



"CONSTRUCCIÓN SOCIAL DE LA REALIDAD EN LOS NATIVOS DIGITALES: una revisión teórica desde la perspectiva narrativa y el hipertexto

María Dolores Cáceres Zapatero (1)
Paloma Díaz Soloaga
Francisco García García
María Luisa García Guardia
Mercedes López
Patricia Nuñez Gómez
Universidad Complutense de Madrid, España

Resumen

El presente artículo explora las teorías que justifican el proceso de construcción de la realidad social a través de los medios de comunicación y de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), especialmente, Internet. A través de una revisión de las teorías tradicionales en los estudios sobre efectos de los medios, las autoras ofrecen un marco general que permite repensar a partir del nuevo escenario el modo en el que los medios contribuyen a conocer y comprender la realidad.

Partiendo de una serie de conceptos clave como son la hipertextualidad, la interactividad y la inmersión se enuncian las principales teorías desde una perspectiva multidisciplinar que abarca la sociología, la psicología, la teoría de la comunicación o la lingüística.

Las autoras pretenden así ofrecer una revisión teórica actualizada de cómo los nuevos medios contribuyen decisivamente a configurar un escenario social novedoso y de qué manera modifican el acceso y la construcción de la realidad.

1. Introducción

La llamada sociedad red, ha generado espacios de conocimiento novedosos que, sin cambiar en lo esencial el proceso de construcción de la realidad a partir de los medios tradicionales (televisión, cine, periódicos, revistas), afectan sustancialmente a la construcción de la realidad de los llamados "nativos digitales". Si bien es cierto que se están modificando los modos de comunicación social, al ser estos menos controlables por los agentes sociales habituales en la infancia y juventud (padres, instituciones educativas), parece que las herramientas de las que se sirven son bien conocidas por los estudiosos en comunicación, sociología y psicología: la narratividad y la hipermedia. Esta nueva generación de jóvenes que ha nacido rodeada de nuevas tecnologías y cuya integración de uso en sus vidas cotidianas es intuitiva y natural desde muy temprana edad, configura su identidad con muchos datos de procedencia digital.

La narratividad digital y el uso del hipertexto es de tal importancia que configura escenarios de realidad diferentes a los tradicionales; estos escenarios han sido estudiados en profundidad desde distintas perspectivas teóricas y enfoques con frecuencia complementarios y en ocasiones opuestos.

Queda en suspenso la afirmación de si realmente el resultado de esta nueva forma de conocimiento altera sustancialmente la construcción de realidad de los nativos digitales.

En las últimas décadas, desde diferentes disciplinas y áreas de conocimiento se ha acometido el estudio de estos procesos a partir de marcos teóricos diversos contribuyendo así a establecer un marco conceptual y metodológico apropiado. El presente artículo revisa nuevamente esas teorías marco que no son exclusivas de los nuevos medios pero que permiten conocerlos a la luz de un nuevo escenario.

2. Descripción general

2.1. Objeto de estudio

El objeto de trabajo de esta investigación se centra en el estudio del proceso de la construcción de la realidad social a través de los medios de comunicación y de las TIC, especialmente, Internet.

Los objetivos que se pretenden son:

- Revisión de las diferentes teorías sobre los medios y su relación en la construcción social de la realidad desde diferentes ópticas (sociológicas, de la comunicación, historiográficas, cultural y tecnológica)
- Definición de conceptos clave derivados de las diferentes teorías revisadas
- Creación de un marco conceptual para el presente estudio "La construcción de la realidad social en los jóvenes a través de los Servicios y Contenidos Digitales Abiertos: Conductas y competencias socio comunicativas en la Red de los "nativos digitales".

2.2. Método

Metodológicamente, se decidió realizar una revisión de la literatura científica sobre el tema de estudio que permitiera crear un "mapa" de situación acerca de las distintas aproximaciones teóricas al objeto de estudio.

Para ello se realizó una selección de fuentes bibliográficas y documentos relacionados pero todos ellos considerados como exponentes de las ideas más interesantes y relevantes para el estudio. Esta selección se realizó a partir de las aportaciones de los miembros de todo el Grupo de investigación SOCNATIVO DIGITAL.

Se procedió a la lectura y recensión de dichos textos, lo que consta en el siguiente apartado. El punto 2 de este artículo responde a los conceptos o tópicos fundamentales que han aparecido en las lecturas hasta el momento.

Posteriormente se realizó un esfuerzo comprensivo para organizar las teorías existentes acerca de la construcción de realidad social, agrupando autores –cuando ha sido posible– por la coherencia interna de sus propuestas.

En este primer momento no se prestó particular atención a los nativos digitales en particular, sino al proceso de construcción de realidad a partir de los rasgos característicos de los nuevos medios.

3. Conceptos

De la revisión de fuentes realizadas se han extraído una serie de tópicos o conceptos que resultan relevantes a la hora de explicar tanto a nivel general como a nivel sectorial, aspectos relativos a la construcción de la realidad social por parte de los nativos digitales.

3.1. Conceptos generales

En primer lugar, se han encontrado un conjunto de temas o conceptos generales que hacen alusión a tópicos relativos al contexto y sus características, en el cuál se llevan a cabo las prácticas de comunicación, adquisición e intercambio de información, ocio y relación de los nativos digitales.

La introducción de un nuevo medio en una cultura reestructura el entorno social; en este sentido, los medios digitales alteran las relaciones que se dan dentro del espacio social. La estructura reticular que caracteriza el ciberespacio es una organización abierta capaz de expandirse sin límites integrando nuevos nodos. Una estructura social que se basa en redes es un sistema muy dinámico y abierto, según Manuel Castells, susceptible de innovarse sin amenazar su equilibrio. Las redes son instrumentos apropiados para una cultura de deconstrucción y re-construcción incesantes y una organización social que ha desvinculado la dimensión espacial y temporal.

- Sociedad red (Castells)
- Nuevos Medios (Mannovich)
- Realidad virtual (Ryan)
- Remediación (Bolter y Grusin)
- Hipermedialidad (Scolari)

3.2. Conceptos particulares:

Se refieren de manera sectorial a aspectos concretos que están involucrados en las transformaciones que han sufrido los Medios y que imprimen un nuevo carácter a las prácticas de los nativos digitales.

En el contexto de las nuevas aplicaciones de la web, los nativos digitales no transitan por las secuencias lineales de la cultura impresa, sino que interactúan desde narrativas hipertextuales y modelos que escapan al esquema tradicional basado en la difusión. La interactividad, elemento clave, conforma así un nuevo tipo de usuario mucho más poderoso y activo (*prosumer*).

- Hipertextualidad (Landow, Bush)
- Interactividad (Scolari)
- Inmersión (Ryan)

3.3. Conceptos que se refieren a implicaciones sociales y subjetivas o aspectos que aparecen problematizados en las nuevas interacciones

La web es un espacio de participación y relación en el que los jóvenes se socializan, conocen a otros e interactúan con ellos desde identidades múltiples o anónimas. Los jóvenes definen su identidad en la red, asumiendo uno o varios personajes que construyen y delimitan desde sus páginas personales, fotografías, características físicas, rasgos sociodemográficos: sexo, edad, estatus socioeconómico, ocupación, gustos, aficiones, etc. "Los perfiles son como personalidades digitales. Son la representación digital pública de la identidad (Pisani y Piotet: 2008)".

El tema de la violencia y sus implicaciones psicosociales es otro de los tópicos que despiertan interés en los autores reseñados. Frente a posturas políticamente correctas, hemos encontrado también otras (Jones) que postulan que el mundo de la violencia en la ficción, los videojuegos, las películas, la televisión y los superhéroes ayuda a los niños a hacerles más fuertes emocionalmente y pueden ayudarles a confiar en sus propias intuiciones y a potenciar su propio desarrollo personal y emocional. Se cuestiona que la violencia imaginaria de la televisión, los juegos y los juguetes de los niños sea siempre nociva, antes bien al contrario puede ser que las fantasías de agresión pueden no sean negativas y ayuden a reconducir fantasías de poder, necesidad de autonomía, seguridad, autoconfianza y canalizar procesos de ansiedad.

- Identidad (Turkle)
- Violencia (Jones)

4. Teorías existentes

Precisamente porque se trata de un objetivo muy amplio, no es fácil determinar y aislar de manera concreta teorías que se ocupen de su estudio en su totalidad, más bien podemos hablar de tópicos recurrentes que hemos encontrado en los trabajos al respecto.

4.1. Relación detallada y explicativa de teorías previas y esquema

Las teorizaciones pioneras de lo que se define como realidad digital, potenciada por la conversión de Internet en un fenómeno de masas, procedieron en esta etapa de quienes estaban estrechamente relacionados o implicados directamente con las nuevas tecnologías.

"La Era de la Información" de Manuel Castell constituye un ambicioso y original intento de formular una teoría sistemática que de cuenta de los efectos fundamentales de la tecnología de la información en el mundo contemporáneo. En la obra trata la cuestión de la sociedad-red, desde el exámen de la lógica de dicha red. Tras analizar la revolución tecnológica que está modificando la base de la sociedad a un ritmo acelerado, Castells aborda el proceso de globalización que amenaza con hacer prescindibles a los pueblos y países excluidos de las redes de la información, Muestra cómo en las economías avanzadas la producción se concentra en un sector de la población educado y relativamente joven, y sugiere que la futura estructura social estará extremadamente fragmentada a consecuencia de la gran flexibilización e individualización del trabajo. Por último, el autor examina los efectos e implicaciones de los cambios tecnológicos sobre la cultura de los medios de comunicación, la política global y la naturaleza del tiempo y del espacio.

Castells aborda también en su obra el poder de la identidad cultural, religiosa y nacional como fuente de significado para las personas, y las implicaciones de este hecho para los movimientos sociales. Estudia las movilizaciones populares contra la globalización, así como la formación de proyectos alternativos de organización social, como los que representan el movimiento ecologista y el feminista.

Con respecto a la construcción social de la realidad a través de medios electrónicos y como resultado de la diseminación global de estos medios, ciertos sectores de población puede ser que tengan más en común con otros de otros lugares del mundo que con sus padres o compañeros. En este sentido se puede decir que los medios aportan una cultura común global, que trasciende de las fronteras nacionales y de las arraigadas diferencias culturales.

Tanto en el ámbito global como en el interior de los países tecnológicamente ricos, existe una polarización cada vez mayor entre los "ricos en información" y los "pobres en información"; y esto no es algo que tenga que ver simplemente con una distribución desigual de los equipos sino también del capital cultural y tecnológico necesario para aprender a usarlos de forma creativa y eficaz.

No hay que descontextualizar el uso de las NT, las generaciones viven en contextos determinados y se comparan generaciones como si las generaciones fueran algo independiente y autónomo. Del mismo modo se condena a los adultos por ser conservadores y que los jóvenes se adaptan sin ningún problema y de manera natural a los cambios. Los nuevos medios se definen sin lugar a dudas como interactivos.

Aunque el objeto de esta investigación no son los niños principalmente, sí que es el germen del adulto del futuro y, por lo tanto, conviene hacer una referencia de cómo el cambio de hábitos trastoca la percepción de esa realidad. Hablando en general el principal destino de los niños y jóvenes en su tiempo libre ha pasado de los espacios públicos a los ambientes familiares, se ha dispuesto la casa como una alternativa divertida y tecnológicamente rica. Considerar que los niños son las víctimas pasivas de los medios o los consumidores activos significa efectivamente observarles al margen de procesos más amplios de cambio social o cultural. Cuando se comentan las relaciones de los jóvenes con los medios se suele atribuir un poder determinante a la tecnología. Esto es problemático por varias razones. Las tecnologías no producen el cambio social, no obstante en combinación con otros avances, las NT han revolucionado el proceso de producción mediático y están transformando rápidamente la distribución y la recepción.

Ha habido un proceso de convergencia entre las tecnologías de la información y de la comunicación. En la próxima década, la llegada de la televisión digital, el uso del televisor para acceder a internet, la compra on line, el video según demanda y otros avances difuminarán cada vez más las distinciones entre medios de difusión lineal amplia como la televisión y los medios de difusión estrecha e interactiva, como internet.

Los medios tienen también consecuencias en cuanto al acceso se refiere. Hasta ahora se han puesto al alcance del consumidor doméstico aspectos caros e inaccesibles de la producción de los medios y una amplia variedad de nuevas formas y opciones mediáticas. El precio final de los productos ha bajado e internet ya no es solo para una élite. Las fronteras entre producción y consumo y entre la comunicación de masas y la interpersonal empiezan a desmoronarse.

Ya no se pueden mantener las distinciones absolutas entre las tecnologías. Las NT no sustituyen del todo a las antiguas aunque a veces cambia la forma en que se utilizan. Distinguir entre tecnologías tradicionales y modernas y aislar los efectos sociales o cognitivos de cualquiera de las dos es cada vez más difícil.

El creciente acceso a la tecnología posibilita que se utilice de forma más individualizada. Muchas de las formas culturales que posibilitan estas tecnologías se identifican principalmente con los jóvenes. Las fronteras entre los textos también han ido desapareciendo, cada vez son más los textos de los medios que de alguna forma son "productos derivados" o anuncios de otros textos.

La intertextualidad se ha convertido en una característica dominante de los medios actuales. Se dirigen a los receptores como expertos alfabetizados. Muchas nuevas formas de los medios se definen por su interactividad. Se ha pensado que estos tipos de texto acabarán con la idea de "lector" y "escritor", el lector ya no es el sujeto pasivo del texto. En sentido contrario, muchos de los textos definidos como interactivos están lejos de serlo.

El dirigirse a los jóvenes como si estos realmente estuvieran de verdad alfabetizados es una tendencia de los medios actuales pero la verdadera alfabetización está aún lejos en algunos jóvenes.

La interactividad hace más complejos aún estos temas ¿es más interactivo navegar por Internet que hacerlo por los canales de televisión ¿gran parte del uso de los medios es pasivo?. Se plantean, pues, cuestiones nuevas y difíciles sobre las aptitudes y competencias que se requieren para utilizar estos nuevos medios y en particular para evaluar lo que ofrecen.

En la multiplicidad de medios se puede hablar de la fragmentación de la audiencia y de las diferentes culturas.

Hay dos fuerzas en juego claras, las centrífugas que alejan del centro hacia la fragmentación, el individualismo y la diferenciación y por otro centrípetas que reafirman el control centralizado, el poder del estado.

Así, las NT hacen que converjan medios y formas de comunicación hasta hoy separados pero también debilitan las formas tradicionales de control. Las limitaciones geográficas y las jerarquías sociales establecidas dejan de actuar a medida que los medios se van abriendo más a todos.

La distinción entre producción y consumo, entre comunicación interpersonal y de masas entre cultura popular y elevada se va desdibujando. Las NT permiten a los jóvenes

acceder a un material que antes era exclusivo de los mayores. Se les trata más como consumidores independientes. Las NT ponen a su alcance unos medios de expresión y comunicación cultural antes inaccesibles.

Los cambios en la juventud por los medios apuntan a caminos diferentes, por un lado tienen más poder, mientras que por otro están más institucionalizados y sujetos al control de los adultos. Estos cambios se han visto reforzados por los cambios en su entorno mediático. Los jóvenes acceden cada vez más al mundo de los adultos y adquieren mayor poder como consumidores por derecho propio pero la privatización y comercialización de los medios y de la oferta de ocio contribuye al aumento de las desigualdades. Los entornos mediáticos que habitan son cada vez más diversos.

La idea tradicional del receptor pasivo está cada vez más cuestionada y, en concreto a los niños y jóvenes se les considera "experto en medios" y competente por naturaleza. No es ni blanco ni negro. Las actividades del niño se deben situar en sus contextos sociales, en relación con otras fuerzas sociales de la vida de los niños y en relación con la naturaleza cambiante de la tecnología, las instituciones y los textos mediáticos.

Los estudios sobre NT han tenido tres etapas(Livingstone. S,2008):

- La primera que comienza a mediados de la década de los 90, y adopta una perspectiva optimista;
- La segunda coincide con el arranque de las empresas .com; se vuelve a una relación más seria con la evidencia , con la realidad, buscando una investigación más conectada al mundo.
- En la actualidad, se asiste a investigaciones que van de la documentación al análisis y cuyo resultado final es profundizar cada vez más en las novedades que ofrece el mercado.

La definición de las NT deben siempre ir parejas a sus contextos sociales. Especialmente con tres componentes: dispositivos usados para comunicar o llevar información.; las actividades y prácticas que las personas realizan para compartir comunicación y los acuerdos sociales o formas organizacionales que desarrollan a través de esos artefactos o esas prácticas.

Hay que reconsiderar también la dependencia que se ha tenido de investigar NT como las investigaciones tradicionales de los medios: producción, texto y audiencia con una relación lineal. En NT esta relación no es tan evidente. Todo es más un conjunto, un todo. Las teorías que hablaban de las audiencias, recepción y efectos deben ahora hablar de usuarios y usos, interactividad, reconfiguración y reciprocidad. Los textos son hipertextos unidos entre sí. Las investigaciones sobre comunicación, no pertenecen solamente a éste ámbito ya sino a muchas ciencias sociales.

Lo que hoy distingue a las NT en mediación con respecto al pasado son los diferentes caminos en los cuales la tecnología desarrolla las formas sociales (*the social shaping*) y sus consecuencias sociales.

Por el primero se entiende algo más que un proceso donde las tecnologías se desarrollan y las prácticas sociales son codeterminadas. Tecnología, acción y contexto social son inseparables y se influyen unos a otros.

Appadurai (1996) identifica 5 dimensiones a través de las cuales podemos analizar lo social:

- a) The ethnoscape: identidades de las personas
- b) The technoscape: las redes tecnológicas y su configuración
- c) The financescape: la disposición del capital global
- d) The mediascapes: la distribución de información, imágenes y audiencias
- e) The ideoscapes: las ideologías.

Si es o no adecuada esta clasificación es discutible pero sí aclara que hay que examinar las relaciones entre economía, cultura y política que se dan abriendo un camino más dinámico hacia lo social frente a la estaticidad del pasado.

La separación entre medios antiguos y nuevos viene dada por varios matices, el primero es recombinación. La continua hibridación de las tecnologías. Las NT están renovándose continuamente y creando relaciones entre ellas. Cada una de ellas no solamente amplía la información y comunicación posible aportando nuevas formas de relaciones sociales sino que vuelve a mediar sobre viejas formas comunicativas y las reestructura.

El segundo punto sobre modelación social de los nuevos medios sugiere que (*the network metaphor*) hay una múltiple conexión en los cuales muchos enlaces (personas, grupos, máquinas, organizaciones,..) están envueltas. Las uniones entre estos nudos pueden ser creadas o abandonadas y cualquiera puede crear o recibir mensajes.

Estas redes por lo tanto rompen con la jerarquía que poseían los antiguos media. La sociedad es una red de redes. El emisor que emite a la masa está desapareciendo. Esto es muy importante para la distribución de la información, el poder y las relaciones sociales. También en el campo de las comunicaciones comerciales donde están redefiniendo los mercados. (García Guardia, M y Núñez Gómez, P, Icono 14, nº 12)

4.1.1. Consecuencias de las tecnologías

- a) Ubicuidad es el sentido en que las NT afectan en las sociedades donde están implantadas aunque algunas de esas personas no las usen. Es curioso que todos los gobiernos hayan adoptado por unanimidad que el acceso a las tecnologías es un bien sin un cuestionamiento tan profundo como lo ha sido con la televisión, por ejemplo.
- b) Interactividad como diferencia clara entre nuevos y antiguos medios.

Hoy por hoy, la comunicación mediada difiere de "los efectos" de los estudios anteriores en que es recombinada, compartida en redes, su ubicación y la interactividad.

Aunque ha habido algunos avances en investigación con respecto al estudio de NT y personas, se requiere un planteamiento diferente en investigación que el usado para los antiguos medios. El paso de los efectos hacia una audiencia activa fue importante pero aún quedan temas que trabajar. Los contenidos no van dirigidos a las masas, están socialmente diversificados, los canales son tecnológicamente convergentes, más que sistemas separados y los sistemas de procesamiento mediático son interactivos (sin roles separados de emisor y receptor). Los nuevos medios ofrecen modos más activos de relaciones. La lista está en continuo aumento y no para. Algunos modos son individuales, (buscar datos, ir de compras,..), otros colectivos (jugar a juegos, blogs,..), otros son mixtos,..

Obviamente, el término AUDIENCIA no contempla esta diversidad de actividades. No podemos decir la "audiencia "de internet."Usuarios" aunque es buen término tampoco funciona adecuadamente. La palabra es muy amplia, (no tiene una especial relación con la comunicación), demasiado instrumental (si son usuarios de internet también lo son de coches, bolígrafos... es decir, de objetos que no implican un contacto humano), demasiado individual (obviando el status colectivo y el poder sugerido por "la audiencia" y el conocimiento

compartido) y demasiado material (refiriéndose más a las herramientas y técnicas de comunicación que a los contenidos, significados, interacciones...) (Livingstone, 2008)

El concepto "*internet users*" funciona solamente porque es poco preciso, no excluye nada ni tampoco sugiere nada específico en la manera en que los usuarios están con las NT. Se contrapone a no usuarios y nada más.

Sonia Livingstone apuesta por el término "*people*" (gente) en lugar de usuarios o audiencia. Según ella si tomamos en serio la acción debemos estudiar las NT no como una fuente que genera entidades que influyen en el comportamiento social sino como fuentes que proveen a las personas herramientas para ayudarles a actuar. Así nos olvidamos de los media que producen efectos en la gente y consideramos qué hace la gente con los media avanzando hacia un proceso de mediación.

Los modelos de mediación de las NT difieren con respecto a los otros medios. Hoy en día las tecnologías, las instituciones, los mensajes... interactúan entre sí y se influyen unos a otros permanentemente.

Por "nuevos medios", se entiende:

- Los artefactos que son capaces de extender y capacitar nuestras habilidades de comunicación
- Las actividades o prácticas comunicativas que empleamos en desarrollar y usar esos aparatos
- Los acuerdos sociales y organizaciones que se forman alrededor de lo anterior.

4.1.2. Tecnología, práctica y organizaciones sociales

Las NT no están influenciadas o creadas simplemente por un proceso independiente, que nacen solas sino que se debe a un proceso más complejo en el que intervienen personas y organizaciones. Todo es parte de un proceso que ya estaba en marcha.

Con las NT se rompe el proceso jerárquico, una persona o varias emiten mensajes. Hoy en día, las redes denotan interconexiones complejas en las cuales muchos puntos (personas, artefactos, grupos,... están envueltas. Cada nudo puede recibir y emitir mensajes.

Nuevas formas de lugares, espacios se han creado para la sociabilidad y la cultura, las NT se extienden más allá de las áreas de entretenimiento o del sitio de trabajo. Los nuevos medios ofrecen y dan a los usuarios el poder de crear, buscar y compartir contenidos e interactuar con grupos e individuos en una manera que era imposible en los otros medios.

Un ejemplo significativo se manifiesta en los videojuegos, paradigma de la interactividad, que permiten construir redes sociales al pertenecer a los juegos de multi-jugadores en línea, chatear a la vez que se juega, etc (García Guardia, Icono 14, nº 4).

Los textos leídos confirman los estudios que hemos realizado nosotros sobre relaciones en red, donde se resalta que los grupos creados a través de la red no difieren especialmente de los creados en la vida cotidiana y donde dichos grupos sirven para reafirmar las relaciones que ya tienen fuera. Las personas usan la red para reafirmar sus propias identidades y explorar nuevas maneras a la hora de presentarse. No parece que estar en la red sea un sustituto de otras maneras de relacionarse socialmente. Usan la red para conocerse mejor, hacer trabajos en grupo, jugar...

Hay que estudiar los contextos en los que se usa internet y las variables individuales de cada usuario para enfocar claramente y científicamente el estudio. No es tan fácil explicar que hacen las NT en los individuos. Hay muchos caminos en que los NT influyen en los procesos interpersonales. El lenguaje, por ejemplo es importante porque tiene formas híbridas por ser solo verbal y por la rapidez de la escritura en el medio. Las identidades y la creación de nuevas relaciones están delimitadas por las estructuras participantes. Los grupos sociales están limitados por las coordenadas espaciotemporales y la infinitud de la red. Es más complejo de lo que parece.

Las investigaciones que se hacen se realizan en laboratorios, en cortos periodos de tiempo. Estos experimentos difícilmente reconocen todas las variables y lo que encuentran concluyen que es resultado de las NT. No se puede investigar sin tener en cuenta los contextos de uso de las NT y las características del usuario. Aunque solo sea porque son diferentes y creativos.

4.2. Las Teorías sobre el Hipertexto

Si tenemos que nombrar en primer lugar a un pionero en la redefinición de las teorías sobre el hipertexto, y una visión de futuro sobre los medios diferente, este autor es, sin lugar a dudas, McLuhan (1995); Para el autor canadiense, todos los medios, desde el alfabeto fonético hasta los ordenadores son extensiones del hombre.

La noción de Hipertexto y la toma de posición de los estudiosos con respecto a la elaboración de las diversas teorías son anteriores a los desarrollos tecnológicos que conocemos en la actualidad.

El concepto Hipertexto fue creado por Ted Nelson en 1965, aunque la idea inicial fuera desarrollada por Vannevar Bush en 1945. Se trataba de un proyecto visionario, basado en la creación de una máquina llamada Memex, una biblioteca mecánica capaz de contener toda la información interesante para una persona (libros, artículos, etc.), y cuyo funcionamiento recordaba al del ser humano. Lo más interesante del proyecto era la posibilidad de tener acceso a la información de forma asociativa, uniendo partes de los documentos entre sí. Los primeros autores que demostraron interés por el corpus teórico formaron parte del campo de la literatura y de la cultura, dotando a las teorías del carácter epistemológico del texto, entendiendo que se encontraban ante una nueva literatura de vanguardia o nuevas corrientes teórico-filosóficas contemporáneas (Landow, 1995).

Para profundizar en la Teoría del Hipertexto tenemos que tener en cuenta la riqueza de los estudiosos que han trabajado sobre ella, por lo cual, nos encontraremos con diversos estudios desde diferentes áreas de conocimiento.

4.2.1. La influencia de los estructuralistas y posestructuralistas en las Teorías del Hipertexto

Las teorías del hipertexto tienen su origen en los escritos teóricos estructuralistas y post-estructuralistas: rechazo de la linealidad.

También hay que destacar los planteamientos comunes con las teorías literarias y semiológicas, especialmente el énfasis de Derrida (1989) en la descentralización: la apertura textual o también denominada intertextualidad, la nueva dinámica de lectura y la escritura, entendida la primera más virtual que física, la impropiedad de la distinción entre lo interno y lo externo, así como, un lector ocupado en descubrir y explorar los textos (Landow, 1995). También se han realizado estudios desde el punto de vista de la retórica (García García, *Icono* 14, nº5).

Partiendo de premisas semiológicas, la concepción de Roland Barthes (1971). Este autor enfatizó en el texto del lector frente al de escritor. El hipertexto parte del concepto de lo que él denominó "lexías" y los nexos electrónicos que conectan entre sí. Landow añadiría la noción de texto hipertextual a las teorías, al incluir información visual, sonora, animación y otras formas de información.

Michael Joyce en su libro *Afternoon* y en su obra teórica *Of Two Minds. Hypertext Pedagogy and Poetics* (1995) también incluyó los contenidos de carácter visual del espacio digital

a la definición hipertextual, aportando un conjunto de características técnicas que no siempre eran posibles.

El avance en las premisas teóricas se distinguió por añadir varios elementos a la noción de hipertexto:

- El hipertexto presenta la capacidad de enfatizar la hipertextualidad, de lo que carece el texto.
- El hipertexto permite diversidad de voces.
- Genera infinidad de contextos nuevos.
- Utiliza la metodología de la descomposición.
- Construcción de un nuevo montaje, o metatexto.
- Es un sistema intertextual.
- Los materiales afines se presentan más explícitos.

La evolución en las Teorías de la Hipermedia tendrá su repercusión en la literatura, generando un nuevo modelo evolutivo literario, fruto de la interacción entre las diversas teorías, tal como apunta Thaïs Morgan: "... se desvía la atención de la triada constituida por el autor, la obra y la tradición hacia otra formada por el texto, el discurso y la cultura. La intertextualidad sustituye el modelo evolutivo de la historia de la literatura por un modelo estructural y sincrónico de la literatura como sistema de signos" (Landow, 2009:88)

Habría que añadir, desde el punto de vista de Landow, que el hipertexto comparte con la teoría crítica contemporánea un paradigma común:

- Los textos impresos al ser hipermediales se organizan mediante bloques, nodos o lexías unidos en una red de nexos y trayectos.
- Un conjunto de lexías forman una red.
- Se entiende también por red, unido al concepto de hipertexto, un sistema electrónico que implica ordenadores, conexiones, etc.
- Hipertexto o teoría crítica se refiere a la totalidad de términos para los cuales no hay término y que son representados por otros términos hasta que surja mejor o que uno de ellos logre abarcar el sentido amplio y la mayor difusión: cualquier escrito, tanto en sentido alfanumérico como derridano.

Desde el punto de vista de Jamenson (1981), el hipertexto, la teoría crítica y la literatura tienen un ámbito común compartido en lo social, histórico e incluso político:

- Una comunicación identificada y servida por medios masivos.

- Una comunicación en la que los soportes convergen (multimedialidad) dando protagonismo a los contenidos (con su correspondiente marca de distribución)
- La versatilidad de la presentación de contenidos valiosos al usuario parece ser una de las tendencias que se consolidan en la comercialización de contenidos.

José Luis Orihuela destaca el concepto de cambio dentro del nuevo paradigma de la comunicación, proponiendo diez cambios de paradigmas que dan lugar a la e-Comunicación, un nuevo paisaje mediático que emerge en la Red (1999):

- a) Usuario como eje comunicativo
- b) Contenido como vector de identidad de los medios
- c) Universalización del lenguaje multimedia
- d) Exigencia en tiempo real
- e) Gestión de la abundancia informativa
- f) Desintermediación de los procesos comunicativos
- g) Acento en el acceso a los sistemas
- h) Diversas dimensiones de la interactividad
- i) El hipertexto como gramática en el mundo digital
- j) Revalorización del conocimiento por encima de la información

Se puede considerar que nos encontramos ante un nuevo paradigma discursivo, que dota a la lectura y la escritura de un nuevo modelo estructural.

4.2.2. El hipertexto y el continuo desplazamiento del centro

A medida que la Teoría sobre el Hipertexto se enriquecía, se insistió en la necesidad de cambiar de los puntos de vista, descentrando la discusión.

Landow propuso un cambio trascendental: "aunque parezca lo contrario, esta muerte del libro anuncia, sin lugar a dudas, una muerte del discurso (de un supuesto discurso completo) así como una nueva mutación en la historia de la escritura, en la historia como escritura (Landow, 1992:45).

Barthes y Derrida realizarían una aproximación a la teoría del hipertexto, desde un punto de vista muy próximo a las léxias, entendiéndolas como la fuerza centrípeta que dota de significado al hipertexto.

Pero será Foucault el que añada "la ley interna, la ley oculta", o la red capaz de interconectar una amplia gama de taxonomías, observaciones, interpretaciones, categorías y normas de observación a menudo contradictorias, dando paso a un cambio intelectual alejado del demiurgo autorial que designa como única la interpretación centrípeta del texto.

En contraposición al relato lineal o cambio de perspectiva del centro de atención, Bush, Barthes, Nelson y Derrida coincidieron en resaltar la importancia de la liberación del material impreso.

El hipertexto se transforma, descentra y recentra hasta el infinito, y como subraya Derrida: "... en el momento en que la cultura europea y, en consecuencia, la historia de la metafísica y de sus conceptos, se dislocó, se alejó de su locus, se vio obligada a dejar de considerarse a sí misma como la cultura de referencia" (Landow, 2009:90)

4.2.3. La convergencia y la creación de nuevos paradigmas

En la actualidad, cabe destacar el desarrollo del hipertexto ligado al concepto de multimedialidad, inmersos en los cambios que se están dando en la comunicación a través de multi-plataformas que soportan variadas versiones de movilidad: Internet, telefonía móvil, consolas, PDA, etc.

Manovich habla de los restos de las complejidades estéticas que se plantearon con ocasión de la postmodernidad, los cuales van a ser insoslayables para el análisis de los llamados Rich Media, los formatos multimedia enriquecidos desde complejas composiciones y montajes de capas y de líneas audiovisuales superpuestas.

Destaca como principio general del hipertexto el sentido de matriz de textos posibles, con sus aplicaciones particulares, que no explotan necesariamente todas las posibilidades, de igual modo, Pierre Levy pone énfasis en la organización similar al funcionamiento de nuestro cerebro (al igual que decía Bush) (Landow, 1995). Levy destaca la red como soporte variable, además de hacer emerger nuevos géneros de enunciados no discursivos: Edición, periodismo, el cine, televisión, telecomunicaciones e informática representaban, cada uno, un mundo particular, con sus soportes y procedimientos de producción y distribución específicos. Hoy todos éstos hablan cada vez más el mismo lenguaje (1987).

Por último, cabe destacar las aportaciones de J. Murray (1997) y Espen Aarseth (2006), los cuales tienen en común la idea del cambio del hipertexto hacia el cibertexto, haciendo énfasis en la posibilidad de elección del lector sobre su propio camino o aventura, y que sus acciones cambien el desarrollo del texto, tal como apuntan García y Nuñez (Icono 14, nº 12).

5. Conclusiones

- a) Existe una evolución teórica en el estudio de la relación sociedad-medios de comunicación y, en la actualidad Nuevas Tecnologías aunque en todas subyace la idea de los cambios que éstas producen en las Relaciones Humanas y en su relación con la realidad. Se ha tendido a investigar las Nuevas Tecnologías como se hacía con las investigaciones tradicionales referidas a los mass media: producción, texto y audiencia de una manera lineal. En el caso actual todo es más un conjunto. Las teorías que hablaban de audiencias, recepción y efectos deben hablar ahora de usuarios, usos e interactividad.
- b) Las teorías iniciales se centran sobre los mass media y sus efectos y provienen de diferentes campos: sociología, psicología, política, economía y cultura principalmente (teorías estructuralistas y Escuela de Frankfurt) dónde el rasgo principal consiste en definir al individuo desde su pasividad. Los estudios culturales rompen con esta tendencia.
- c) La irrupción de las NT supone entre los teóricos un cambio de paradigma, centrándose no sólo en lo que los medios hacen sino en lo que la gente puede hacer con los media, la revolución implica una ruptura con la direccionalidad de E-----R . El receptor es creador de sus propios contenidos
- d) En este enfoque se posiciona esta gran revolución, no cómo algo puramente tecnológico sino como un modo de vivir (Negroponte,1995), una nueva manera de comunicar y crear relaciones sociales.
- e) La tecnología propicia la "hibridación" de todos esos medios que, hasta entonces, tenían lenguajes separados: convergencia mediática y multimedialidad, hipertexto que lleva implícito la noción de interactividad. Las NT se renuevan continuamente y crean relaciones entre ellas y otros medios, posibilitan nuevas formas de relaciones sociales y median sobre las anteriores.
- f) Internet se perfila como un espacio sin fronteras, sin barreras físicas, sin limitaciones sociales, culturales o raciales creando un sentido de Comunidad Virtual, MUD, Cybercultura y ciberespacio, utilizados por la gente para crear vínculos entre sus intereses, intenciones y proyectos.
- g) Los Nativos Digitales usan estos instrumentos, están capacitados tecnológicamente pero no están alfabetizados en NT, no están educados. Algunos autores hablan de la pérdida de la responsabilidad individual y de la generación de una inteligencia colectiva.

- h) Las NT reorganizan los contextos sociales debilitando la relación entre lugar físico y lugar social, así se adquieren nuevos conceptos de identidad y de conducta social (la vida real puede ser una ventana más) Es un proceso de transformación multidimensional dependiente de cada país y organización social (Castells, M) excluyendo a los pueblos que no estén en la red.
- i) Las NT por sí solas no producen el cambio social pero con otros avances han revolucionado el proceso de producción mediática y están transformando la recepción y la distribución.
- j) Cada vez es más difícil diferenciar entre tecnologías tradicionales y modernas y aislar las consecuencias de manera separada es cada vez más difícil. Las NT ofrecen a los jóvenes unos medios que antes eran inaccesibles. Los entornos mediáticos que visitan son cada vez más diversos. La comunicación mediada no es el estudio de los efectos es una comunicación re combinada, compartida en redes, en la que es clave la ubicación y la interactividad.
- k) Los Nuevos Medios, Internet construyen una nueva realidad social pero esta construcción no es dependiente sólo de ellos sino de las variables individuales y sociales.

6. Fuentes Documentales

Aarseth, Espen J., *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1997.

Appadurai, A. *Modernity at Large, Cultural Dimensions of Globalization*, Chicago University, 1996

Barthes, R., *Le Bruissement de la langue*. París, Seuil, 1984, (trad. cast.: *El susurro del lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1994)

Bolter, Jay D.: *Writing space. The computer, hypertext and the history of writing*, Hillsdale, Lawrence Erlbaum, 1991.

Buckingham, D "Impact of the media on Children and Young People" en *Byron Review*, London, 2007.

Castells, M. *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Alianza, 1997.

Barthes, R., *Elementos de semiología*, Alcobendas, Alberto Corazón. 1971.

Berger, P., Luckmann, T., *The social Construction of Reality: A treatise in the Sociology of Knowledge*, Garden City, N. Y., Doubleday, 1966 (trad. cast.: *La construcción social de la realidad*, Madrid, H. L., Martínez de Murguía, 1986)

Castells, M. *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet*. Business and Society. Oxford: OUP, 2002.

Derrida, J., *La escritura y la diferencia*, Barcelona, Anthropos, 1989.

Foucault, M. "What is an autor?, en *Language, Counter-Memory, Practice: Select Essays and Interviews*, Ithaca, Cornell University Press, 1977, págs. 113-138.

García García, F., *Una aproximación a la historia de la retórica*, revista digital Icono 14, junio 2005, nº 5.

García Guardia, M.L., Núñez Gómez, Patricia, *Los Bloggers y su influencia en la imagen de una marca*, revista digital Icono 14, nº 12, junio 2009.

García Guardia, M.L., *La construcción de personajes en el videojuego Sims2*, revista digital Icono 14, nº 4, enero 2006.

Jamenson, F., *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*, Ithaca, Cornell, University Press, 1981.

Jones, G. *Matando monstruos*. Barcelona. Ares y Mares, 2002.

Joyce M., *Afternoon y la obra teórica Of Two Minds*. Hypertext Pedagogy and Poetics, 1995.

Landow, G., *Hipertexto, la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Paidós, 1992-1995, Barcelona.

Landow, G., *3.0*, Paidós, 2009, Barcelona.

Levy, M.R. and Gurevitch, M (eds) *Defining Media Studies: Reflections on the Future of the Field*. New York, Oxford University Press. 1994.

Levy, P., *Cibercultura*, Minnesota: University of Minnesota Press, págs. (211-236), 2001.

Lievrouw, L. A. y Livingstone, S *The Handbook of New Media*, London, Sage ,2007.

Livingstone, S. *Young People and New Media: Childhood and the Changing Media Environment*. London, Sage, 2002.

Manovich, <<http://www.interact.com.pt/interact1/ensaio24.html>> consulta 11/28/2003.

McLuhan, M., M., Powerx, B.R., *La aldea global*, Gedisa, Barcelona, 1995.

Murray, Janet, *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Paidós, Barcelona, 2000.

Mc Luhan, M, *Understanding Media*, Nueva York, Signet, 1964 (trad, cast.: *La comprensión de los medios* (1969), Méjico, Diana, 1989.

Nelson, Ted.: *Computer Lib/Dream machines*, Washington, Microsoft Press, 1987.

Orihuela, José Luis y Santos, M. Luisa, *Introducción al Diseño Digital. Concepción y Desarrollo de Proyectos de Comunicación Interactiva*, Anaya Multimedia, Madrid, 1999.

Pisani, F. Y Piotet, D. *La alquimia de las multitudes: como la web está cambiando el mundo*. Barcelona. Paidós, 2008

Scolari, C. *Hipermediaciones: elementos para un ateo de la comunicación*. Barcelona. Gedisa, 2008.

Silverstone, R. "Mediation and Communication" en *International Handbook of Sociology*, London, Sage, 2005

Turkle, S. *La vida en la pantalla*. Barcelona. Paidós, 2007.