación de inmediatez que, en ocasiones, hace que los cibernautas se vuelvan tecnológicamente dependientes porque desean y demandan una gratificación inmediata. Ver anexo: Bitácora 5.

Esta red que nos permite interactuar, intercambiar mensajes simultáneos (*chat-lar*), es una red semiótica, hecha de significaciones y sentidos, por la que circula una enorme cantidad de información que, codificada, analizada y estructurada, debe ser capaz de cumplir con la función simbólica de los relatos como eje generador de sentidos en esa realidad virtual.

El acercamiento teórico hacia la semiótica de la acción nos permite comprender e interpretar la proyección y construcción que los internautas recrean desde lo sígnico, permitiéndose la reelaboración de múltiples construcciones de sentido que a su vez favorecen la interconexión con los cibernautas en un escenario espacial, donde “los indicadores de espacio y tiempo pierden importancia, al menos para aquellos cuyas acciones se desplazan con la velocidad del espacio electrónico” (Bauman, 2010 p. 22). Este nuevo escenario, cuya espacialidad está enmarcado para el intercambio simbólico y emocional en red; está mediado por múltiples oposiciones: entre la certeza y la incertidumbre, entre el estar cerca y lejos, entre el ser cuerpo o corporalidad en un espacio de relaciones y de diferencias, donde el sujeto se constituye en sus propias prácticas, en las que afirma su identidad desde lo virtual, sin tiempo ni espacio. Dichas oposiciones emergen y se manifiestan a través de las corporalidades o simulaciones creadas por el sujeto nómada, como forma de trascender las fronteras impuestas por el mundo mediático.

Así, los múltiples modos de simbolizar y expresar los hechos y fenómenos del mundo ciberespacial, el constante empleo de signos, de imágenes y demás recursos visuales y auditivos, se separan de las formas lingüísticas establecidas o normalizadas socialmente, lo que confiere un peso determinante al hecho semiótico en los entornos comunicativos virtuales de interacción e interactividad social y cultural del chat público. Lo que implica universos de sentido que permiten reconstruir la comunicación desde el giro semiótico propuesto por Fabbri (2004), en el que la pasión, la acción y el cuerpo, desde esta investigación, son vistas como procesos transductivos, cuya problemática en el chat público, implica cómo el sujeto de acción construye y reconstruye actos de sentido que se hacen evidentes en las modificaciones actuales del espacio, del tiempo y de los sujetos en la manifestación de sus identidades y construcción de sus subjetividades.

Entonces, en la actualidad, la semiótica nos permite reconocer e interpretar las diferentes formas de la ambigüedad y la dimensión de los mundos posibles como un juego de competencias ciberculturales que establece múltiples sentidos del mundo simbólico, con el fin de encontrar la significación y aportar los sentidos más adecuados a nuestros puntos de vista, con los cuales se construyen las subjetividades. De acuerdo con Bauman (2010), la cibercultura es un horizonte global de posibilidades cuyas potencialidades no se pueden negar; su importante función del uso de la red como medio de información y centro del discurso sobre el saber ha abierto caminos para la “realidad de la no frontera” (p. 21). Así se plantean los nuevos retos, las nuevas actitudes y las nuevas formas de relación que traen, sin duda, profundas consecuencias sociales y culturales.

Lo relevante de esta cuestión es que precisamente la semiótica empieza otra construcción desde el *giro semiótico* en la medida en que el lenguaje no solo es representación, sino que en él intervienen una serie de mediaciones simbólicas que instauran otros elementos propios de la subjetividad y, por lo tanto, de la corporeidad, lo que favorece una lectura de múltiples sentidos e interpretaciones del mundo, ya sea virtual o “real”.

Dichas orientaciones son un material que permite destacar el estudio semiótico de los procesos culturales como procesos de comunicación, lo que sin duda confluye en el intercambio de información entre internet y sus usuarios que se establece gracias a las posibilidades expresivas ilimitadas que brinda ese tejido social multisignico, que constituye el fenómeno sociocultural actual de la sociedad de la información y de la globalización.

Es decir, los sujetos que se comunican en cada ámbito pueden escoger entre las múltiples opciones que les ofrece su cultura para significar

y resignificar, en determinados contextos y para distintos propósitos (Bajtín, 2002). Por ejemplo, un significado podría ser expresado mediante diversos recursos semióticos o multimodales: escritura, dibujo, música, video, entre otros (multimodalidad/multimedialidad), cada uno de ellos apropiado para un propósito comunicativo en una situación particular, de tal forma que las narrativas (múltiples narradores y narraciones virtuales) dan cuenta de una concepción del lenguaje como actividad, como acción, como praxis humana.

Estas nuevas narrativas digitales (multimodales, hipertextuales, multimediales), establecen nuevas configuraciones discursivas y comunicativas, en tanto, el papel de los internautas es múltiple (individuación, creación colectiva, hibridación de lectores-autores, cambio de roles), dichas relaciones construidas a través de nodos determinan varias direcciones o alternativas de las estructuras narrativas, lo que genera en los cibernautas nuevas formas de participación interactiva en la red (Yus, 2013b).

Esta imbricación de signos, que se da en un entramado de significados, configurados en una red múltiple de sentidos, producidos por los sujetos que interactúan en el proceso comunicativo, enriquece la multimodalidad y la multipresencia de los sistemas semióticos guiados desde la virtualidad y dinamizados en el ciberespacio.

Entonces, desde la multimodalidad, los recursos utilizados para significar corresponden a modos semióticos disponibles en cada cultura, los cuales se han convencionalizado, al igual que la lengua, para crear significado (Leeuwen, 2005). Desde esta perspectiva, no se habla de reglas y códigos, sino de prácticas y recursos, ya que los recursos usados para construir significado no son fijos ni estables (Kress & Leeuwen, 2001) e involucran a las comunidades y sus formas de actuar, participar, comunicar, razonar, entre otras. Esto ocurre en todos los

ámbitos comunicativos, ya sea de la música, el arte, la publicidad, la política, la educación, etc.

Una vez contextualizado este marco teórico, vale la pena señalar a un gran número de autores que han realizado investigaciones relevantes y actualizadas sobre el chat; se destacan: Yus, (2014, 2013a-b, 2010, 2007-2001a-b), Mayans (2002), Noblía (2009), Crystal (2002), Morduchowicz (2008), Serveti (2004), Tejada (2007) y Levis (2009), quienes han enfocado estos estudios desde perspectivas teóricas disímiles. Desde la pragmática de corte cognitivo hasta el papel que juegan los medios de comunicación en los jóvenes, estos estudios se han centrado en establecer la estructura de la oralidad y la escritura, considerando el chat como un nuevo *género discursivo de carácter híbrido*. De manera similar, se da una explicación de las subjetividades del usuario de las redes y el juego de las subjetividades del contexto hipermedial.

La importancia de las investigaciones de Yus (2014, 2010, 2007-2001a-b) en la investigación de los nuevos usos del lenguaje en la internet constituye un estudio de las particularidades del *uso del lenguaje* en la comunicación electrónica y hace parte de una investigación más amplia sobre los *discursos de masas*. El autor manifiesta que esta comunicación en el ciberespacio se realiza a través de *mensajes en forma de texto, pero con clara vocación oral* y, por lo tanto, *híbridos* entre la estabilidad de la escritura y la *espontaneidad* y lo *efímero* de la interacción oral.

Yus, centra sus trabajos en el marco de la pragmática cognitiva y, en este sentido, específicamente en la teoría de la relevancia de Sperber y Wilson (1986). Dicha teoría pone el acento en los procesos mentales que contribuyen a interpretar lo dicho antes que lo implícito mediante la relevancia de la "intención informativa" sumada a la "intención comunicativa". "La conversación virtual (chat)" es, según la opinión de

Yus (2010), uno de los temas más importantes de sus análisis, ya que este tipo de conversación constituye una “nueva forma de comunicación con sus propios códigos” y, muy importante, borra los límites entre oralidad y escritura.

Este estudio presenta detalladamente las particularidades pragmáticas del chat y brinda un panorama de las posiciones sostenidas por distintos autores con respecto al tipo de estrategias conversacionales que pueden darse o no en él.

Los textos de Yus, se consideran de gran importancia para la presente investigación, ya que presentan un análisis muy detallado y profundo de los aspectos lingüísticos manifestados en las redes sociales, desde la pragmática cognitiva; su uso en la cibersociedad determina las operaciones de contextualización que llevan a cabo los interlocutores, para elegir precisamente la interpretación que, dentro de una serie de posibles significados, es la adecuada en un estadio concreto de la comunicación.

Asimismo, en su disertación doctoral de 2002, *Género chat*, Mayans, desde una clara fundamentación teórica de base antropológica, describe la manera en que los usuarios del chat enfrentan nuevos espacios de conversación interactiva y la forma en que se recrean los recursos lingüísticos. Su valor radica en las lecturas antropológicas que desarrolla, utilizando como método de análisis la etnografía y poniendo de relieve el proceso de sociabilidad *online*. Es una postura novedosa e interesante para abordar las investigaciones virtuales.

En su texto *Modalidad, evaluación e identidad en el chat*, Noblía (2009) estudia los medios como los participantes de la comunicación virtual, mediada por el chat, pautan su interpretación, definen y negocian roles e identidades en la interacción a partir de los recursos que proveen los distintos medios electrónicos con los que cuentan.

Dicho trabajo se inscribe en el marco teórico y metodológico del análisis crítico del discurso, cuya fortaleza explicativa se basa en Halliday (2004) y Goodwin (2001), de quienes toma fundamentos epistémicos básicos para acercarse al análisis crítico del discurso, que a su vez es un insumo fuerte para abordar la propuesta base de esta investigación como aproximación multidisciplinaria a la integración de teorías y métodos que contribuyen a la explicación e interpretación de los lenguajes multimodales de los formatos chat desde una perspectiva sociosemiótica.

El internet es una forma de determinar la naturaleza, los cambios y el impacto que está teniendo sobre el lenguaje. Crystal (2002), en su texto *Lenguaje e internet*, hace una descripción que abarca estas situaciones comunicativas desde los procesos lingüísticos sistémicos hasta el producto creativo del ciberlenguaje.

En su tesis destaca que el internet, con su expansión, va a ocupar un lugar como categoría del lenguaje. Plantea que la cibercharla, como medio lingüístico, debe desarrollar sus propios principios y normas que, en definitiva, deben ser muy diferentes a los que se encuentran en otros medios. Estos aspectos de los nuevos espacios de interacción social y los cambios en el uso del lenguaje hacen que se presenten algunos “modos” en que los participantes del chat orientan y proyectan sus intervenciones.

Igualmente, Serventi (2005); se apoya en los análisis de la conversación con un fuerte componente sociolingüístico, para explicar la interacción comunicativa en el chat desde su influencia en las variables léxicas como componente y resultado de las variables sociolingüísticas. Su investigación, de corte etnográfico consistió en interpretar y categorizar, los datos obtenidos con lo que logró establecer patrones lingüísticos a partir de dos principios establecidos por el investigador:

la economía y la simplicidad de estructuras lingüísticas que sufren ciertas modificaciones a partir del modelo de la lengua hablada y, la creatividad lingüística de los usuarios, que sin duda desarrollan una serie de expresiones nuevas en aras de optimizar el proceso comunicativo por internet.

Construye su propuesta adecuando las categorías expuestas por Hymes, a partir de su modelo etnográfico del S-P-E-A-K-1-N-G, que el investigador toma de Atkinson (2001), el cual busca, a través de una fórmula nemotécnica, determinar los elementos claves de un evento comunicativo. Concluye que la edad, las creencias y los comportamientos como variables sociales influyen en ciertos aspectos de la comunicación del chat. De una parte, por la simplicidad y la economía patente en las formas lingüísticas involucradas en el evento comunicativo, que es más evidente en usuarios jóvenes que en usuarios mayores y, por otra parte, lo que Serventi denomina la “complejidad lingüística”, donde analiza, cómo el cumplimiento de las normas y reglas lingüísticas, se eleva en la medida que los usuarios tienen más edad.

El *ciberdiscurso* juvenil es el resultado de la investigación doctoral de Palazzo (2007); tiene como finalidad avanzar en las investigaciones sobre la relación entre la juventud y los nuevos medios y géneros de la comunicación (especialmente en internet) en el que realiza una serie de consideraciones que toman como punto de partida las representaciones sociales acerca del uso del lenguaje en el ciberespacio.

Dicha investigación partió de las perspectivas lingüísticas del análisis del discurso y la pragmática, en articulación con la etnografía, la sociolingüística, la ciberpragmática y la sociología. El objetivo general consiste en proponer una categoría de análisis y algunos de los componentes del uso del lenguaje en el ciberespacio.

Por otra parte, López y Azcurra (2009) plantean una investigación que también tiene que ver con el ciberdiscurso juvenil y lleva por título: *Las*

nuevas tecnologías de información y comunicación y sus efectos en el lenguaje escrito de los adolescentes. Esta investigación se da en el marco del Seminario de Lengua y Fracaso Escolar dictado en el Instituto Superior de Formación Docente de San Martín, Argentina. El estudio propone analizar la comunicación chat en sus usos multimodales de aplicación y estudiarla con una mirada inter y transdisciplinar que ayude a involucrar productivamente los diversos factores que intervienen en la operatividad de dicho fenómeno y en su concreción práctico-operativa, en la esfera social y cultural.

Las autoras afirman que muchas formas de actuar, sentir y expresar, particularmente de los jóvenes, pasan por el contacto con estos nuevos dispositivos y formatos, tanto para quienes están directamente involucrados con su activación y uso regular, como para el conjunto de la sociedad que no puede sustraerse a los efectos de allí derivados.

El método utilizado fue revisión de apuntes y exámenes. Descubrieron que en los apuntes los alumnos, como ha sucedido siempre, utilizan abreviaturas, al igual que cuando envían un mensaje de texto por celular o cuando escriben en el chat o en las redes sociales. En el proceso entrevistaron a profesores de octavo año y encuestaron a veinte alumnos.

Según el estudio, las docentes coinciden en la mayoría de las respuestas. Se puede decir entonces que, de acuerdo con las respuestas de las educadoras, definitivamente la tecnología influye en el lenguaje escrito de los alumnos, no así en el oral. Las investigadoras concluyeron que, debido al avance de la tecnología, el internet, las redes sociales y el chat, a los que los adolescentes pueden acceder a través del teléfono celular, ha surgido un “nuevo lenguaje escrito” producido por los jóvenes.

A propósito de las estrategias discursivas utilizadas en el chat, el *nick* resulta fundamental en esta forma de comunicación, como afirma Te-

jada (2007) en su artículo “*A propósito de los nick en el chat*”. El *nick* abre, posibilita o trunca la interacción textual (función fática del lenguaje), ya que constituye una marca catafórica, anticipadora de diferentes rasgos, como los del rol que juega el usuario en esa representación que es cada sesión del chat, donde la intención informativa subyace a la ostensión (principio de relevancia). Dicha información puede ser muy variada: señales de identidad, experiencia del usuario en el chat, proposiciones del usuario a los posibles receptores (las de tipo sexual son las más frecuentes en estos canales estudiados).

El *nick*, afirma el autor, es el elemento sintetizador o aglutinador de las principales características lingüísticas de los chats: carácter lúdico y humorístico, creatividad lingüística, neologismos variados, modificaciones textuales que suplen la falta de cualidades vocales (no verbales) en el texto o las faltas de ortografía, grafía fonética, grafía coloquial, grafía prosódica, etc. El objetivo de esta investigación es explorar y argumentar las características, importancia e influencia del *nick* en los chats.

Al respecto de esta investigación cabría preguntarse si, en efecto, el *nick* tiene ese poder informativo o esa intención, cuando podría asumirse sociosemióticamente como un indicio, una especie de metonimia con función identificadora que apuntaría a mostrar rasgos o detalles de las subjetividades de los internautas, y no solo estar en posición de informar, lo que en términos de Yus (2010), sería una forma de enmascaramiento o preservación de la identidad, pues parece no cumplir con la función referencial que suele asignarse al nombre propio ya que, más que favorecer la unión nombre con la identidad-referente de la persona que lo usa, parece que estamos ante un caso de enmascaramiento intencionado de la identidad mediante el recurso del apodo (p. 61).

Entonces la revolución de internet es fundamentalmente sociosemiótica y ello se manifiesta en uno de los medios que acoge, el chat, donde se ha producido buena parte de esta revolución. Según Crystal (2002), al tratarse de un nuevo entorno, la forma de apodar o designar cambia frente al apodo tradicional, así el *nick* nace por autoasignación y su supervivencia depende también de la voluntad de su creador-usuario, como una estructura de contacto en la red, donde la relación del yo, tu y el mundo, son evidentes, pues esta relación tripartita decide la visibilidad o invisibilidad del chateador, en otras palabras, el sujeto existe o no existe en el mundo virtual.

La tarea propuesta por Bernal (2002), en su artículo “Cibercultura: una mirada desde la complejidad y la comunicación”, abrió la posibilidad de investigar la cibercultura desde la *teoría de la complejidad* como soporte teórico y desde los sistemas para mirar su interacción entre tecnología, ciencia, cultura y comunicación. La autora analiza la cibercultura desde las siguientes premisas: 1) Desde una teoría de la complejidad que lleva a cuestionar las relaciones entre los temas que serían la clave para tener un punto de apoyo y permitir un primer acercamiento al término cibercultura. 2) Desde el aspecto ontológico, que lleva a preguntar qué es la tecnología y cuáles son sus objetos simbólicos. 3) Desde la pragmática, el análisis de los usos de estas tecnologías. 4) Desde lo fenomenológico, cómo afectan las tecnologías nuestra experiencia.

El propósito de este artículo es abrir la posibilidad de investigar sobre la cibercultura desde la teoría de la complejidad como soporte teórico y desde los sistemas establecer la interacción entre tecnología, ciencia, cultura y comunicación.

Afirma Bernal que en torno a la tecnología se crea una cibercultura, un concepto que no es definido dentro de las estructuras sociales vigen-

tes; las “cibercomunidades” y los portales surgen como ámbitos de confluencia entre los servicios de información personalizada y los medios de información pública. Esta investigación contribuye a ampliar la mirada de la cibercultura desde el mundo de la complejidad, regido por un universo que marca múltiples posibilidades constructivas.

Hay que añadir, además, que varios estudiosos consideran el chat como una nueva forma de comunicación. Bien lo señala Sanmartín Sáez (2007): “En el caso específico que nos ocupa —el chat— hay que señalar que estamos frente al nacimiento de un nuevo tipo o modo de comunicación, impulsado por los avances tecnológicos” (p. 22). Esta autora argumenta su postura con base en diversos trabajos, como los de Yus (2001a), Pons (2002), Featherstone (2000) y Gómez (2001).

Por otra parte, y en lo que concierne al enfoque metodológico, es importante destacar el papel que juega la “etnografía virtual” como elemento clave muy común para referirse a la adaptación de la metodología etnográfica al estudio de las interacciones mediadas por ordenador o de las prácticas sociales y culturales asociadas al uso y la producción de internet.

Hine (2004) intenta adaptar el método etnográfico al estudio de foros electrónicos y páginas web y determina que la observación virtual es una forma importante de recopilación de información a partir de los insumos producidos en las redes y recreados por los cibernautas en estos contextos ciberculturales. Taylor y Bogdan (1992) y Hine (2000) destacan la importancia de recurrir a los pantallazos como fuente directa de recopilación de información, para facilitar la categorización y sistematización de datos en la bitácora creada por el investigador.

Desde la década de los años noventa, son muchos los trabajos sobre la interacción social en internet que a partir de la observación etnográfica han realizado una descripción de la vida en la red y de las relacio-

nes sociales que se establecen en entornos electrónicos como foros y chats en las diversas redes sociales. Por tanto, existe un corpus bastante extenso de investigaciones que toman como referencia, aplican y adaptan el método etnográfico al estudio de los fenómenos sociales en internet. Se destaca el trabajo pionero de Joan Mayans en España, autor del libro *Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio* (2002), Yus (2010-2001a), Lévy (2007), Crystal (2002), Morduchowicz (2008), Verón (2004) y Levis (2009).

Estos nuevos escenarios de construcción social mediática están marcados por la riqueza de la constante oferta tecnológica y por el uso que los “nativos digitales” hacen de ella. Por su lado, Morduchowicz (2008) explora el papel de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en la vida de los jóvenes. Plantea cómo los medios y las herramientas tecnológicas afectan, directa e indirectamente, los modos de sociabilidad de estos grupos, así como la incidencia que los medios ejercen sobre sus formas de leer, conocer y aprender.

Dicho trabajo es un análisis y una reflexión de la generación multimedia desde los significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes. Estos usos, consumos y transformaciones indican que, en la sociedad del presente, los espacios rituales y las prácticas sociales y desculturizadoras predominantes provienen o son altamente mediados por la interacción con los dispositivos tecnológicos comunicativos y con las diferentes interpretaciones analíticas, cuya revisión y evaluación críticas resultan consustanciales a otras expresiones como las planteadas por Levis (2009): *cibersociedad, cibercultura, ciberespacio, lenguaje digital*, amplio campo de referentes conceptuales que enmarcan la presente propuesta.

Levis (2009) aborda el tema de las tecnologías de la información y la comunicación en su doble dimensión de dispositivos materiales y fun-

cionales inherentes a las estructuras constitutivas de las sociedades actuales, pero también en su condición de espacios y escenarios en y a través de los que se realizan en gran medida las principales alteraciones y transformaciones del acontecer social y cultural contemporáneo.

La revolución de las pantallas, como también se ha denominado a este fenómeno cibercultural, expresa y condensa el conjunto de cambios operados en la cotidianidad social de los sujetos, en la medida en que ese diario discurrir de sus vidas está atravesado, de una u otra forma, por la multipresencia de las pantallas, ya sea por la mediatización de la sociedad, por la presencia omnímoda de las tecnologías, medios de información y de comunicación que intervienen y acompañan la totalidad de actos y prácticas que irrigan la rutina ciudadana.

Esta revolución también determina al espectador en una aventura como *El sujeto en la pantalla* (2009), donde Machado se ubica en un universo claramente delimitado por la presentación de sus indagaciones teóricas: el mundo del cine y del ciberespacio, universo paralelo constituido por la multitud de pantallas que conforman hoy nuestro horizonte visual y cultural, del cual el cine es apenas una clase de ellas.

El análisis del papel del lenguaje en ambos universos constituye, por así decirlo, la trama de fondo cuando se propone ilustrar un cambio decisivo: la transformación del sujeto de capacidad meramente “de-seante” a la condición de productor activo, de sujeto de enunciación a sujeto de acción.

Con gran maestría, Machado (2009) realiza el recorrido, además, provisto de una serie de tematizaciones que le permiten indagar sobre cuestiones esenciales en los modos en que la significación se da y se hace en ambos dominios: uno, el punto de vista de quien presenta, narra o expone las técnicas y procedimientos en la configuración enunciativa; dos, el tratamiento que se brinda al espectador y todo lo

concerniente al redondeo de la figura del sujeto en ambos espacios de enunciación.

El tema-problema central que afronta esta obra, relevante para esta investigación, se centra en el análisis de la *discursividad* sociocultural y estética, incluido el cine, donde el ciberespacio y la cibercultura son los verdaderos protagonistas en estos nuevos medios y dispositivos tecnológicos para interpelar a los sujetos de las sociedades de la información y generar, en los marcos de las interacciones tecnomediadas, los nuevos modos y modelos de presentación y representación de lo social, incluidas las nuevas subjetividades, individuales y colectivas, típicas de quienes habitan y deambulan por dichos mundos.

El resultado parece sorprendente; en eso radica su alto valor problematizador: en estos escenarios ciberculturales, sujeto y subjetividad emergen como potencias activas, como fuerzas movilizadoras de un actuar capaz de incidir efectivamente en el entorno social significativo:

El surgimiento de nuevos medios modifica íntegramente la indagación del sujeto (que ya no es exclusivamente cinematográfico) y nos coloca frente a nuevos problemas que debemos afrontar. Las teorías de la enunciación empezaron a entrar en crisis con el surgimiento de los nuevos medios, que asumieron la hegemonía del mercado audiovisual. Con el surgimiento y generalización de estos nuevos medios, la situación del dispositivo, es decir, el texto y el espectador empieza a cambiar. (Machado, 2009, p. 123)

En la misma línea, en el marco de su texto *Cibercultura*, Lévy (2007), con un fuerte componente teórico sobre las tecnologías, usos y apuestas de la sociedad digital, hace un exhaustivo análisis de las implicaciones culturales de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Excelente base para acercarse a la cultura de la sociedad

digital y determinar hasta qué punto, a partir de la cibercultura, se podría establecer una nueva relación con los saberes, desde las implicaciones subjetivas y culturales de este fenómeno tecnológico.

Multimodalidad y multipresencia de sistemas semióticos

Como ya se ha apuntado, la semiótica de la acción posibilita un punto de vista diferente al enfoque monomodal y puntualiza que la comunicación y “representación” son inevitablemente multimodales. La codificación o decodificación no ocupan el lugar central en esta teoría, ya que se cuestiona que representar algo sea equivalente a ponerlo en un código o codificarlo.

Representar una idea se relaciona más bien con diseñar, deconstruir, reconstruir y dar sentidos a un significado mediante los recursos disponibles para los usuarios de una cultura, que son activos y no solo reproducen significados, sino que los recrean (Hodge & Kress, 1988). Así, la semiótica de la acción y la mirada multimodal y multimedial validan no solo los lenguajes como sistemas semióticos, sino todos aquellos sistemas que ofrecen recursos para la creación de sentidos, que, en definitiva, son de gran riqueza, en el formato y en la interactividad.

La multimodalidad evidencia la multipresencia de sistemas semióticos que pueden ser inherentes al discurso o ‘concomitantes’ al proceso de su producción, comprensión y circulación. Pardo (2008) manifiesta que en internet el sistema verbal sigue jugando un papel central en la construcción del significado, pero, aunque el discurso verbal digitalizado pueda tener un cierto predominio, es inevitable reconocer que hay un medio y un recurso tecnológico que privilegian otros modos de lenguajes a través de los cuales se proponen nuevas maneras de representar realidades y de ser percibidas.

El carácter multimodal del discurso procede de los recursos semióticos involucrados en la cibercomunicación: los modos (sistemas de signos actualizados en el discurso), los medios (arquitectura del for-

mato chat-TIC), el diseño (escenario del entorno cognitivo en el que tiene valor el chat), la enmarcación (forma en que los elementos de una composición visual están conectados) y las prácticas de interacción e interconexión comunicativas en las cuales se desarrollan esos “modos” y esos “medios”. En el mismo sentido, los recursos semióticos hacen referencia a los sistemas de signos disponibles en la sociedad (escritos, auditivos, musicales, sonoros, gráficos, pictóricos, etc.) que subyacen a los procesos de construcción de sentido (significado y valor). (Kress & Leeuwen, 2001).

En efecto, cuando se usa el internet y el usuario accede a un determinado sitio web, este entra en contacto con un código o conjunto de códigos que por su propia naturaleza no son sistemas neutrales. Así, los sistemas semióticos, además de contribuir a la solución de la necesidad de generar significados múltiples, son la consolidación convencionalizada de procesos sociales y culturales cuya vigencia y permanencia contribuye a comprender los hechos sociales como pluriculturales (Pardo, 2008).

En los trabajos de 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.

Este enfoque se ha hecho ineludible debido a los cambios en las prácticas de lectura y escritura de las generaciones actuales que cotidianamente leen y escriben textos digitales e hipertextos (Rodríguez, 2006), los cuales ofrecen potencialidades innovadoras de crear y recrear múltiples significados y sentidos. Desde esta perspectiva, cualquier texto que incluya más de un recurso para significar puede ser definido como un texto multimodal (Kress & Leeuwen, 2001). Desde la semiótica de la acción y la transducción, la multimodalidad se configura en la multimedialidad como hecho virtual-real que constituye, estructuras mediá-

tico-comunicativas, diferentes de cualquier medio analógico.

Estas prácticas discursivas en el marco de la cibercultura son interiorizadas por Lévy (2007) como el conjunto de técnicas materiales e intelectuales de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio, el cual viene dado por las redes de ordenadores y demás artefactos electrónicos, con los que se expresa la aspiración de construir lazos sociales, identitarios, afectivos, de aprendizaje colaborativo, de uso, de consumo, a partir de nodos globales en la red, desarrollando así las comunidades virtuales apoyadas en la interconexión y por ende, en la inteligencia colectiva.

Del mismo modo, el uso y la interpretación de la información en el contexto específico del internet, se centra en el concepto de ciberpragmática acuñado por Yus (2001a), quien en su propuesta teórica la define, como una rama de la pragmática que se ocupa de las múltiples posibilidades de uso del lenguaje en el contexto de las nuevas tecnologías y, que se encarga de observar cómo se dan las operaciones de contextualización que hacen los internautas, para lograr interpretar los mensajes virtuales: “se centra en cómo se usa y se interpreta la información en el contexto específico de internet” (Yus, 2010, p. 31). Por ello, las estrategias de producción en la interacción virtual requieren de ciertos mecanismos que regulen la comprensión de los mensajes desde su contextualización, la cual determina el valor y los sentidos que dan los internautas a los aspectos culturales, discursivos, políticos, sociales y, por ende, a las configuraciones de los sujetos y las subjetividades.

Estas interacciones son básicas en la determinación del principio de complementariedad, cuyo valor radica en la cooperación del hecho comunicativo y, donde efectivamente, los roles de los participantes en las salas de chat parten de la interacción funcional y efectiva de los

intercambios dados en el momento, lo que implica a su vez, un mecanismo de paralelismo como simultaneidad (virtual-real-actual, virtual/real). Véase Yus (2007).

La visión que se desprende de las investigaciones, de la situación actual, centradas en el chat⁵ destaca cómo este formato permite crear vínculos sociales interactivos en forma de comunidad virtual. El número significativo de usuarios demuestra una clara tendencia a la interactividad y a mantener estable su identidad virtual gracias al uso de apodos unívocos (Jones, 1997). Respecto de este punto, Yus (2001a) afirma:

Quando dos usuarios se comunican entre sí a través de internet, no solo transmiten información directamente relacionada con el contenido de los enunciados intercambiados, sino que también pueden inferir una determinada información referida al uso concreto de las convenciones de uso de internet. Un usuario puede sorprenderse (de forma positiva o negativa) ante el mayor o menor dominio de, por ejemplo, las abreviaturas de uso común en los intercambios por internet. No olvidemos que las jergas sirven para un importante propósito dual: por un lado, determinar el derecho del usuario a pertenecer al grupo que usa la jerga y, por otro lado, generar fronteras de uso discursivo con otros grupos de hablantes con los que el ser humano no desea ser confundido. En situaciones orales, esta sumisión a una determinada jerga discursiva suele ir acompañada de determinados atuendos que facilitan su adscripción a un grupo social determinado (e.g., las denominadas tribus urbanas). Un ejemplo en entornos virtuales es el uso de abreviaturas y acrónimos en los mensajes mandados a los teléfonos móviles, verdaderos jeroglíficos que permiten a los adolescentes comunicarse sin la interferencia de los mayores. (p. 6)

5 Conversación virtual por internet, “tomado de la voz inglesa que significa ‘charlar’, es una conversación oral en un soporte escrito, una forma de comunicación muy asentada y con sus propios códigos de funcionamiento” (Yus, 2010, p. 172).

En este aspecto, el eje de los ciberdiscursos es un producto de la semiosis social, es decir, de las prácticas discursivas y comunicativas que configuran la realidad, a partir de los múltiples sentidos otorgados a las comunicaciones multimediales, debido a la riqueza polifónica de los lenguajes en red.

La caracterización de esas condiciones como producción del sentido es lo que abre el camino al hecho simbólico como eje fundamental del comportamiento social y de las estructuraciones de los imaginarios como red compleja de representaciones de sentido, en el seno de las “prácticas sociales” (Verón, 2004). A su vez, establece que la relación entre la sociedad y los discursos es que la sociedad los produce y a la vez esta es producida por ellos, “pues, todo discurso es el lugar de manifestación de una multiplicidad de sistemas de restricciones, una red de interferencias” (Verón, 2004, p. 72).

Entonces, esta semiosis social es básicamente una reconstrucción de *procesos* desde el momento mismo de la reconstrucción de sus *productos*, que emergen del hecho social en red, con los que se logran representaciones y configuraciones de sentido que favorecen las prácticas discursivas, como también un conjunto de evaluaciones, propósitos, interpretaciones y legitimaciones donde los sujetos utilizan recursos comunicativos como los modos, los medios y múltiples recursos semióticos (Kress, 2001).

En consecuencia, las representaciones que abarcan y favorecen los múltiples sentidos serán el resultado de la interacción e interactividad con el mundo virtual y del análisis constitutivo de nuestra experiencia. Acotando a Fabbri (2004), los sujetos de acción, de pasión y de deseo obran en escenarios o entornos cognitivos multimediales del chat donde nos movemos (espacio simbólico) o desde donde estamos conectados (sala de chat).

Semiótica de la acción o giro semiótico

La corriente semiótica, propuesta por Fabbri (2004), determina algunas estrategias de legitimación muy puntuales que permiten el acercamiento teórico desde el giro semiótico. Su postura es la de consolidar una semiótica que no sea semiología ni que esté restringida a los signos lingüísticos.

De igual manera, se propone trabajar con incertidumbres, desde la complejidad de los lenguajes; reconstruir los criterios de pertinencia para formar el significado de los textos; transformar la referencia, desde el sujeto de enunciación en sujeto de acción, y hacer que la semiótica sea el centro de comprensión de las ciencias para acceder al conocimiento por medio de inferencias cognitivas y narrativas de la parábola, es decir, de las metáforas, situación cognitiva donde “no se trata meramente de una forma de hablar, sino de una forma de pensar, de conocer, de sentir y de percibir el mundo” (Najmanovich, 2001, p. 1).

Estas formas multimodales de comunicación están reguladas por la estrategia semiótica del deseo, de la pasión, del cuerpo, que de alguna manera determinan la interacción en el mundo virtual. Este llamado giro semiótico (Figura 37) es pensado como una gramática de la acción, de la narración y del cuerpo, donde la narración es asumida como una teoría de la acción (la acción que, de acuerdo con Simondon (2001), es transducción⁶, ya que “el lenguaje no sirve para representar estados del mundo sino, en todo caso, para transformar dichos estados, modificando al mismo tiempo a quien lo produce y lo comprende” (Fabbri, 2004, p. 48), pues las corporeidades se crean del hecho de que no hay pasión sin cuerpo.

⁶ “La transducción es un proceso tan general que, además de recoger buena parte de las expectativas que se crean con la inducción y la deducción, se extiende más allá de los procesos intelectuales haciéndose cargo de factores radicados en la complejidad, en la dinámica de los sistemas, en la cuántica, en el holismo y la transdisciplinariedad” (Cárdenas, 2015, p. 12).

Por ello, las corporeidades nacen de la red de relaciones generadas en los ciberlenguajes: el aquí, el ahora, el afuera, el cerca, el lejos, como una ruptura dada desde el espacio que ha sido modificado por las formas multimodales y multimediales de comunicación, donde, como afirma Bauman (2010), “las distancias ya no importan y la idea del límite geofísico es cada vez más difícil de sustentar en el mundo real” (p. 20), lo que implica la velocidad, que facilita el desplazamiento del cuerpo desde lo corpóreo a un espacio virtualizado donde confluyen los no lugares (Augé, 2000). Es decir:

Ya no se trata de indicar nuevos lugares en el viejo mapa de la modernidad, sino que los desarrollos contemporáneos exigen la construcción de un nuevo espacio cognitivo donde cuerpo-mente, sujeto-objeto, materia-energía son pares correlacionados y no oposiciones de términos independientes. Solo en un nuevo espacio cognitivo podrán cobrar sentido las producciones teóricas e instrumentales de este fin de siglo: la simulación y la realidad virtual, las redes sociales y las tramas urbanas, el cuerpo emocional y la mente corporalizada. (Najmanovich, 2001, p. 2)

Estas confrontaciones permiten consolidar otra mirada de la socio-semiótica como eje fundamental en la construcción de los sujetos y subjetividades, que proyecta las diversas formas de vida en la cotidianidad y se presenta en el mundo virtual del chat como una metáfora que porta los avatares deseados, en un proceso de simulación en el que el cuerpo adquiere un carácter deconstructivo en su dimensión como lenguaje.

Ello muestra que el lenguaje no es simplemente un problema de enunciación y de intercambio lingüístico; por el contrario, es un hecho que abarca fundamentalmente al sujeto como acción, en un espacio sin-

crónico, veloz y simultáneo que le permite transmitir, transportar, intervenir y modificar el cuerpo a partir de las subjetividades que se construyen en este medio virtual como un proceso liberador de esquemas y significados concretos, como se verá más adelante con respecto a las categorías de red-no lugar (Figura 23), a partir de las cuales los internautas en su proceso de transducción, construyen otras formas de simbólicas de lectura, interpretación, transformación y reconocimiento del yo, del mundo y del otro, cuyo desplazamiento tanto en el espacio como en el tiempo, “ se trata de un transporte donde lo transportado resulta transformado” (Simondon, 2008, p. 13)

En este sentido, en la versión en línea, que es una versión compleja, ya que sus sentidos son multimodales y multimediales en los enmarcamientos de la representación de la realidad virtual en los chats públicos, los lenguajes son vistos no como acto de habla, basados en la lingüística funcional, sino como acciones discursivas y comunicativas de los internautas que siempre están relacionadas en una cadena de semiosis infinita (transducción) con su afectación; en términos de Fabbrì (2004), con las pasiones sobre el otro o los otros sujetos conectados. Ver anexos: (Bitácora 9-10).

Estas intenciones semióticas conducen a determinar cómo en una situación pragmática cibercultural, la existencia y valoración del otro, en un espacio propio previsto para la intercomunicación virtual, el individuo adquiere múltiples posibilidades de ser y hacer en el mundo de cara a la cibercultura, pues la construcción de sentidos, a partir de los ciberlenguajes, es altamente influenciable en la constitución de identidades⁷ y subjetividades: “De alguna manera, pues, el efecto de la ac-

7 Construcción identitaria que se consolida a partir de las creencias y configuraciones del ser (yo) y debe ser unida a la percepción de lo que los otros creen que se debe hacer o ser; se asume desde la posición del sujeto nómada que como ser histórico, político, ético, social es el resultado de las experiencias de la relación del yo con el mundo y con el otro. Estos elementos de relación (transductivos) ciberespacial configuran una serie de subjetividades, como relación entre lo virtual y lo real.

ción del otro es un afecto o, mejor dicho, una pasión. La pasión es el punto de vista de quien es impresionado y transformado con respecto a una acción” (Fabbri, 2004, p. 61).

Este universo simbólico que percibimos, y en relación con el que elaboramos discursos desde distintos puntos de vista, acotando a Bajtín (1992), se convierte, por la mediación semiótica, en objeto de significación y de valoración de múltiples sentidos. En tanto que la semiosis infinita será el resultado de la interacción con el yo y de la acción coordinada con los otros y con el mundo o acción cooperativa, ella suscita el interés por descubrir la naturaleza de las configuraciones semiosociales del lenguaje del chat desde el giro semiótico.

En consecuencia, si se considera una aproximación epistemológica a los lenguajes discursivos del chat desde el giro semiótico (Fabbri, 2004), como la creación de acuerdos humanos con sus múltiples formas de representación hacia una semiosis infinita (Eco, 2005), esta orientación nos puede conducir hacia una hermenéutica de lo que hacemos “al hablar” o lo que hacemos “al chatear”, ligado a la relación cibercultural, lenguajes/multimodalidad/pluriculturalidad, como una relación tripartita entre yo/tel otro/mundo.

Este proceso cibercultural invita a revisar desde una visión compleja esa interacción-multidinámica que se da en la relación recíproca entre las modalidades discursivas del entorno cognitivo sociosemiótico del chat, desde los lenguajes-entorno cognitivo multimodal y multimedial del chat público, lenguajes-corporeidades y subjetividades en la globalización actual y la creación de otros lenguajes, de nuevas semiosis, en que la condición del signo se dinamiza y proyecta con otros valores de relación debido a las múltiples interpretaciones de los sujetos que intervienen en este proceso de validación de sentidos como una representación de los lenguajes de la cibercultura.

De ahí, que la importancia del desarrollo de este proceso de investiga-

ción y producción académica como resultado del ejercicio académico de la autora como docente e investigadora al servicio de la udfjc, facultad de ciencias y educación, sea la pregunta sobre lo que representa socioculturalmente el *chat-lar* como práctica sociosemiótica fundamental de las sociedades de la información y la comunicación y, cómo inciden las representaciones sociosemióticas del chat público en la conformación y caracterización de los nuevos sujetos y subjetividades.

Lo que replantea la idea de la necesidad científica de descomponer el todo en las partes y las partes en el todo para posteriormente reconstruirlo y comprender de esa manera su funcionalidad. Fabbri afirma que toda nuestra época ha estado marcada por la creencia constructivista de que es necesario dividir la complejidad del mundo de las significaciones, con base en un modelo atomista, que disgrega, pero no dimensiona el todo como unidad o unidades de sentido. En consecuencia, la propuesta de un giro semiótico consiste precisamente en:

Crear universos de sentido particulares para reconstruir en su interior unas organizaciones específicas de sentido, de funcionamientos de significado, sin pretender con ello reconstruir, al menos de momento, generalizaciones que sean válidas en última instancia. Solo por este camino se puede estudiar esa curiosa realidad que son los objetos, unos objetos que pueden ser al mismo tiempo palabras, gestos, movimientos, sistemas de luz, estados de materia, etc., o sea, toda nuestra comunicación. (Fabbri, 2004, p. 41)

Estos acercamientos teóricos inducen a comprender que los signos como universos que se transforman unos en otros establecen relaciones desde la acción, el uso y el mundo; desde la semántica signo-realidad, desde la semiótica signo-signo y desde la pragmática de la relación signo-hombre, en concordancia con lo que afirma Kress (2001),

en cuanto a que los discursos son formas socialmente situadas de conocimiento sobre aspectos de la realidad, para lograr múltiples representaciones y configuraciones de sentido que favorecen las prácticas discursivas. Por lo tanto, el objeto del discurso siempre es una focalización y un producto de la semiosis social (Verón, 1993).

Por lo anterior, es importante comprender que la semiótica de la acción es fundamental no solo como herramienta de análisis de los formatos chat (WhatsApp) en su configuración simbólica, sino para esclarecer su importancia e influencia como proceso de significación y resignificación de sentidos.

En resumen y como conclusión de este primer capítulo. Desde el estado del arte de los estudios del chat, analizados para esta investigación, se encuentra que, en su mayoría, el referente más cercano de análisis es la conversación y se asume como modelo analítico lingüístico el análisis conversacional. Este está orientado para las conversaciones cara a cara, es un estudio convencional estandarizado establecido por patrones exclusivamente lingüísticos cuyos principios de interacción se dan a partir del sujeto de enunciación, mas no del sujeto de acción, que responde a los cambios sociales dados en la actualidad.


Se puede determinar que los estudiosos del chat atienden a diversos aspectos, ya sea en su caracterización como un nuevo género discursivo, o su configuración como un género intermedio entre oralidad y escritura; muchos otros centran sus investigaciones desde la lingüística sistémica funcional a partir de los postulados de Halliday (2004) o desde los análisis de la conversación desde una perspectiva interaccional (Goodwin, 1995). Otros se asientan predominantemente en lo léxico-gramatical, desde una perspectiva de la lingüística funcional, visto como un texto de carácter monológico; otros estudian aspectos concretos como la ortografía, la sintaxis o las normas de cortesía, o centran el ejercicio del chat como un recurso pedagógico-didáctico en

algunas áreas del saber. Es importante determinar cómo desde la ciberpragmática se interpreta la información en el contexto específico de internet, es decir, el lenguaje desde su uso virtual.

Lo que conduce a realizar múltiples y variadas lecturas en cuanto a los procesos de investigación, de cara a la posmodernidad y a los lenguajes de la cibercultura, desde una perspectiva inter y transdisciplinar que abarca las realidades de los lenguajes multimodales y multimediales, desde donde las categorías de red no-lugar, construyen una relación dinámica entre la acción, narración y la pasión en un ejercicio de transducción del sujeto en red y a su vez de los estudios del lenguaje.

Esta caracterización de la investigación, condujo al análisis y a la reflexión de otros modos de presencia permeados en el ciberespacio, cuya construcción de efectos y sentidos se proyecta en la sociedad, la educación, la economía y la política, como se detalla en cada uno de los capítulos que conforman el cuerpo de la investigación, lo que lo hace una materia obligada para su reflexión, análisis y proyección de otros ambientes de aprendizaje y de otros “modos de presencia” con respecto a los sujetos.

De acuerdo con lo dicho, el signo se concibe a partir de las diferentes formas semióticas —señales, símbolos, indicios, iconos, signos— en términos de una unidad que en una dinámica mediática conduce a la construcción de sentidos, lo que implica desde la perspectiva de la transducción todo un proceso en que los signos no representan, sino transforman, el sujeto no enuncia, construye en la acción. Estos elementos permiten reconocer la condición semiótica de los lenguajes, donde la perspectiva transductora garantiza el proceso de transformar o convertir unas señales en otras, ya que los signos no tienen un estatus definido, es decir, algunas veces denotan, otras connotan.

Un signo ⁸ a su vez puede ser un símbolo de estatus o una señal de interconexión en red. “Lo cierto es que las señales están relacionadas

⁸ <https://www.google.com.co/> Apple logo

de manera estrecha con la acción humana, son indicadores de acción y, por supuesto, permean la conducta humana” (Cárdenas, 2015, p.13), lo que implica que el estudio semiótico de esta investigación, no esté restringido exclusivamente al objeto de estudio semiótico sino como un proceso de interpretación, de sentido y de valor contextualizado en la RED.

Entonces, al concebir la semiótica como acción es clara la posición del sujeto nómada, quien posibilita y decide su autonomía y singularidad, para con ello dar cabida a las múltiples identidades que, a su vez, lo constituyen como sujeto diverso, en un entramado de relaciones transductivas (subjetivas), ver [figura 10](#), que reinterpretan y reinventan los universos multimodales en el marco de la cibercultura, es sujeto es responsable de su accionar e impacto en el mundo.

Estas rutas de convergencia conceptual, analizadas en este capítulo, de tendencias tan variadas, hacen que el escenario de los lenguajes ciberculturales se caracterice ampliamente y se cumpla con el propósito de reflexionar en torno a las relaciones de sentido como representaciones simbólicas del mundo en la conformación del discurso multimodal y multimedial.

A partir de las premisas teórico-conceptuales, orientadas en este capítulo, cabe anotar que la dimensión sociosemiótica, en cuanto manifestación de la riqueza plurisignificativa de los lenguajes del chat, se representa también como nuevas formas de hacer presencia, nuevas formas de configuración de subjetividades y nuevas formas de visibilización social y cultural, lo que conduce a realizar otras lecturas en lo relacionado con los procesos de investigación frente al mundo de los lenguajes de la cibercultura.