

EnREDados

en el mundo de la

fragmentación

¿Ciberculturización o barbarie?

Luz Marilyn Ortiz Sánchez

editorial redipe



UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS

Título original
EnREDados en el mundo de la fragmentación
¿Ciberculturización o barbarie?

Autora:
LUZ MARILYN ORTIZ SÁNCHEZ
Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Bogotá - Colombia

Editorial
REDIPE Red Iberoamericana de Pedagogía
Capítulo Estados Unidos
Bowker Books in Print

Editor
Julio César Arboleda Aparicio

Diagramación
Oliver García Ramos

ISBN: 978-1-951198-87-9
Primera edición: Agosto 2021
© Todos los derechos reservados

Comité Editorial

Valdir Heitor Barzotto, Universidad de Sao Paulo, Brasil
Carlos Arboleda A. PhD Investigador Southern Connecticut State University,
Estados Unidos
Agustín de La Herrán Gascón, Ph D. Universidad Autónoma de Madrid, Es-
paña
Mario Germán Gil Claros, Grupo de Investigación Redipe
Rodrigo Ruay Garcés, Chile. Coordinador Macroproyecto Investigativo Ibe-
roamericano Evaluación Educativa
Julio César Arboleda, Ph D. Dirección General Redipe. Grupo de investiga-
ción Educación y Desarrollo humano, Universidad de San Buenaventura

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, la reproducción (elec-
trónica, química, mecánica, óptica, de grabación o de fotocopia), distribu-
ción, comunicación pública y transformación de cualquier parte de ésta pu-
blicación -incluido el diseño de la cubierta- sin la previa autorización escrita
de los titulares de la propiedad intelectual y de la Editorial. La infracción de
los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propie-
dad intelectual.

Los Editores no se pronuncian, ni expresan ni implícitamente, respecto a la
exactitud de la información contenida en este libro, razón por la cual no puede
asumir ningún tipo de responsabilidad en caso de error u omisión.

Red Iberoamericana de Pedagogía
editorial@redipe.org
www.redipe.org

Impreso en Cali, Colombia
Printed in Cali, Colombia

ÍNDICE

14 Prólogo

15 Presentación

23 Introducción

27 Capítulo 1.

27 Entramado de las tecnologías digitales. Mi mundo en red.

28 Aproximaciones teórico- conceptuales

43 Multipresencia de sistemas semióticos

48 Semiótica de la acción o giro semiótico

57 Capítulo 2.

57 Conectados o enREDados en las exigencias del mundo virtual.

57 Configuración de subjetividades en el ciberespacio del chat

58 Cibercultura: ¿dimensión de la fragmentación?

62 Ciberespacio e identidades *online*

65 Cuerpos atrapados en la red de sentidos del chat

77 Capítulo 3.

77 Mediaciones simbólicas y mercado de las TIC. Sesgos cognitivos y redes ales

77 El mundo de las subjetividades en la cadena de valor

80 Del capitalismo clásico al capitalismo cognitivo

90 La corporeidad y las relaciones económicas de la cibersociedad

- 95 Cibercultura, chat y sociedad de consumo: hacedoras de bienes inmateriales
- 103 Difuminación del sujeto como producto simbólico en la cadena de valor
- 105 De la modernidad a la cibernsiedad en el mundo de la cibercultura

115 Capítulo 4.

115 Modalizaciones y subjetividades en el mundo virtual: visión multimodal

- 119 Sujeto, subjetividades y nuevas formas de interacción
- 122 Hacia una teoría de la transducción: el giro semiótico
- 135 Modalidades de representación en el chat público
- 138 Dimensiones del chat público
 - Relaciones sociosemióticas del chat
 - 145 El modo
 - 152 El diseño
 - 153 La enmarcación
 - 160 Una visión cartográfica del mundo virtual del chat
 - 162 Categorías de red-no lugar
 - 163 La cartografía = posición
 - 180 Situación
 - 182 El campo
 - 183 Acción, narración y cuerpo (avatares y corporalidad)
 - 185 Acción
 - 187 Narración
 - 188 Pasión-cuerpo
- 197 Los microtextos del chat: otra forma de multimodalidad
- 198 El chat es más que la suma de las partes
- 202 Marcadores discursivos, pilares de la subjetividad
- 210 Del todo a las partes en los microtextos del chat

219 Capítulo 5.

219 Yo, tú y el otro ¿estamos conectados?

219 El ciberespacio nuevo escenario de las subjetividades.

220 Una mirada reflexiva y propositiva

235 Proyección social, redes, líneas y sublíneas de investigación.

240 Cibercultura y educación: la sociedad enREDada del mañana

240 Aportes de este estudio

247 Glosario

257 Referencias

275 Anexos

ÍNDICE DE FIGURAS

- 121** Figura 1. Relaciones sígnicas
- 123** Figura 2. Individuación
- 125** Figura 3. Prácticas multimodales de transducción
- 126** Figura 4. Relación del sujeto y del objeto, desde la transducción
- 128** Figura 5. Redconexión de identidades
- 130** Figura 6. Relaciones intersubjetivas
- 131** Figura 7. Intersubjetividad
- 132** Figura 8. Patrones de socialización
- 142** Figura 9. Construcción de identidades
- 144** Figura 10. Configuración sociosemiótica multimodal y multimedial del chat público (Diagrama general de la propuesta)
- 146** Figura 11. Juego de roles
- 147** Figura 12. Recursos semióticos. Confirmación de identidades
- 148** Figura 13. Reiteraciones de confirmación
- 149** Figura 14. Construcción simbólica de la identidad
- 150** Figura 15. Construcción simbólica de la identidad (continuaCión)
- 152** Figura 16. Entorno virtual
- 154** Figura 17. Composición visual del entorno del chat
- 156** Figura 18. Espacios red

- 157** Figura 19. Redconexión
- 157** Figura 20. Redconexión (continuación)
- 158** Figura 21. Mis opciones rizomáticas
- 159** Figura 22. Espacio-red-rizoma
- 162** Figura 23. Categorías de red-no lugar
- 166** Figura 24. Modos de presencia
- 167** Figura 25. Competencias ciber
- 168** Figura 26. Redalimentación
- 169** Figura 27. Tejido ciberespacial
- 170** Figura 28. Modalidades de representación en el chat público
- 171** Figura 29. Yo mapeo, tu mapeas
- 172** Figura 30. Construcciones en red
- 173** Figura 31. Construcciones en red (continuación)
- 174** Figura 32. Juegos simbólicos. Individuación
- 176** Figura 33. Referentes simbólicos
- 178** Figura 34. Representación rizomática del signo
- 181** Figura 35. Sujeto en situación
- 182** Figura 36. Posición del sujeto
- 184** Figura 37. Giro semiótico
- 191** Figura 38. Mis avatares
- 193** Figura 39. Subjetividades y avatares
- 197** Figura 40. Microtextos
- 198** Figura 41. Microtextos (continuación)

- 201** Figura 42. Microtextos y fractalidad
- 203** Figura 43. Síntesis y creatividad
- 204** Figura 44. Construcción microtextual
- 205** Figura 45. Emoticones más usados
- 206** Figura 46. Emoticones y emociones
- 207** Figura 47. Cuerpo, elemento totalizador
- 212** Figura 48. Características de las comunicaciones ciberespaciales. Microtextos
- 214** Figura 49. Chat amor-elemento totalizador
- 224** Figura 50. Adecuación de las formas simbólicas de la virtualidad del chat (red-nodos de significación)
- 236** Figura 51. Líneas de investigación emergentes

AUTORA



Luz Marilyn Ortiz Sánchez

Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Facultad de Ciencias y Educación. Bogotá. Docente Investigadora, titular de planta.

Coordinadora de la especialización en Desarrollo humano con énfasis en procesos afectivos y creatividad, coordinadora de la Maestría en Desarrollo Humano y Educación Socioafectiva de facultad de ciencias y educación de la cual es docente de tiempo completo, desde hace 22 años.

Doctora en Lenguaje y Cultura. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

Magister en Lingüística Hispánica. Instituto Caro y Cuervo.

Licenciada en español-francés. Universidad Pedagógica Nacional.

Estudios de Posgrado en literatura hispanoamericana. Pontificia Universidad Javeriana.

Docente de posgrados tiempo completo en las áreas de Cognición, lenguaje y procesos de aprendizaje e investigación.

Amplia experiencia docente en el campo de la comunicación, el lenguaje y la investigación. Amplia experiencia académico-administrativa. Publicaciones en el Área (libros y artículos revistas indexadas), participación como conferencista y ponente en eventos nacionales e

internacionales, coordinadora de simposios internacionales en el área de los lenguajes de la cibercultura, la educación y la cognición como desarrollo de pensamiento creativo. Par académico de la red internacional de pedagogía (REDIPE).

Algunas de sus publicaciones:

- Ortiz LM, Arboleda JC, Ramírez A, El mundo de la cibercultura y la pedagogía en la educación socioafectiva. bol. redipe [Internet]. 1 de junio de 2021 [citado 11 de julio de 2021];10(6):99-109. Disponible en: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1314>
- Ortiz Sánchez LM, Arboleda JC, Ramírez A. Educación y desarrollo humano: experiencias de aprendizaje desde perspectivas emergentes. bol. redipe [Internet]. 1 de febrero de 2021 [citado 11 de julio de 2021];10(2):230-6. Disponible en: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1209>
- Ortiz, L Sujetos y Subjetividades on-line. Procesos de Pensamiento. (2018) editorial académica española. ISBN 978-3-639-53493-1. [http://journals.euser.org/index.php/ejms/article.vol 7 No 2 January 2018](http://journals.euser.org/index.php/ejms/article.vol%207%20No%202%20January%202018)
- Ortiz, L. (enero-junio de 2015). La economía política clásica y la cibercultura. El mercado del chat como intercambio de bienes y servicios. *Revista Enunciación*, 20(1), 78-93.
- Ortiz, L. (septiembre de 2014). Mediaciones simbólicas y mercado de las TIC, las subjetividades de las redes sociales –el chat– en la cadena de valor. *Revista virtual de la Red Iberoamericana de Pedagogía*, 3(9), 42-46.
- Ortiz, L. (junio-diciembre de 2013). Cuerpos e identidades *online*: construcción de identidades corporales en el chat. Bodies and identities online: The construction of body identities in chat. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 15(2), 302-309.
- Ortiz, L. (julio-diciembre de 2013). Construcción de identidades en el chat: una visión multimodal. *Revista Enunciación*, 18(2), 97-111.

- Ortiz, L. (julio de 2012). Reflexiones en torno al Pensamiento Complejo. Para una pedagogía de la mediación. Net Educativa Editorial. Colombia ISBN 978-958-46-0274-9. 127 paginas.
- Ortiz, L. (septiembre de 2000). Descripción de la problemática existente en la formación y Desarrollo de Competencia Pedagógica en la Licenciatura en Lingüística y Literatura. Centro de Investigaciones y Desarrollo Científico. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Imprenta Universidad Distrital. 192 paginas
- Ortiz, L. (septiembre de 1998). Léxico Colombiano de Cine, Televisión y Video. Bogotá. Publicaciones del Instituto Caro y Cuervo. CII. 225 páginas
- Ortiz, L. (septiembre de 1998). El dialecto Pastuso. Un estudio de caso. Cargraphics S.A. ISBN 958-96398-0-1. Bogotá-Colombia. 225 paginas
- Ortiz, L. (septiembre de 1998). Ensayos de Lingüística. Cargraphics S.A. 1998. ISBN 958-96398-0-1. Bogotá-Colombia.
- Ortiz, L. (septiembre de 1998). Léxico de la imprenta patriótica de Yerbabuena del Instituto Caro y Cuervo. Editorial Instituto Caro y Cuervo. 70 paginas
- Ortiz, L. (septiembre de 1997). El español Hablado en Bogotá. Relatos semilibres de informantes pertenecientes a tres estratos sociales. Tomo I, Bogotá, 1997. Serie de publicaciones. Instituto Caro y Cuervo. Volumen XCIII. Editorial Instituto Caro y Cuervo.

lmortiz@udistrital.edu.co

luzmarilynortiz@gmail.com

Mientras que en la modernidad hay una fragmentación de los espacios y de los textos, aunada a una especie de nostalgia por la totalidad perdida, en cambio la unidad de sentido en el espacio posmoderno es precisamente la fragmentariedad misma, que permite diversas formas de combinatoriedad y resemantización en cada contexto (...)

Zavala, 2005, p. 80

PRÓLOGO

Soportada en una amplia experiencia educativa y en lecturas relevantes, en particular desde las perspectivas sociosemiótica y etnográfico virtual, junto con un enfoque multimodal y multimedial, la autora asume una mirada y acercamiento emergente desde los cuales ofrece elementos descriptivos y críticos para repensar el uso de los lenguajes mediáticos y su relación con la construcción de sujetos, subjetividades e identidades en el marco del orbe digital y también de la vida, generando ideas y opciones sociales, educativas y pedagógicas que aportan a la emancipación y edificación de los usuarios, como ciudadanos dignos, con una consciencia comprensivo edificadora que les permita mirar viendo, actuar siendo y sentipensar los recursos semióticos, la cibercultura, los fenómenos y complejidades virtual-reales del mundo del ciberespacio y de la vida.

Estamos, para decirlo con Ortiz Sánchez, en presencia de un fenómeno de circulación de información masiva cuyo capital simbólico emerge de los lenguajes ciberculturales de la sociedad global actual y que sin duda son la manifestación directa de las nuevas formas de reconfigurar el mundo, la educación, el intercambio comercial de productos, imágenes, cuerpos y formas de vida, (...) en un mundo que vive a prisa, sin limitaciones, sin tiempo, sin espacio, sin corporeidad”, impactando en las actitudes, creencias, valores, y en general en las estructuras de pensamiento de los sujetos. En consecuencia, la formación de consciencia comprensiva desde las instituciones encargadas de la función de educar constituye un imperativo para enfrentar con soberanía un capitalismo digital que afirma el privilegio de las élites globales, incrementa las injusticias, la pobreza y las desigualdades, la exclusión y las agresiones a la vida humana y planetaria.

Ph D Julio César Arboleda

**Dirección científica de Redipe,
Red Iberoamericana de Pedagogía**

PRESENTACIÓN

Las exigencias del mundo actual en el que la pandemia ocasionada por el Covid19 (2020-2021), ha transformado de manera radical los contextos sociales, culturales, políticos, y educativos del mundo, es imperativo pensar cómo la comunidad virtual y el uso de la Internet se han fortalecido de múltiples formas con recursos y plataformas digitales para la conexión remota, hasta el punto de hacer parte de nuestra vida íntima, desde la forma de hacer negocios hasta el desarrollo de la autonomía y la toma de decisiones que debemos asumir en la cotidianidad; está marcada influencia y sus avasalladoras formas de comunicación e interacción, construyen obligadamente otros valores y formas de vida, que rompen con el equilibrio de lo estático, seguro, verdadero y universal de tal forma que quienes no estaban comprometidos o habían asumido los retos digitales como un espacio de acción y proyección laboral y académica, han tenido que confrontar este reto de manera perentoria, ya que en este tipo de crisis colectiva (Covid19), estamos convencidos que el trabajo remoto es una solución altamente efectiva para evitar el contagio al que nos exponemos con la proximidad física.

De esta manera, al estar conectados con el ciber mundo logramos una coordinación y un equilibrio más efectivo con las relaciones laborales y la obtención de información confiable en tiempo real, ya que la única vía de comunicación es el espacio en RED con su fortaleza, las bases de datos. Este aspecto nos conduce a la reflexión y al análisis sobre la propiedad de los medios de comunicación y los medios de producción,

a partir de la relación entre los usuarios electrónicos y lo que implica la propiedad real virtual, entendiendo que las relaciones de producción en 'la nube' y en la interacción electrónica traen consigo una serie de implicaciones epistemológicas caracterizadas por la virtualidad, cuyo mercado y proceso de interacción es el ciberespacio en el cual estamos 'enREDados', atrapados. Espacio en el que la pandemia actual contribuyó altamente para dicho efecto.

En este contexto podemos establecer cómo la relación directa con el entorno cognitivo de la cibercultura y la sociedad de consumo interfieren en la producción incesante de identidades y bienes inmateriales, desde la producción académica (que deriva en la compra material de bienes y servicios para su uso virtual) hasta la empresarial, lo que determina la vigencia de esta investigación.

Así, la producción del capitalismo cognitivo, que se está consumiendo en la actual economía globalizada, creación de identidades, subjetividades, cuerpos, quehaceres académicos, pedagógicos y didácticos hace que las grandes multinacionales mediáticas ejerzan un poder monopolizador sobre el capital simbólico creado en el espacio-RED. Dicha producción, distribución y consumo de los bienes inmateriales, a través de la Internet, conforman un tejido rizomático social que configura otras dinámicas de trabajo en masa, cuyos valores dominantes no son otra cosa que la creación colectiva, la promoción múltiple de identidades corpóreas e imágenes, aprovechables para la producción exacerbada de los actuales modos de vida; es así como el paso directo del capitalismo clásico al capitalismo cognitivo establece otro tipo de relaciones ciberales que dan cuenta de las nuevas formas de producción del mercado global (escuela-sociedad), en la dimensión del capital cognitivo y la construcción de sujetos, así como de la producción de identidades corpóreas, ya que utiliza frecuentemente el conocimiento virtualizado en una cadena de bienes inmateriales, cuya

producción en RED hace que la cooperación, los saberes y el producto se conviertan, a partir de su producción y distribución, en un bien común que pertenece al mundo de la cibercultura. Para este propósito es muy importante revisar la data realizada por el operador DE-CIX de intercambio de Internet, que ha identificado las siguientes cuatro tendencias y aprendizajes en el rendimiento y el uso de la Internet durante la crisis Covid-19.¹

1. **El tráfico diario se ha disparado**

El consumo de Internet se ha visto fuertemente incrementado puesto que es la única vía de conexión con familia, amigos y el contexto del entorno laboral. Según la data antes de la crisis, el tráfico diario en la Internet oscilaba entre un crecimiento anual del 10% y el 50% y con la crisis de la pandemia su uso se disparó, lo que significa que el aumento porcentual es el mismo, pero aplicado a una frecuencia diaria de consumo.

2. **Picos de tráfico récord**

Hasta el momento este crecimiento siempre había sido constante con picos en períodos clave, generados por eventos internacionales, presentaciones o lanzamientos de productos, pero debido a las medidas de confinamiento tomadas por los gobiernos mundiales y el aumento del teletrabajo desde todas las perspectivas (educativas, empresariales, de entretenimiento, etc.), el de tráfico registrado en los puntos de intercambio de DE-CIX relacionó un aumento del 50% diario. Ello debido a que, como ya se destacó, muchas de las actividades cotidianas que se desarrollaban presencialmente, ahora ocurren en la RED.

1 <https://www.ituser.es/actualidad/2020/05/la-tasa-de-trafico-de-datos-supera-los-91-terabits-decix-analiza-la-evolucion-de-internet>

3. **Aumento extremo en el uso de herramientas digitales**

Dicha transferencia del escenario físico al escenario cibercultural implicó que la mayoría de las actividades se realicen en el campo digital. De tal forma que, las aplicaciones para el uso de videoconferencias, diversas plataformas de video ya sea en *streaming* o el *gaming online*, así como el uso de las redes sociales y la 'gamificación', cuyo uso es muy utilizado en educación, incrementó las necesidades de los usuarios; por lo tanto, los servicios aumentaron en un 50 % diario el tráfico de datos.

4. **Los usuarios se conectan ahora con mayor frecuencia y en períodos más largos del día**

El tiempo, uso y frecuencia de la conectividad en la RED aumentó en los usuarios; según el estudio, en épocas normales, el tráfico de datos de la Internet se mueve en forma de ola y refleja un ritmo del uso diario. Los expertos indican que este tráfico comenzaba a las 6 de la mañana y alcanzaba su pico máximo alrededor de las 9 de la noche. La situación actual, donde casi todo el mundo está en casa, ha hecho que las curvas de actividad sean más continuas y estables, es decir, planas; por lo tanto, no existen picos en horas específicas ya que el tráfico de datos se distribuye a lo largo del día con mayor volumen de media. La reflexión y el análisis sobre la propiedad de los medios de comunicación y los medios de producción, a partir de una relación entre los usuarios electrónicos y lo que implica la propiedad real virtual, en el entendido que las relaciones de producción en la nube y en la interacción electrónica traen consigo una serie de implicaciones epistemológicas caracterizadas por la virtualidad y cuyo mercado y proceso de interacción es el ciberespacio, hasta el punto que inciden directamente en la toma de decisiones implicadas en todas las esferas de acción de los sujetos; en este orden de ideas vemos de qué modos herramientas como *Zoom* y

Dropbox están viviendo un auge entre el ámbito educativo y laboral en general, puesto que permiten la comunicación digital sincrónica, facilitando el trabajo remoto inusual. La combinación de tecnologías como el aprendizaje automático (*Machine Learning*) y el aprendizaje profundo (*Deep Learning*), la visión artificial, la robótica, el procesamiento de lenguaje natural, sensores y tecnologías portátiles, crean un proceso automatizado y autónomo que permite el uso de datos y el intercambio de información desde cualquier fuente hacia cualquier destino y, particularmente en el trabajo remoto, desde y hacia el hogar.

De hecho es evidente cómo en los últimos años el mundo vive procesos acelerados en la cobertura de la conectividad sobre la base de la Internet y el aumento de uso y compra de dispositivos digitales que cada vez son más accesibles a la población; vemos un crecimiento acelerado de plataformas para pagos digitales, un incremento en el uso de conferencias de audio y video, así como múltiples aplicaciones móviles habilitadas por voz para usos bancarios y, en general, comerciales; también es perceptible un uso específico de la tecnología de inteligencia artificial como sensores, la telemedicina y plataformas de monitoreo de salud; tal es el caso de algunos centros comerciales, aeropuertos, centros médicos y educativos, por citar sólo algunos casos, que hacen uso de la 'Internet de las Cosas' (IoT)².

Esta necesidad de conexión, de velocidad, de instantaneidad, de simultaneidad, de transferencia, de recepción directa de información y estar en RED, abre la posibilidad para construir un espacio de debate y confrontación con las actuales realidades sociales, políticas, económicas y educativas que vive el mundo. Estas prácticas *de ser y estar* en RED, que se han vuelto obligadamente cotidianas, desarrollan un sentido de espacialidad, en el cual el cuerpo que construimos y consumimos es un acontecimiento espacial que se reconoce a través del otro y de los

2 Internet of things.

otros, en un proceso de “individuación” del sujeto como realización de sí mismo y afincamiento de su singularidad, que se construye frente a lo colectivo y que, según Simondon (2001), se inicia como un proceso de resonancia intrínseca y extrínseca donde esta “individuación” se encuentra ligada a la modificación del estado por su condición ciberespacial.

Estos elementos dan la posibilidad de entender que esta dinámica de producción inmaterial, tiene a su servicio un mundo global, desfrontalizado, desterritorializado, sin espacio y atemporal, que no solo genera expectativas y abre puertas para acercarse a la reflexión de los usos y métodos de investigación actual, sino que requiere otra forma de acercamiento y pensamiento metodológico y hermenéutico del entorno al uso que de los lenguajes multimodales virtuales, exigido en el contexto histórico de la cibersociedad, ya que maneja otras concepciones de vida y de mundo, donde la precisión de las metodologías cuantitativas es indemostrable.

En efecto, este fenómeno aporta otros elementos para consolidar nuevos proyectos de investigación y alimentar líneas ya existentes que toquen los paradigmas curriculares en los programas formativos de todos los campos y disciplinas, así como de su visión desde la virtualidad, los lenguajes de la cibercultura y las percepciones y representaciones del nuevo sensorio con el que las comunidades virtuales están interactuando con el fin de crear, a su vez, líneas de investigación emergentes en *sociosemiótica* y *redes sociales de la comunicación digital* que se ocupen de estudiar las influencias de estos fenómenos en las políticas públicas en todos los frentes. Estas perspectivas conducen a la reflexión académica, pedagógica, política, social y cultural de un mundo globalizado.

De hecho, para analizar los entornos virtuales y lo que ocurre en ellos, se hace imprescindible abordarlos desde una mirada abierta y flexible, lejos de toda posibilidad de certeza. Lo que acontece en dichos entornos virtuales a nivel de la interacción social exige el diseño de unas estrategias de análisis que se van construyendo a lo largo de la investigación en la medida en que los cibernautas o internautas elaboran sus propias modalizaciones y recrean el escenario cibercultural que permite con toda libertad el uso de lenguajes simbólicos como apertura de nuevas formas de comunicar, percibir, ver, vivir y comprender el mundo.

En este campo de subjetividades, mediado por el lenguaje y las tecnologías multimediales, una mirada desde la etnografía virtual, que por su carácter debe ser vista como una propuesta flexible, refleja no sólo un paso al cambio desde la etnografía tradicional, sino toda una serie de acciones que se presentan más allá de los entornos físicos reales-materiales.

La etnografía virtual se caracteriza como una estrategia de acercamiento hermenéutico y es, a su vez, un método de análisis que va construyéndose en el escenario propio del ciberespacio en la medida en que se presentan las interacciones realizadas. Como bien apunta Hine (2000), el espacio en que se mueve una etnografía del ciberespacio no es acotable ni similar a los clásicos emplazamientos físicos de los que se han ocupado los grupos sociales que han estudiado los antropólogos. Esto favorece una visión dinámica de la investigación y permite lecturas alternativas que no se podrían evidenciar desde un paradigma moderno.

Entonces, en una óptica reflexiva y analítica, la profundización transdisciplinar del análisis de estos fenómenos se constituye en un aporte relevante para los sectores educativos del país gracias al redimensio-

namiento del sentido pedagógico e intelectual de las prácticas formativas que se llevan a cabo en instituciones oficiales y privadas en todos los niveles. Estas perspectivas conducen a la reflexión política, pedagógica y social de un mundo globalizado que construye otros valores y formas de vida, crea nuevas formas de comunicación, que transforman la percepción del mundo, del conocimiento, lo que rompe con el equilibrio de lo estático, seguro, verdadero y universal, donde el sujeto de acción proyecta la vida desde otras relaciones transductivas, de interpretación, construcción, deconstrucción y participación colectiva.

INTRODUCCIÓN

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

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

Asimismo, reconoce la condición semiótica del lenguaje de la cibercultura, de los chats públicos, desde la perspectiva transductiva, vista como transformación, acción, pluralidad, multimodalidad³, diversidad de sentidos, cuyas prácticas asociadas al hecho real y cotidiano, de ser usuarios y permanecer “conectados” a la red, hacen que este suje-

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

to nómada⁴ se manifieste a partir de múltiples posibilidades de expresión de sentidos.

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

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

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

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

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

La autora

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 hermeneusis 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.

Capítulo 2

Conectados o enREDados en las exigencias del mundo virtual.

Configuración de subjetividades en el ciberespacio del chat

El propósito de este capítulo es caracterizar los intercambios simbólicos ciberculturales en la red de significados como práctica sociosemiótica multimodal y multimedial, al igual que en la constitución de sujetos y subjetividades, que den cuenta de las nuevas formas de relaciones e interacciones sociales en la sociedad global actual, a partir de los lenguajes de la cibercultura.

Es claro que las sociedades contemporáneas han experimentado profundas transformaciones en un lapso relativamente breve, si se compara con otras épocas de la humanidad, como resultado del proceso de globalización. Uno de ellos, el eje de estas reflexiones es el incesante flujo tecnomediado de la información y la comunicación que permea y modifica todos los ámbitos y prácticas sociales, en particular la cultura.

El ciberespacio confronta el mundo moderno objetivo, universal y verdadero con un mundo fronterizo, sin espacios ni tiempo, de donde sur-

ge una nueva presencia proyectada desde la virtualidad; aquí los lenguajes toman vida en el escenario de un nuevo medio expresivo.

Para entender y explicar estas transformaciones culturales relacionadas con el desarrollo de las tecnologías digitales e informáticas, diversos autores acuden a la noción de “cibercultura”, una noción difusa y ambigua que alude a múltiples fenómenos o manifestaciones de esta problemática de confrontaciones de espacios, tiempos y subjetividades.

Cibercultura: ¿dimensión de la fragmentación?

La noción de cibercultura implica una *cartografía*, una agrimensura, una apuesta al espacio que condense ese universo virtual; esta mirada no parte de la visión de cartografía como un mapa que limita y ubica lugares concretos, sino como una disposición de elementos heterogéneos y múltiples que se relacionan en red, configurando nodos de acción para producir subjetividades. De allí se desprende que cartografiar no sea representar una realidad, sino generar nuevas relaciones de una situación compleja que, en términos de Deleuze y Guattari (1997), adopta una posición rizomática a partir de múltiples creaciones y relaciones de conexión y heterogeneidad. Rupturas significantes donde no hay significados ni sentidos dominantes.

En busca de una respuesta a esta exigencia, Mayans (2003) plantea cómo el ciberespacio genera un espacio donde las lógicas basadas en lo físico no son válidas; es una dimensión más accesible económicamente que otros canales de difusión e información de utilidad comparable, lo cual hace posible que puedan ser millones sus “habitantes”. Por otra parte, Lévy (2007) ofrece una bienvenida a “lo virtual” según su manera de describir la cibercultura. Para este autor, la virtualización se ha extendido a distintos aspectos de la cultura contemporánea: el cuerpo, el texto, la economía y la inteligencia; describe su operatividad

y propone algunas alternativas para intervenir en las transformaciones culturales, actualmente en curso.

Este autor define el ciberespacio como “el espacio de comunicación abierta por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas” (Lévy, 2007, p. 70). Agrega que esta definición incluye:

El conjunto de sistemas de comunicación electrónicos [...] en la medida en que transportan informaciones provenientes de fuentes digitales o destinadas a la digitalización. Insisto sobre la codificación digital pues condiciona el carácter plástico, fluido, finamente calculable y tratable en tiempo real hipertextual, interactivo y, para decirlo todo, virtual, de la información que es, me parece, la marca distintiva del ciberespacio. Este nuevo medio tiene por vocación poner en sinergia y en interfaz todos los dispositivos de creación de información, de grabación, de comunicación y de simulación. (Lévy, 2007, p. 70)

En la misma línea, Levis (2009) plantea que la configuración y el entramado de estas prácticas simbólicas son básicas en la interacción social.

Dicho fenómeno marcado por la sociedad de consumo, para Martín-Barbero (2002), responde a la “desterritorialización, desmaterialización y descentralización” de los procesos esenciales de la economía, la política y la cultura que se inscriben en el marco de la globalización, donde los dispositivos tecnológicos de la información y la comunicación determinan los modos de ser y aparecer no solo de lo virtual, sino de lo real, configurando nuevas subjetividades y nuevas formas de visibilización social y cultural, especialmente con los modos de interactuar en las sociedades red, particularmente en la web 2.0, al facilitar otras formas de producir comunicación e intervenir en los procesos que orientan la vida desde otros escenarios.

Por lo tanto, la cibercultura hace referencia a una gran variedad de discursos sobre las tecnologías digitales, no necesariamente científicos, pues integran “relatos de ficción, discursos teóricos, prácticas contraculturales, perspectivas utópicas, ansiedades posmodernas y estrategias de mercadotecnia dentro de una misma red de conversaciones” (Scolari, 2008, p. 133).

Tal situación denota que tanto la cibercultura como el ciberespacio se conciben no solo como ámbito de las comunicaciones mediadas por las nuevas tecnologías, sino como espacio “generador de discursos, un espacio enunciativo donde una variedad de intereses declama sus orígenes, mitos y tendencias futuras” (Žižek, 1993, p. 137). Espacios que configurados desde la perspectiva del sujeto de acción son etéreos, modificables e inciertos; por ello, el impacto social que tiene el ciberespacio no deriva directamente de la tecnología, sino que depende de la red de relaciones sociales que “genera automáticamente la ilusión de un espacio abstracto, con un intercambio, libre de fricción, en el cual se borra la particularidad de la posición social de los participantes” (Žižek, 1993, p. 137).

Algunos autores determinan cómo la cibercultura, al ser la comunicación de tercera generación (Lévy, 2007), es la que configura lenguajes de carácter universal que rompen las fronteras de la lengua, afianzando la importancia de acercarse a este mundo virtual desde la conectividad, la interactividad y la hipertextualidad, lo que conduce a una visión rizomática de la sociedad red, caracterizado por lo que Carrique (2005) denomina: “La suma y superposición de diversas esferas semióticas” (p. 113).

Esta intercomunicación desde las subjetividades⁹, que surgen ante la proliferación y necesidades creadas por la sociedad de consumo, es determinante en el paso de una sociedad moderna a un capitalismo cognitivo, lo que Joyanes (1997) analiza como los cambios sociales de la revolución informática que conducen a la cibercultura y, por ende, a la emergencia de un análisis profundo de la nueva sociedad: la ciber-sociedad. Con esto caracterizó la cultura digital o de la imagen como:

La cultura del último período de la modernidad, en donde el espacio se acorta, el tiempo ya no existe, es posible mirar más allá de lo que el ojo humano no mira. Es una cultura de la simulación, aparente último estadio del simulacro. (p. 73)

Desde este punto de vista, la mediación semiológica convierte esta red de relación en sentido, en el entendido de que el sentido es puramente semiótico ya que configura significado y valor, por cuanto existe intrínsecamente la relación yo-tú-mundo-otro en un contexto mediático que permite el desarrollo de la conciencia de un sujeto nómada, un sujeto corporizado, que piensa en otros espacios, desde donde crea nuevas formas de subjetividad e identidad¹⁰.

En esta construcción de sentidos, en correlación con el poder constituyente del sujeto, del lenguaje y de la realidad, *lo primero que constituye*

9 Roles y facetas creadas por los sujetos cibernautas en la búsqueda y proyección de su identidad. Este constructo personal, interactivo, hipermedial y simbólico busca proyectar una forma de ser y hacer en el mundo virtual, cuya construcción artificial le permite al sujeto asumir diversas personalidades de manera simultánea a través de sus identidades //Manifestarse como sujeto a través de determinadas posiciones que el yo contrae con el objeto, es decir con el simbolismo creado para configurar su identidad, en un flujo de incesante y permanente transformación (proceso). Es la necesidad de reinventarse, abriéndose a los innumerables deseos que se presentan en la red desde diversas manifestaciones simbólicas.

10 En esta investigación, la identidad, se asume desde la posición del sujeto nómada que, como ser histórico, político, ético, social, es el resultado de las experiencias y de la necesidad absoluta que tiene el ser humano de interacción con el mundo, con el yo y con el otro. La identidad no es otra cosa que la necesidad vista como *hibridación y paralelismo* (Yus 2010), en una amalgama o punto de encuentro entre lo físico y lo virtual, en un proceso transductivo. En el chat estas identidades se reflejan en los *nicks*, los avatares de segunda y tercera dimensión o los hipertextos, que son construidos con el propósito de ser identificados en la red.

el hombre como sujeto es el cuerpo (Weber, 2002) y a su vez el signo, que en esta dinámica rizomática de los lenguajes del chat público establece múltiples relaciones en una red de sentidos que facilita el manejo de la identidad plural, donde el sujeto no se identifica consigo mismo, sino con el otro o con los otros.

Así, el sujeto nómada favorece otras prácticas de interrelación, incluyentes y posicionales, que superan los límites, las fronteras, en un devenir de múltiples identidades que da prioridad a la pasión, a la emoción y al cuerpo. En términos de Braidotti (1994), la subjetividad nómada es “situada, posmoderna y culturalmente diferenciada del sujeto” (p. 30). Por tanto, hablar de sujeto nómada supone transducción, deconstrucción, proceso, es decir, corporalidad.

Al entenderse la construcción de identidad de los sujetos internautas como dinámica y múltiple, en esta posibilidad mediática ya no existe la permanencia sino la condición fugaz; el concepto de durabilidad se agota en este sinfín de mercados de oferta y demanda donde todo está hecho para ser reemplazado; en ese lugar, “la realidad cede a la simulación y se transforma en espectáculo que se *experimenta* y se *vive* como realidad subjetiva mucho más intensa que la realidad objetiva. Allí la experiencia se ha deslocalizado y desmaterializado” (Da Silva Moreira, 2004, p. 222). Esta vía conduce a ver en perspectiva los cuerpos *online*, configurados en el lenguaje multimodal creado y recreado por los sujetos mediáticos.

Ciberespacio e identidades online

Con la aparición del chat como conversación que se realiza en tiempo real entre personas que comparten un espacio de interacción (el de la pantalla), pero no un espacio físico, y lo hacen a través de la internet, por medio de diversos lenguajes y en sincronía, se producen cambios importantes en el plano de la relación interpersonal. Estos cambios

restringen y a la vez posibilitan modos particulares en que los participantes marcan y negocian sus posiciones, resuelven los malentendidos y definen interactivamente roles y facetas de su identidad en el marco de la interacción mediática.

Los caminos y constructos teóricos explorados conducen a ver un poco más allá de los análisis lingüísticos continuos que se hacen con respecto al lenguaje del chat y posibilitan ampliar las fronteras de dichos lenguajes, con múltiples posibilidades que permiten ser leídos desde otros horizontes orientados por el giro semiótico y la transducción: “horizonte desde el cual no solo interpretamos o nos formamos las imágenes mentales y sociales sobre nuestras sociedades, sino desde el cual actuamos, nos relacionamos y comunicamos con los otros” (Pineda, 2011, p. 2). Este proceso, nos permite configurar desde la pasión (narración), un estilo y formas de vida donde el sujeto construye su mundo subjetivo, intersubjetivo, objetivo, interobjetivo, como parte de sí mismo y el otro, desde la individuación-transindividuación, manifestado en todo un giro semiótico, que posibilita otras formas de ver, leer, interpretar, deconstruir y construir el mundo, la sociedad, la cultura, la educación.

El hecho de contemplar la configuración de sujetos y subjetividades en el entorno cibercultural hace que el tema de la(s) identidad(es) virtual(es) se constituya en objeto de numerosas investigaciones realizadas desde diferentes perspectivas. Una visión global de este amplio y complejo ámbito de estudio la proporciona el exhaustivo y riguroso estado de la cuestión elaborado por Ursúa (2008).

Para efectos de ampliar esta reflexión, también es importante revisar el concepto de identidad desde las miradas de Bell (2001), quien considera que esta última es “un constructo personal, social y simbólico muy complejo que consiste en parte de lo que pensamos que somos,

de cómo deseamos que los demás nos perciban y cómo ellos realmente nos perciben” (p. 114). Esta concepción vincula la identidad con fenómenos como la globalización, la incorporeidad, la tradición y la localidad temporal y espacial. Este concepto difiere de la concepción esencialista, “cartesiana”, que afirma la existencia de un yo real y de la identidad como algo fijo y estable.

Esta constitución de identidades y subjetividades mediadas en los chats *públicos* *posibilita* configurar un espacio de ficción en el cual surgen identidades en las que lo individual se vuelve una “construcción artificial donde se adhiere el deseo del otro” (Baudrillard, 1994, p. 83). En este espacio predomina lo que Turkle (1995) denomina la cultura de la simulación, la cual permite a los cibernautas asumir diversas personalidades (subjetividades) que existen simultáneamente en un eterno presente, tiempo en el que se disuelven las fronteras entre lo real y lo virtual, entre el yo y lo colectivo, entre lo corpóreo y la apariencia. Espacio en el que el sujeto nómada ocupa un nuevo lugar, desde donde explora múltiples formas de subjetividad; este sujeto se piensa como proceso, se corporiza de manera fugaz y volátil y se constituye como tal, más allá de las fronteras impuestas por la modernidad.

Yus (2013a), plantea como desde la ciberpragmática¹¹ esta etapa es de total amalgama de interacciones físicas y virtuales que conduce a los internautas a una nivelación no solo en la forma en la que nos auto-presentamos ante los demás, si no en los espacios reales, que conlleva a un impacto en la vida física de las personas. Lo que invita a clarificar como desde la construcción de sujetos y subjetividades,

11 que se enmarca en la teoría de la relevancia, desde la pragmática cognitiva. Este análisis asume que: el oyente tiene que estar interesado en las inferencias necesarias de la comunicación para entender la intención del hablante, tomando como base el enunciado emitido y sus diferentes representaciones mentales que subyacen en los fenómenos desde los procesos cognitivos. http://www.researchgate.net/publication/251524051_Una_aproximacin_discursiva_a_las_identidades_en_linea

desde los planteamientos del giro semiótico y la transducción, los sujetos autónomos, como sujetos de acción, construyen y recrean las representaciones de sus propias realidades en el mundo virtual. Como se menciona más adelante en cuanto a una invisibilidad de la corporalidad-real.

Este espacio de ficción funciona como un espejo en el cual los cibernautas se piensan como sujetos “fluidos, emergentes, descentralizados, múltiples, flexibles y constantemente en proceso” (Turkle, 1995, pp. 263-264); espacio en el cual “se crea y se experimenta con la identidad humana” (Turkle, 1995, p. 10). Asimismo, Rhein Gold (1993) alude a una “gramática del ciberespacio”, la cual implica “una serie de juegos de identidades: nuevas identidades, identidades falsas, identidades múltiples e identidades exploratorias, disponibles en diversas manifestaciones en el medio” (p. 147), ya sea a partir de los *nicks*, los avatares o las interacciones hipertextuales.

Para algunos autores, este entramado simbólico funciona como un “workshop de identidad” (Bruckman, 2001) que permite a los cibernautas exponer diferentes manifestaciones de sí mismos en un mercado de oferta y demanda donde lo que se publicita se vende (ver bitácora 2), ya que su propia representación de identidades y subjetividades es influida por los internautas y, a su vez, recreada, aceptada o rechazada por ellos mismos.

Cuerpos atrapados en la red de sentidos del chat

La exigencia de la conexión en red implica superar los límites de la materialidad del cuerpo. Surge así un nuevo cuerpo, el cuerpo virtualizado, que acentúa la disociación entre el individuo (sujeto) y el cuerpo (que porta), cuya materialidad (corporalidad) se constituye en obstáculo o interfaz que conecta la actividad “perceptomental” con la pantalla; en esta configuración espacial, el cuerpo que porta se descarta por ser

impuro e imperfecto, en términos de Sibilia (2009), fatalmente limitado.

Por lo que ingresar a un chat permite constatar la omnipresencia de las manifestaciones corpóreas en la red, donde los participantes pueden optar por la posibilidad de verse o no verse o de mostrar sus avatares como mecanismo de aceptación cibernética.

Así, haciendo alusión a los aspectos anteriores, la cibercultura, propia de esta época, contribuye a “la producción de cuerpos y subjetividades” mediante un proceso de espectacularización del yo que consiste en “transformar nuestras personalidades y vidas (ya no tan) privadas en realidades ficcionalizadas con recursos mediáticos” (Sibilia, 2008, pág.223). Esta autora marca un derrotero conceptual y entiende por espectacularización:

El fenómeno por el cual tanto la vida pública cuanto la privada se convierte en una escenificación dramatizada, a través de los medios masivos de comunicación e internet. Se borran las fronteras de lo público y lo privado, el lugar de lo íntimo se exhibe y se ofrece como espectáculo a la mirada de los propios espectadores-actores. (p. 223)

En estas formas de presencialidad, la descripción del yo-personaje (se ajuste o no al cuerpo que teclea) suele ocupar una parte importante de las interacciones virtuales. Además, existen múltiples recursos (imágenes, memes, stickers, emoticones, onomatopeyas, audio, hipertextos, etc.) que los internautas utilizan para transmitir la parte no verbal que el cuerpo actualiza en la comunicación cara a cara (llanto, risa, emoción, acercamiento, alejamiento, roces, aceptación, valoración, etc.).

Así, la descripción del yo-sujeto (real-virtual) se actualiza en retratos corporales mediáticos despojados de determinantes históricos y es-

paciotemporales. Aquí el cuerpo se oculta, se disgrega multiplicándose, se transfigura, se implanta o trasplanta, se traviste a la vez que se expande en un *continuum* espacio-tiempo sin límites ni intersticios. “El individuo queda suspendido en el espacio de la computadora, el cibernauta deja la prisión del cuerpo y emerge en un mundo de sensaciones digitales” (Benedikt, 1993, p. 202). En esta interacción:

No hay índices que permitan establecer con certeza quién es aquel que está del otro lado. En tal sentido, opera una cuestión de fe en torno a creer o no aquello que dice el chatero con el que se establece contacto. (Ferrante, 2006, p. 3)

En el intercambio virtual hay una suplantación de la corporeidad física y de su particularidad; cambian las visiones, las miradas, las concepciones, las relaciones; hay un ocultamiento que permite decir, preguntar, ver y mostrar aquello que es indecible e inocultable a través de dispositivos que identifican la singularidad. Esto implica que no hay manera de verificar si aquel que dice ser realmente es, pues este es un no espacio habitado por múltiples identidades fugaces y etéreas, de presencia *versus* ausencia, donde el sujeto de acción se manifiesta subjetivamente a través de determinadas posiciones que contrae con el objeto, ya sea como espectador o como parte de su propio espectáculo.

De este modo, se anula la “percepción” de la diferencia entre ficción y realidad; bien lo señala Baudrillard, en el ciberespacio hay una permanente simulación:

Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es tener lo que no se tiene. Lo uno remite a la presencia, lo otro a una ausencia. Pero la cuestión es más complicada, puesto que simular no es fingir: [...] Así, pues, fingir, o disimular, dejan intacto el principio de realidad: hay una diferencia clara, solo que

enmascarada. Por su parte, la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo 'verdadero' y de lo 'falso', de lo 'real' y de lo 'imaginario'. (Baudrillard, 1994, p. 12)

Estas formas de simular muestran cómo la espectacularización enfatiza el carácter visual de los programas mediáticos de culto al cuerpo, en una especie de cruzada que garantiza la "salvación" a través del autoesfuerzo, mediante la dieta, el quirófano, el gimnasio o cualquier otra mercancía que haga creer a quien la usa que él mismo puede cambiar o arreglar lo que *a priori* parece condicionado por la naturaleza.

Este fenómeno, por su complejidad, se extiende a los distintos ámbitos de la sociabilidad, de la comunicación, de la interrelación de los sujetos-cuerpos (subjetividad). De hecho, este ciberespacio ofrece en su interfaz un espejo paradójico donde coexiste el cuerpo como mercancía en alza y que azuza el consumo promocionando la desilusión de la imagen corporal frente al "cuerpo modelo".

De esta manera, las intercomunicaciones de los chats públicos posibilitan un escenario para la emergencia¹² de los cuerpos. Pero ¿qué clase de cuerpos? Le Breton (2002) plantea que en Occidente el cuerpo opera como factor de individualización ya que "se convierte en la frontera precisa que marca la diferencia entre un hombre y otro" (p. 69); esta afirmación es discutible para Lucerga (2004), quien señala:

[...] en la era de las prótesis de cadera, la silicona, las técnicas de reproducción asistida, y la realidad virtual, resulta casi risible defender la noción de un cuerpo biológico con límites definidos y ajeno a la cultura de que forma parte. (p. 2)

Así que estos cuerpos, globalizados y mercantilizados por la sociedad mediática de consumo, se convierten en cuerpos-modelo que invitan a ser imitados y reproducidos en cadena, como reelaboración de nuestra

12 Desde el punto de vista epistemológico, la emergencia se define en relación con un modelo de funcionamiento de un sistema y se da para predecir su comportamiento adecuadamente. (Cariani, 1989).

propia identidad; en este ciberespacio proliferan cuerpos y discursos fragmentados que se articulan gracias a lo que Laurent (2002) llama “reglamentación por el espectáculo” (p. 13), donde todo puede ser producto de un artificio, donde la fascinación por la imagen (releva el texto, lo sustituye, lo supera) posibilita el engaño del yo y del otro.

En esta interacción entre usuarios del chat público, la producción de identidades y subjetividades, se da mediante procesos en los que lo material se diluye promoviendo la ilusión libertaria de prescindir de los determinantes históricos y espacio temporales del cuerpo, aunque se mantengan prejuicios, complejos y estereotipos en los que el sujeto como cuerpo físico desaparece y se maquilla un personaje donde el cuerpo se exhibe sin mediación simbólica, como subjetividad, en una pantalla de protección-proyección cuya identidad estaría condicionada por las nuevas formas textuales y audiovisuales de representación interobjetiva del sujeto.

Sin embargo, el hecho de que las identidades sean construidas y ficticias no quiere decir que sean acorpóreas ni anónimas, pues el ciberespacio está lleno de cuerpos que interactúan en una modalidad que Mayans (2002) denomina “tecnopresencia”.

Así, el ciberespacio, como se mencionó, constituye una dimensión imaginaria donde el cuerpo material, sus marcas, sus posibles estigmas dejan de contar en el encuentro, a diferencia de las interacciones cara a cara. La posibilidad de controlar y manejar la identidad, el amplio repertorio de lenguajes multimodales y las variadas estrategias de presentación permite que los usuarios de este dispositivo interjueguen con sus identidades corporales superando las limitaciones de un cuerpo único; esto es lo que Piscitelli (1995) anticipó como la emergencia “de un metahombre que trasciende el tiempo y el espacio” (p. 85), por lo tanto, construye sus subjetividades.

En el ciberespacio, “el sujeto fragmentado, diseminado, discontinuo, ese alter ego de aquel sujeto cartesiano, parecería estar emergiendo, no *a través* de las pantallas que forman parte de nuestro ecosistema, sino *a partir* de ellas” (Drenkard, 2011, p. 39), mediante un proceso de virtualización del cuerpo donde la corporalidad real de carne y hueso, se transmuta y asimila a su identidad, a partir de la creación de múltiples subjetividades en un sinfín de combinaciones que dependen del mercadeo de la red y del momento.

Este sujeto de acción, como ser-acontecer, en el ciberespacio no deja índice que dé cuenta de la corporalidad más allá de lo que se lee o se ve en la pantalla; es una manera no esencialista de ver al ser en esta ciberexperiencia que funciona como una prótesis, que no es otra cosa que las múltiples formas de manifestación de las corporeidades (virtuales-reales) en el mundo de la cibercultura, tal como afirma Baudrillard (2000): “La pantalla es una prótesis, el individuo sostiene con el ordenador una relación no solo interactiva, sino también táctil e intersensorial, como si se convirtiera en un ectoplasma de la pantalla” (p. 206).

Así, se destaca que el “desplazamiento de la subjetividad a distancia” (Piscitelli, 1995), producto del proceso de virtualización de la identidad, como fundamento de una hipótesis provisional —el chat—, posibilita construir sujetos sin corporeidad, esto es, se fundamenta en una invisibilidad de la corporalidad-real, haciendo que el cuerpo se virtualice mediante estrategias multimodales y multimediales de desplazamiento en una dinámica del no espacio, donde, con gran facilidad, se reinventan y reconstruyen múltiples identidades, generando de esta manera otras representaciones de las subjetividades, de forma que:

Tales representaciones pueden agruparse bajo el concepto de cuerpo interfase, entendido como un cuerpo narrado, una estructura ausente de personalidad y es otra forma de describir

esas nuevas y vagas formas de sentir que son los computadores, sensaciones que por demás aparecen seductoras. (Springer, 1996, p. 88)

Particularmente en el *chat* de última generación, el cuerpo es narrado a través de las múltiples estrategias de los lenguajes multimodales y multimediales, que incluyen el uso de distintos sistemas de signos y que definen el modo como se articulan en red los sentidos sobre la situación de interacción desde la cual el cibernauta construye la realidad mediática deseada.

Mediante el intercambio de estos lenguajes semióticos, los participantes efectúan distintos tipos de comportamientos sociosemióticos y semiodiscursivos, que dan cuenta de cómo “ese cuerpo del que hablamos en el lenguaje no puede identificarse sin más con el cuerpo que experimentamos” (Najmanovich, 2001, p. 3). Aquí, el poder constituyente del lenguaje tiene un doble valor: constituyente de realidad y constituyente de subjetividad, ya que el sujeto construye conceptos y objetos que a partir de su realidad subjetiviza, manifestando identidades plurisignificativas como sujeto nómada a través de la expresión de múltiples posibilidades cobijadas en el espacio virtual, dado por la multimedialidad.

Este espacio de interacción entre participantes anónimos, mediante textos multimodales y multimediales, permite que, como señala Mayans (2002), “en el chat para poder conversar tenemos que aprender a hablar con los dedos y escuchar con los ojos, es un espacio comunicativo con una elaboración narrativa, instantánea, fragmentaria, colectiva, efímera y vital” (p. 141). En este ámbito, las identidades de los participantes no reflejan tanto sus mundos interiores, sino más bien sus prácticas discursivas. “Es a través del lenguaje, sobre todo, que una persona realiza su identidad en el ciberespacio, la función discursiva

no solo describe, sino que también sirve para definir las identidades de individuos particulares y de grupos” (Bell, 2001, p. 115).

En resumen y como conclusión de este capítulo, es importante resaltar cómo estos aspectos permiten visualizar, construir y redimensionar, desde los lenguajes multimodales y multimediales, la proliferación de identidades corpóreas fabricadas por los internautas en sus relaciones con el cuerpo mediadas por el ciberespacio. Por ello, es pertinente caracterizar el mundo de la comunicación virtual como una trama compleja de permanencias, ausencias e incidencias que dan vida a discursos paralelos, sucesivos o inconexos (Liu, 1999; Rafaeli, 1997); como un “dispositivo de enunciación virtual” que permite construir realidades mediáticas variables a las que se asocian determinados sentidos colectivos, lo que hace que las redes sociales (caso particular ejemplificativo) se presenten como una serie de dinámicas rizomáticas que impactan los modos de subjetivación y de sentidos gracias a una praxis *del hacer ver y hacer hablar* (Ugarte, 2011) al cuerpo en una producción infinita de identidades corpóreas.

Así pues, desde la perspectiva de esta investigación, el mundo virtual que navegamos y que dialogamos cotidianamente, puede asimilarse a un “no- lugar” (Augé, 2000) por donde transitan sujetos nómadas, seres anónimos, ajenos momentáneamente a su propia identidad u origen, cuya territorialidad no permite a quienes los visitan la creación de vínculos permanentes; son espacios sin identidad que suponen un sinfín de conexiones cuyas transiciones favorecen las identidades múltiples. Fenómeno que Turkle (1997) destaca en su análisis sobre los efectos de las nuevas tecnologías en la sociedad contemporánea cuando afirma:

Muchas de las instituciones que solían reunir a personas —la calle principal, el vestíbulo de un sindicato, un encuentro po-

pular— ya no funcionan como antes. Muchas personas pasan la mayor parte del día solas ante la pantalla de un televisor o un ordenador. Mientras tanto, como seres sociales que somos, tratamos, como dijo Marshall McLuhan, de retribalizarnos. Y el ordenador juega un rol central. Guardamos correspondencia por correo electrónico y contribuimos a paneles de anuncios y listas de correos; entramos a formar parte de grupos cuyos participantes incluyen personas de todo el mundo. Nuestro arraigo a un lugar se ha atenuado. (p. 226)

Es así como en el chat, entendido como no lugar, se producen infinidad de identidades corpóreas anunciando una imagen de la identidad escindida de la imagen del cuerpo. Este espacio fronterizo en el que, mediante estrategias de desplazamiento, es posible borrar no solo las fronteras de espacio y tiempo, sino en el cual el individuo puede transformar, a voluntad, la materialidad misma de su propio cuerpo es lo que Augé (2000) considera abiertamente como “[...] la madeja, de las redes de cables sin hilos que movilizan el espacio extraterrestre a los fines de una comunicación tan extraña que a menudo no pone en contacto al individuo más que con otra imagen de sí mismo” (p. 85). Lo que conduce hacia lo que Yus (2007) denomina *hibridación* (p, 158), como una amalgama o punto de encuentro entre lo físico y lo virtual, estos dos procesos sociales que, aunque distintos logran llegar al mismo objetivo, no es otra cosa que la necesidad absoluta que tiene el ser humano de interacción con el mundo, con el yo y con el otro.

Estos espacios configurados como prácticas semióticas permiten estar presente o ausente, pues, de igual manera, el sujeto virtual (subjetivado), continúa conectado a través de la red, en el flujo mediático y económico de una sociedad globalizada, que le permite satisfacer su consumo exacerbado de identidades, de subjetividades y de bienes, así como contemplar su propia imagen, en la proyección virtual de su

yo. Lo que Yus (2010) ve como dos procesos paralelos, en tanto que, las virtualidades reales son la virtualización de las comunidades en espacios físicos y, las realidades virtuales se construyen desde lo virtual.

En este enriquecimiento de los sentidos, los lenguajes y las acciones de tipo multimodal y multimedial, fluyen las creaciones múltiples de identidades foráneas, fugaces e instantáneas en un sinnúmero de simbolismos, que son construidos a partir del engranaje de los lenguajes propios de los internautas, lo que constituye a su vez las subjetividades.

Esto permite valorar no solo la transdisciplinariedad de la semiótica como acción o giro semiótico, sino también su categoría como nodo transversal en la esfera de la comunicación en red; aquí los signos adquieren sentido mediante la transducción (Simondon, 2001), entendida como la transformación de los estados del mundo a partir de la acción, la intervención y la generación de procesos individuales y transindividuales, que involucran a los sujetos y a los objetos, modificando directamente al yo, al otro y al mundo, en un proceso de semiosis infinita, orientada a la producción de múltiples sentidos, sujetos y subjetividades.

Es un proceso de afectación del sí mismo y del otro. Así el sujeto nómada, a partir de las relaciones transductivas, construye formas autónomas en red de movilidad, intervención, recreación y acción, en las construcciones subjetivas de las prácticas multimodales sociosemióticas de los chats públicos (individuación-transindividuación).

Estas mediaciones semióticas cuya convergencia (comunicación-sociedad-usuario), se anticipan de alguna manera a la construcción de un mundo sin jerarquías evidentes, permiten el uso democrático de la información y la imagen, lo que permea de manera transversal la transformación en las variables sociales, cognitivas, políticas, educativas,

de producción de riqueza, etc.; así, desde el mercado de las TIC, como se verá más adelante, aparecen la inteligencia colectiva, el saber, la construcción del conocimiento, las subjetividades, las identidades y los cuerpos como medio de producción del sujeto autónomo, lo que pone en evidencia las necesidades de otras formas de acción y de lectura de la sociedad actual sobre las que bien vale la pena reflexionar desde el mundo virtual.

Capítulo 3

Mediaciones simbólicas y mercado de las TIC. Sesgos cognitivos y redes sociales

El fetichismo de las comodidades continúa siendo aleccionador en el siglo XXI, pues por lo visto estamos siendo, como nunca antes, dominados por una cultura del consumidor.

Featherstone

El propósito de este capítulo es presentar una perspectiva conceptual de las mediaciones simbólicas y efectos del mercado de las TIC, en la cadena de valor, que dé cuenta de las nuevas formas de producción del mercado global, en la dimensión del capital cognitivo y construcción de sujetos, y de la producción de identidades corpóreas.

Reflexionar a propósito de qué país cabe en nuestras relaciones simbólicas con respecto a nuestros entornos ciberculturales, es tratar de hacer que estas reflexiones tengan una posibilidad de acción viva, al ser partícipes e interpretantes de nuestras propias condiciones de vida.

El mundo de las subjetividades en la cadena de valor

Entender ese campo virtual, social, real, económico y cultural da una semblanza de esos espacios con memoria, con identidades, con sentido

de pertenencia; entablar un diálogo en ese complejo mundo de relaciones entre economía y cultura, en el entendido de que *la cultura pasa por la economía del poder*, es parte de la constitución de la cibernsiedad, ya que esta se produce y se reproduce en el hecho social, donde, desde lo sociocultural, económico y político, se desarrollan y confrontan los procesos de significación que permiten las interacciones culturales como “un espacio de reproducción social y organización de las diferencias” (Bourdieu, en García, 2004, p. 37). Este juego de relaciones o de poderes, que manejan el control de dominios y los sesgos cognitivos, en cuanto a marcas, registros y patentes, son formas simbólicas intencionales cuya expresión de unos sujetos, instituciones o poderes se orientan al colectivo persiguiendo determinados fines u objetivos que son convalidados o no dependiendo de la construcción, uso o interpretación simbólica por parte del sujeto que la recibe en la red. Así, este contexto mediático confronta al cibernauta con un espacio-red, cuya configuración y desplazamiento obliga al sujeto a seleccionar, crear o transformar el mundo a partir de las múltiples opciones dadas en la red.

Este entorno ciberespacial como fenómeno social se ha convertido en parte de la cultura, como el mismo Lévy, (2007) afirma: “Es imposible separar lo humano de su entorno material ni de los signos e imágenes a través de los cuales dan sentido a su vida y a su mundo” (p. 6). Hoy en día es imposible separar las implicaciones sociales que el ciberespacio da a las significaciones culturales. De ahí que las formas simbólicas sean intencionales y convencionales, pues son el resultado del ser y hacer creador del sujeto, como pulsión creativa para producir, interpretar y proyectar el mundo como elemento transformador de la cultura.

Bien lo plateaba Saussure (1985) al afirmar que lo arbitrario del signo lingüístico nos permite comprender por qué el hecho social es el único que puede crear un sistema lingüístico, ya que la colectividad es quien

puede establecer valores que están en el uso y en el consenso general: “La colectividad es necesaria para establecer valores cuya única razón de ser está en el uso y en el consenso general; el individuo por sí solo es incapaz de fijar ninguno” (p. 140), es “la totalidad solidaria” la que imprime valor.

Dicho valor considerado en su aspecto conceptual es un elemento de significación dado por la cultura; los signos no representan ideas dadas de antemano, sino representan el valor adquirido en el sistema, ya que los signos no se definen por su contenido, sino por su relación con los demás en esa cadena de múltiples significados; por tanto, la significación no existiría si el signo no tuviera un valor determinado, dado por las relaciones con otros valores similares a manera transductiva. El signo lingüístico y, en general, todo signo es valor, lo que hace que forme una oposición, ya que se convierte en un sistema de valores que en la medida en que adquieren igual valor permiten el intercambio. Saussure (1985), uno de los autores que se interesa por analizar el lenguaje desde la perspectiva económica, considera que los *valores* están regidos por:

1. Una cosa *desemejante* susceptible de ser *cambiada* por otra cuyo valor está por determinar.
2. Por cosas *similares* que se pueden *comparar* con aquella cuyo valor está en cuestión.

Se necesitan estos factores para la existencia de un valor. [...] De igual modo, una palabra puede ser cambiada por alguna cosa desemejante: una idea; además, puede ser comparada con algo de igual naturaleza. Su valor no está fijado, por tanto, mientras nos limitemos a comprobar que puede ser cambiada por tal o cual concepto, es decir, que tiene tal o cual significación, tenemos que compararla todavía con los valores similares. [...] Dado que forma parte de un sistema, está revestida no solo de una significación, sino también y sobre todo de un valor. (p. 142)

Así las cosas, si el lenguaje está destinado al intercambio desde la economía y la cultura, podemos centrarnos en un lugar común desde la cadena de valor como generadora de tendencias en cuanto a la producción, distribución, circulación y consumo de signos de valor y de sentido social, que configura la sociedad global actual como consumidora; lo que convierte, desde el marco semiótico, cultural y económico, el poder del lenguaje en acción, generando a su vez una política de intercambio desde la información, el conocimiento y la comunicación.

Aquí, la proliferación de información y de conocimientos forma un capital simbólico que se transforma en una acumulación de capital fundamentalmente idealizado, pues la mercancía muta de material a inmaterial convirtiéndose en un “capital cognitivo” o “forma de conocimiento” (Moulier et al., 2004, p. 104) de la producción en red como producto de la inteligencia colectiva, cuyo valor son las ideas.

Esta producción de ideas depende, en gran medida, de la capacidad de creación y de innovación de los sujetos que hacen parte de este mercado cognitivo, donde no solo se juega con los cuerpos (reales-virtuales), sino que hay mil variantes de uso para modular los deseos y las pasiones. Estos bienes informacionales que se encuentran enmarcados en la esfera de lo semiótico incorporan el lenguaje como rutina común de nuevos usos, de otras creaciones y de otras apropiaciones, dándole a este un peso específico como valor de uso. Se venden las imágenes, los estilos de vida, los símbolos, las identidades; este mercado virtual es altamente diferenciado, ya que no se contrata directamente, ni se trabaja de manera presencial en la fábrica o en la oficina, pues estos espacios han mutado de lo físico-material a lo cognitivo-virtual.

Del capitalismo clásico al capitalismo cognitivo

El paso directo del capitalismo clásico al capitalismo cognitivo establece otro tipo de relaciones socioculturales, ya que transforma el conocimiento

colectivo virtualizado en una cadena de bienes inmateriales, cuya producción en red hace que la cooperación y construcción de saberes y sus resultados, es decir, el producto se convierta, a partir de su producción y distribución, en un bien común (capital social) que pertenece al mundo de la cibercultura.

En este sentido, la economía del conocimiento es una economía de la velocidad: los valores no son stocks que se conservan con el tiempo, sino que estos decrecen con el aumento de la velocidad de los procesos [...] Es decir, conforme van cayendo las barreras que limitan su acceso, deviene patrimonio común para todos los concurrentes y todos los usuarios potenciales. (Moulier et al., 2004, p. 103)

Esto significa que, para alcanzar la mayor difusión posible, es necesario acortar el tiempo y las distancias, ya que el valor otorgado a la "idea" depende del mercado instantáneo y de su divulgación efectiva en ese mercado global de bienes inmateriales. Aquí, la cadena de valor, en tanto bienes, intercambios y servicios, obedece a las manifestaciones semióticas cuyas formas de representar el mundo, con su poderoso dispositivo de producción de sentidos (internet), está en permanente marcha, en continuo y acelerado cambio.

Desde esta mirada, el lenguaje ya no representa el mundo y la realidad objetiva; por el contrario, su poder constituyente permite al sujeto de acción, pasión y deseo, a través de los lenguajes multimediales y multimodales, construir, modificar, intervenir y afectar el mundo y los mundos posibles gracias no solo a las cadenas significantes de valor y de sentido sino a las relaciones de estas con otros objetos y sujetos en una red doble: intersubjetiva e interobjetiva, en la que se tejen redes de sentidos entre múltiples sujetos y objetos.

Esta condición social virtual-real nos conduce a vivenciar un sujeto de acción que asume posiciones frente al yo, al mundo y al otro, de manera transductiva. Estas “tecnologías digitales abren una perspectiva completamente nueva para la producción, ellas han puesto a trabajar las cualidades más comunes, más públicas (‘informales’) de la fuerza de trabajo, es decir, el lenguaje, la acción comunicativo-relacional” (Fumagalli, 2010, p. 86).

Entonces, desde el capitalismo cognitivo, esta concepción de producción teje una sociedad cuya medida se da en la globalización actual y cuya tendencia es la renovación de un proceso histórico de acumulación de capital, en el cual existía un obrero, un horario, un salario, un empleo en un espacio cerrado, que daba como resultado un sujeto productor y acumulador de riqueza, para dar paso a una concepción de producción en red, cuyos bienes son inmateriales, los empleos flexibles y flotantes, las oficinas abiertas en espacios simbólicos, donde el mundo en sí es la fábrica, donde no hay tiempo, espacio, ni fronteras. El trabajador es esporádico, invisible, acorpóreo; el pago o valor salarial se le reconoce por el resultado, mas no por el proceso; es lo que Moulier et al. (2004) denomina “obreros del conocimiento”. Es decir, convierte la idea en mercado, en capital simbólico, en el cual:

El proceso de transformación de conocimiento en valor no es, de esta suerte, lineal y estable en el tiempo. Al contrario, implica inestabilidad, puntos de discontinuidad, catástrofes, una multiplicidad de caminos posibles. Es justamente cuando nos situamos en un punto de vista postfordista cuando los obstáculos reencontrados por la valorización del conocimiento ponen al descubierto espacios de crisis. (Moulier et al., 2004, p. 101)

Estas nuevas dinámicas globales de trabajo configuran un tejido social cuyos hilos están entretejidos en los sesgos cognitivos de los sujetos y

mantenidos en la red, los cuales son conductores de deseos, afectos y pasiones, es decir, de lo que espera la sociedad global de consumo; la modulación de la mercancía hace que el deseo –manipulado– del consumidor aflore y prolifere en las redes sociales; estos valores determinantes en la promoción de subjetividades e intercambios de identidades hacen que allí se encuentre a la venta toda clase de mundos posibles que les permita a los cibernautas, en la construcción de sus subjetividades, edificar sus estilos o modos de vida. Haciendo alusión a Pasquier (2005), definitivamente, en el mundo de la red, para ser uno mismo entre los otros hay que ser y hacer como los otros, pues es la única manera de conseguir ser aceptado.

Así, el valor estético, el valor del cuerpo y lo corpóreo¹³ se convierten en un elemento provocador que incrementa el deseo de producción y de consumo, lo que exige la construcción y desconstrucción perpetua de ese objeto del deseo virtual; situación que implica un posicionamiento con respecto al producto creado, pues el cibernauta, en el chat, no solo adopta el objeto que le brinda posibilidades de identidad, sino que a su vez lo modifica cuando lo asume y lo hace parte de su propia producción creadora en la difusión de su yo, recreando a su vez usos innovadores, propios de la sociedad de consumo.

Esta aspiración de construir un lazo social no se basa en las pertenencias territoriales, ni en las relaciones institucionales, ni en las relaciones de poder, sino en la comunión, en el manejo del interés común, en el hecho de compartir el conocimiento de forma cooperativa y colaborativa en los procesos abiertos de la red: “El gusto por las comunidades virtuales se fundamenta en un ideal de relación humana des-

13 La corporeidad en el mundo de la cibercultura, para esta investigación, es vista como una prótesis que el individuo sostiene con la interfaz en una relación no solo interactiva, sino también subjetiva, esa corporeidad (cuerpo carnal), es real en cuanto a que es virtual y es virtual por ser real (yus,2010), es decir, el cuerpo se convierte en lenguajes, lo que hace que el cuerpo sea un medio vivo que piensa (Belting, 2007) y crea imágenes mentales virtuales, las recuerda y las reconoce en su constitución como sujeto.

territorializada, transversal, libre. Las comunidades virtuales son los motores, los actores, la vida diversa y sorprendente del universal por contacto” (Lévy, 2007, p. 103).

Las prácticas cotidianas de uso, distribución, intercambio y consumo de los bienes inmateriales convierten a la red en lenguajes de acción, cuyo protagonista es la multitud de usuarios que proyectan y dan vida a sus pasiones. Por tanto,

Concebir, escribir y programar mundos virtuales requiere una síntesis de capacidades narrativas, estéticas y tecnológicas: desarrollar los conocimientos reunidos por el programador digital, el diseñador gráfico, el que testa el software, el escenógrafo, el animador, el técnico de sonido y de música. [...] Es una industria de jóvenes, reclutados en la cultura que ella misma ha creado, alimentándose principalmente de una reserva de gente joven fascinada por la tecnología y por su práctica incesante del juego. (Moulier et al., 2004, p. 53)

Estos juegos mediáticos constituyen el mayor, mejor y más aceptado medio de ocio-mercado en la globalización actual. En este orden de ideas, el mercado visto desde el trabajo inmaterial, en la sociedad de la información, el conocimiento y los símbolos se convierten en el eje articulador de las dimensiones e interacciones del mundo de la cibercultura, cuya dinámica invisibiliza la frontera entre consumidores y ciudadanos. Un ejemplo de los cambios sustanciales de interacción en la ciudad globalizada lo encontramos en De Moragas (2015), quien plantea que existen aquellos ‘desconocidos familiares’, sujetos que conocemos con quienes nos cruzamos en algún lugar cotidiano y, que apenas si saludamos, mientras que en las redes sociales interactuamos e intercambiamos toda clase de experiencias con los internautas que creemos conocer llevados por la ilusión que ofrecen sus perfiles.

Esta aproximación al mundo del ciberespacio, establece como en la relación entre economía y lenguaje, donde los agentes son virtuales

aunque reales, los bienes no tienen precio, pero sí la interacción y la interactividad¹⁴. Aspectos que también producen riqueza, pues la fuerza productiva es el conocimiento, es decir, la creación inmaterial. El valor de *Facebook* no está en la tierra, en los bienes materiales tangibles, sino en el ciberespacio como fuerza productiva donde la interacción se hace riqueza, lo que equivale a entender estos lenguajes de contradicción, desde la economía política hasta el capitalismo cognitivo, en palabras de Fumagalli:

El acto de consumo no es ya, por lo tanto, reducible a la adquisición de una mercancía material o de un servicio, tal como la ciencia económica nos ha enseñado tradicionalmente hasta ahora. En el capitalismo cognitivo, el acto de consumo es, al mismo tiempo, participación de la opinión pública, acto de comunicación y marketing en sí mismo. (Fumagalli, 2010, p. 168)

El valor de los bienes, es decir, de la red o la interconectividad es mínimo; lo que la hace y la fundamenta, es la interacción; por eso, el exorbitante valor en dinero (también virtual en primera instancia) está representado en los internautas y sus horas de conexión. Es tan alto el nivel de interconexión e interacción que *Twitter* reduce el número de palabras para la interacción; asimismo, el chat utiliza una infinidad de lenguajes multimodales abreviados en tiempo record, lo que hace que cambie en términos de la economía del signo la dinámica de la comunicación, pero la hace efectiva al estar dimensionada por un efecto de concisión (microtextos), elemento fundamental para hacer una variable explicativa del fenómeno, lo que determina que en el signo está representado en el capital y los valores simbólicos cuyos efectos influyen permanentemente en el flujo del capital material y cognitivo de la sociedad global actual, entonces:

14 Asumiendo la virtualidad en el entendido semiótico, donde lo real puede verse como virtual, real y actual (Greimas & Fontanille, 2002).

Se reconoce ahí el trabajo del signo en su dimensión económica del equivalente general y de mediador obligado del intercambio. Por su función en la circulación de mercancías, el dinero es el signo único de un logos demiúrgico que actúa permanentemente de ruptura de contacto entre sus significantes y significados; discurso del capital que se nutre del desequilibrio de su referencial. (Baudrillard, 1976, p. 11)

Tanto como lo expresaron los economistas clásicos, el método de trabajo de este enfoque (*real*) es simple, ya que el dinero no interviene en el proceso; sin embargo, las variables definidas por la economía política clásica son las mismas:

a. El mercado-precio. En este aspecto, todo el peso de la explicación recae en los agentes de producción (cibernautas) y en los bienes (mercancía real-virtual). Los agentes, entonces, se suponen con una conducta racional, con unos gustos, con unas preferencias, con unas propensiones, etc. Los bienes, como es lógico, con cualidades y características físicas, que se producen y se consumen. La diferencia radical es que cada internauta mantiene las mismas conductas racionales, los gustos, las preferencias y las propensiones, pero la sociedad de la información y el conocimiento cambia las dinámicas físicas, ya que la presencia corporal está, aunque no está: es virtual, lo que además no impide la interacción real en tiempo real.

b. El proceso (que es aceptado como tal) tiene un *equilibrio*; entonces, el equilibrio es el primer objeto de estudio. Los agentes están en él y no cambian su conducta (reposo). El estudio de esas condiciones sobre las cuales se da el equilibrio se va a llamar la *teoría del equilibrio*. Esta teoría prevista en un mundo de agentes y de bienes parte con Smith (1997) y su teoría de los precios naturales; Ricardo (1984) la reconstruye y hoy es la llamada teoría clásica de los precios de producción.

Por lo mismo, la interacción y la interactividad en la red determinan un equilibrio en la participación, en la rapidez de los intercambios, en la actualización y proyección de las necesidades, armando así las mismas dinámicas de mercado. El valor ya no es el intercambio de productos (Tricou, 2008), sino de identidades y de subjetividades, teniendo como base las nuevas formas de visibilización social y cultural, con las diversas manifestaciones multimodales y multimediales de la intercomunicación de las sociedades red, al construir y dinamizar otras maneras de producir comunicación e intervenir en los procesos que orientan el mundo global desde estos escenarios de poder (Castells, 2001). La teoría del equilibrio es, entonces, la forma clave para mantener la interacción y la interactividad; es lo que estructura una variación en la capacidad económica.

Si soy más rápido, tengo más capacidad de memoria, o mi tecnología es de punta, entonces se entra en otro estado, pues el equilibrio se rompe. Hay reglas en la cuantificación de palabras, pero el sistema *Gmail* es el mismo para los dos; se tienen las mismas posibilidades, no importa si mi estrato social es 1 o 6. Lo que desajusta es la capacidad de navegación, la velocidad de interacción, es allí donde está el desequilibrio, pero el ajuste social de navegar estrecha las diferencias.

Todo se transa, el intercambio de bienes y servicios aparece como un mediador, que, para el caso, es la obtención de los bienes materiales e inmateriales (computadores, electrónica, conectividad, etc.), pero no hay una explicación racional de su aparición, lo que se convierte en un supuesto. No tengo dinero, pero tengo cuenta e-mail; no tengo bienes como computador, pero interactúo en *Facebook*; no tengo página, pero tengo *twitter*, es decir, hago parte de esa cadena de valor, por lo tanto, existo.

Vale la pena destacar que la economía política altera este hecho trascendentalmente, lo que permite entender con mayor precisión la

relación de la economía con la cultura. La producción de mercancías virtuales y su valor se producen a través de mercancías inmateriales; en la red, todo es cierto y posible, desde la interacción erótica humana hasta el cibersex, pues “la cultura abarca un conjunto de procesos sociales de significación o, de un modo más complejo, la cultura abarca un conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de significados de la vida social” (García, 2004, p. 34). Así, podemos determinar como en el mundo virtual, de interacciones sincronicas y asincronicas, el valor también es la información, la opinión, el discurso, el conocimiento y la estructura emergente que configura dinámicas simbólicas que hacen de la interacción y la interactividad cibercultural gotro mundo, donde hay otros bienes (mensaje, conocimientos e identidades) y otras formas de productividad (el discurso es significación, valor y sentido).

Estas variables que expresan la unidad del sistema económico se puede efectuar gracias a las variables de la producción y de la distribución, sin hacer intervenir las relaciones interindividuales en los mercados. Este hecho hace que en la cibercultura los espacios de interacción determinen las relaciones de producción; así, el intercambio de mensajes y la duración de las conexiones formalizan el mercado económico de bienes y servicios, las intencionalidades políticas e ideológicas y las relaciones culturales, ya que “todas las prácticas sociales contienen una dimensión cultural” (García, 2004, p. 37).

Estas relaciones permiten identificar, como sucede en la economía clásica, las fuerzas productivas de cada periodo de desarrollo. Es así que cada sociedad tiene y se identifica por las suyas y arma sus propias divisiones sociales del trabajo (Cataño, 2009).

Estas sinergias y la convergencia con la comunicación ciberespacial están trazando nuevos escenarios emergentes e interactivos muy

diferentes que, a su vez, fomentan cambios profundos tanto en la propia conceptualización de la sociedad del conocimiento, el lenguaje y la economía, como en la cadena de valor: producción, distribución, circulación y consumo. Por tanto, nos encontramos enfrentados con una serie de acciones sociales, conceptos y variables que se encuentran en la base de los cambios e impactos de la sociedad.

Así que, para adentrarnos y comprender este escenario cibercultural, es necesario un acercamiento a las interrelaciones sociales que, evidentemente, se están modificando y al equilibrio que se está fracturando. Esto proporciona una perspectiva y unos valores integrales al análisis sobre las dinámicas que generan las comunicaciones multimediales y las tendencias que estas formas simbólicas abiertas aportan a la cibereconomía.

Dichas formas simbólicas son objeto de unos procesos de valoración de sentido; por un lado, una valoración simbólica o valor que se les atribuye en cuanto a que son estimadas por los individuos que las producen o las reciben (yo-tú), es decir, en tanto que proporcionan sentido existencial de identidad social; y, por el otro, una valoración económica como mercancía que puede ser intercambiada en el mercado.

Ambas formas de valor tienen un carácter intencional-pragmático y convencional; las formas simbólicas intencionales, por una parte, son interacciones múltiples de carácter virtual de un sujeto de acción y están orientadas a un sujeto o a un grupo. El internauta crea o produce determinado valor en las redes sociales, el cual es objeto de intercambio o transferencia social o económica; por ejemplo, crea íconos, stickers, emoticones, memes, promueve identidades, crea subjetividades, produce conocimiento. Entonces, el cibernauta persigue determinados fines u objetivos, que logra expresándose a sí mismo y,

a su vez, transmitiendo una red de significados aceptados y valorados en la cibernsiedad que en la cadena de valor se determina como un producto de consumo, gracias a su distribución, circulación y uso. Por otra parte, las formas simbólicas convencionales son aquellas que aceptan la interpretación de las mismas por aquellos sujetos que las reciben, las comunican, las convalidan y las reproducen, convirtiéndose en un capital, cognitivo, semiótico, cibercultural que se universaliza y se sustenta en las redes sociales a partir de los consumidores y las apropiaciones que estos dan al mundo desde el significado y sentido de lenguajes multimodales y multimediales a los cuales se les otorga un valor tanto económico como social

La corporeidad y las relaciones económicas de la cibernsiedad

Como se mencionó en el capítulo 2, la importancia que cobra el cuerpo en las actuales relaciones económicas de la cibernsiedad, es toda una relación de interacción e interconexión de los nuevos espacios creados y valorados desde la cibercultura. El cuerpo, como acontecimiento espacial, se manifiesta en la percepción que construimos de los otros y la proyección que cada uno hace de sus avatares en el uso de las comunicaciones multimediales. Esta corporeidad nos sitúa espacialmente, pero no nos localiza en un solo lugar, es un cuerpo situado, no colocado allí; este cuerpo no está “dentro” de un espacio, conforma un espacio habitado, que pone a los sujetos en situación de frontera, de performance frente al mundo.

Por ello, pensar el cuerpo, desde la virtualidad del chat, abre la posibilidad de pensar la cibernsiedad, a uno mismo y a los otros; lo que significa que al comprenderse a sí mismo y al mundo, en esta dinámica rizomática multimedial, el internauta se ve obligado a edificar los modos de subjetividad manifiesta, fundamentalmente, en el espacio sin tiempo

donde “el mundo de la súper modernidad no tiene las medidas exactas de aquel en el cual creemos vivir, pues vivimos en un mundo que no hemos aprendido a mirar todavía. Tenemos que aprender de nuevo a pensar el espacio” (Augé, 2000, p. 42).

Este “aprender de nuevo a pensar el espacio” hace que esta vivencia intercultural nos confronte con un cuerpo que es fundamentalmente un espacio expresivo, cuya función primordial se da en la dinámica de la subjetividad corporal que se manifiesta en los múltiples lenguajes semióticos; entonces, este cuerpo que porta se construye y reconstruye en un espacio de simulación cuya “percepción”, a manera de Merleau-Ponty (1975), no es personal, ni tampoco interpersonal, sino que se da siempre de manera subjetiva e intersubjetiva.

Al entender la espacialidad como una forma de ser, de pensar y de actuar en el mundo global actual, el ciberespacio se convierte en la vivencia corporal del mundo como derrotero de la cibercultura; el espacio digital, al carecer de distancias geográficas o “corporales”, deja atrás el ritmo establecido en la modernidad, con respecto al tiempo y al espacio, para focalizar el ritmo sincrónico, veloz y fugaz en la cultura mediática de las TIC.

En términos de De Moragas (2015), estas tecnologías de la información y la comunicación no solo incrementan los flujos de información, sino que condicionan múltiples cambios en las diversas formas de organización social, al introducir y recrear otras lógicas de tiempo y espacio en las ciudades, cuyas principales “características de las ciudades en la economía global, como la hipercomercialización, las estrategias basadas en la economía del conocimiento o el consumo de entretenimiento (ciudades fantasía) están directamente relacionadas con la mediación de las tecnologías de la comunicación” (p.2).

Ya no se trata de establecer diferencias, ya que la globalización actual ofrece un único mundo con multiversos posibles, donde proliferan

creaciones de perfiles mayoritarios que brindan a los cibernautas posibilidades múltiples en la constitución de identidades y subjetividades necesidades “casi terapéuticas de apropiarse de las estupideces del presente, de devorar los objetos de nuestra dictadura del software, ya sean sonoros, musicales o audiovisuales para darles un nuevo sentido” (Moulier, et al., 2004, p. 83), que son altamente satisfechas en la red de los chats, en este continuum de consumidores y consumidos convertidos en chatnivoros de nuestra propia creación tecnológica.

Por tanto, es importante hacer una relectura de la complejidad de los lenguajes de la cibercultura, que nos permita aproximarnos críticamente a ese entorno cognitivo de las actuales interacciones humanas y del mercantilismo que hay en concurso con los ordenadores; esta hiperconectividad, según parece, se ha convertido en una de las características medulares de la cibercultura y de la sociedad actual. De hecho, la reproducción, ficciones, avatares y demás procesos de sentido que los sujetos dan a su entorno suceden a través de las tecnologías de la información y de la comunicación, en el llamado ciberespacio, que es:

El nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de los ordenadores. El término designa no solamente la infraestructura material de la comunicación numérica, sino también el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan. (Lévy, 2007, p. 5)

Con la producción innovadora de una sociedad que no repara en el tiempo, ni en el espacio, la creación intelectual no establece las diferencias entre el tiempo de trabajo y el tiempo del ocio o el lugar desde donde se diseñen los proyectos; simplemente es una sociedad de consumo, en la cual se tiene reloj, pero no tiempo.

Entonces, el espacio se ha separado del cuerpo y la percepción del tiempo, al igual que del espacio, se ha transformado. En los espacios valorados

por la cibercultura, las fronteras del espacio desaparecieron; el tiempo y el espacio se construyen como un hecho instantáneo, en el presente, en el ahora. Así, en concordancia con lo anterior, Bauman (2003) establece una especie de clasificación de los espacios como lugar de encuentro y de interacción de los sujetos: los espacios o lugares émicos (espacio inhóspito de prohibición de contacto físico); los espacios fágicos (es la inclusión de las masas a la sociedad de consumo); los no espacios (un lugar provisto para el despojo de las expresiones simbólicas de la identidad); y, por último, los espacios vacíos (espacios en que se pierden las seguridades modernas para el sujeto, espacios invisibles a nuestra realidad, sin referente inmediato).

Es precisamente en estos espacios en los que se da la interacción y la interactividad de los sujetos en la red. Aquí, la economía política, cognitiva y cultural adquiere la capacidad máxima para multiplicarse y establecer un sinnúmero de construcciones simbólicas de subjetividades e identidades, a partir de un sistema trazado por la sociedad de consumo en red, con un mercado, producto del instante, que crea valor y reproduce todas las instancias del trabajo, las ganancias y demás variables económicas, así como otros vínculos personales, en los que la durabilidad de las relaciones interpersonales no es importante; solo el producto instantáneo importa, no el sujeto creador, ni los vínculos afectivos.

Así, las tecnologías de la cibercultura, al tener el poder de construir mundos virtuales, poseen las características de carecer de referencias espaciales y temporales; allí todo puede ser alcanzado sin límite alguno, lo que genera modelos de identidad que carecen de referencia corporal, pero que, según Sibilia (2009), responden a una conciencia no humana, sino cibernética, lo que permite crear modelos identitarios y subjetivos *ad infinitum*.

Este juego de subjetividades y de creación de avatares¹⁵ ciberculturales, donde los cuerpos se transforman sin darse cuenta, no tiene límites, pues no solo es atemporal y acorporal, sino que no necesita corporalizarse, ya que la pérdida de contacto referencial no impide su producción: “la tecnociencia contemporánea parece realmente dispuesta a redefinir todas las fronteras y todas las leyes, subvirtiendo la antigua prioridad de lo orgánico sobre lo tecnológico y tratando a los seres humanos preexistentes como materia prima manipulable” (Sibilia, 2009, p. 53). Realmente, todo es posible para deshacerse de ese cuerpo físico, con un número infinito de programas de simulación. Definitivamente, “el cuerpo consumidor (o del consumido) es ‘autotélico’, ya que constituye por sí mismo su propia finalidad y valor. En la sociedad de consumidores resulta ser, además, el valor definitivo” (Bauman, 2006, p. 123).

Estas prácticas de la “sociedad moderna líquida” que “disuelven” el espacio y el cuerpo van provocando el cambio de las categorías demarcadas en la modernidad, como adentro y afuera, público y privado, interior y exterior, “extimidad” e intimidad, cuya dimensión en el mundo virtual ejerce cierto tipo de imposibilidad de pensarse, ya que carecen del espacio corporal, como sustento objetivo, por cuanto en las redes sociales, particularmente en el chat (caso que nos ocupa), lo público comienza a pensarse como un espacio ocupado por muchos y ajeno a la vez.

Es así como el cuerpo intenta construir espacios-red de conexiones múltiples, corporizados para reconocerse en ellos, generando adherencias que sutilmente fueron imbricadas en el espacio alterno, esporádico y continuo del internet, regido por la sociedad de consumo,

15 Los avatares son simulaciones (virtuales) creadas por los sujetos nómadas a partir de sus subjetividades. Esta proyección de la corporeidad nos sitúa en un espacio-red de múltiples posibilidades de ubicuidad. Este avatar es la representación de sentido de un sujeto de acción que configura su cuerpo en una situación de frontera que le permite todo tipo de conexiones. El avatar habla por el cuerpo.

en un afán por establecer un mercado inmaterial de bienes y servicios que le da cabida a todos los sujetos internautas, estipulando con ello que el único valor simbólico adquirido por los cuerpos, en nuestra cultura actual, sea el de mercancía (Sibilia, 2008)¹⁶.

Cibercultura, chat y sociedad de consumo: hacedoras de bienes inmateriales

De hecho, el sujeto de la cibercultura frente a la sociedad de consumo se incorpora al mercado de oferta y demanda ya sea como creador o consumidor de bienes inmateriales: “el sujeto encarnado participa de una dinámica creativa de sí mismo y del mundo con el que está en permanente inter-cambio” (Najmanovich, 2001, p. 16); vive, se organiza y piensa en torno al consumo, lo que conlleva la pérdida de la objetivación en la continua búsqueda de nuevas formas de ser, de pensar y de sentir (subjetivación). Esta capacidad de transformación se da a través de las variadas formas de interpretación de los lenguajes, debido a que:

Interpretamos porque no hay transparencia del significado, porque siempre nos enfrentamos a dimensiones del sentido, porque este es contingente, mediado, diverso y divergente, porque constituye una construcción modalizada del mundo; en fin, porque el lenguaje es plástico y elástico y ejerce múltiples mediaciones en la cultura. (Cárdenas et al., 2012, p. 153)

De este modo, la afirmación de la corporalidad del sujeto conduce a repensar el espacio clásico, habitado por el sujeto moderno, en otras dimensiones (espacio-red) que abarquen la multitud de espacios imbricados en las redes de la cibersociedad. Esto implica trabajo colectivo, interacción, relación y transformación de los espacios y los entornos

¹⁶ Sibilia considera que la mayor vidriera de ese mercado son los blogs y las redes sociales donde la intimidad se espectaculariza y se hace un culto del cuerpo-mercancía (Sibilia, 2008)

cognitivos tradicionales, donde se le da espacio e importancia a nuestra corporalidad, lo que, sin lugar a duda, en palabras de Najmanovich (2001) “determina un campo de afectación y la clase de interacciones y de transformaciones posibles” (p. 19).

Estos procesos se dan en las configuraciones de sentidos que reconocen y recrean los sujetos y que fácilmente se refrendan en el mundo virtual a través de sus avatares y mundos posibles. Esta posibilidad de ser otro en una multiplicidad de espacios permite que el cibernauta se modifique a sí mismo o que sea modificado por los otros internautas a partir de la interacción e interactividad mediada en los chats. Esto determina a un sujeto de acción, de experiencia, de conocimiento que afecta y define su modo de ser, estilos de vida, sus deseos y sus prácticas de consumo desde la cibercultura, ya que toda representación del sujeto es una construcción mediada por el orden sociocultural.

Entonces, mientras que en la modernidad el estereotipo de subjetividad es unificado y moldeado a imagen y semejanza de las instituciones que manejan el poder, la familia, el Estado, la economía, la constitución de las subjetividades, en la actual sociedad en red involucra la acción plena de la vida de los sujetos como práctica mediática.

Por lo tanto, la constitución de subjetividades en el escenario de los entornos cognitivos multimediales y multimodales del chat público establece unos modos propios de creación y conformación de los mercados inmateriales a través de los lenguajes semióticos que dan vida a las identidades y a los modos de ser y hacer en la cibercultura proyectada en la era del capitalismo cognitivo, cuyo eje es la construcción colectiva de conocimientos en red, que a su vez deviene en mercancía, la cual circula en la cadena de valor donde el “producto” se distribuye, se consume y se vende.

De hecho, esta venta de identidades, de subjetividades, de cuerpos, así como de arte y demás productos que se hacen forzosa y simbó-

licamente necesarios para la sociedad, se convierte en la propiedad intelectual de algunas redes de poder ciber.

En este orden de ideas, la condición de la cibernautía actual constituye una búsqueda de espacios plurales y fluidos, donde el sujeto marca su propio trayecto y elige su motor de búsqueda, para lograr su espectacularidad y el ejercicio de venta y consumo. Esta frenética carrera induce al cibernauta a contemplar una serie de giros de la subjetividad, mediados por los giros lingüísticos, discursivos, semióticos, narrativos, hermenéuticos; manifestaciones propias del sujeto, a través de sus actitudes, posiciones, posturas, puntos de vista y aspectos que hacen del ser un ser-sujeto de acción.

Entonces, el sujeto no es una entidad estática, sino una sinergia de realidades que se construye de acuerdo con las condiciones y las posibilidades que brinda el mundo cibercultural. De hecho, en el mundo global actual, la realidad se crea y recrea desde los lenguajes y la transdisciplina: una relación que no obedece a los principios de la lógica aristotélica (principio de identidad, de no contradicción y de tercero excluido), pues los lenguajes son multimodales y divergentes como el hombre mismo y, lo que es innegable, marcan un derrotero excepcional en las formas de vida actuales, en las que la acción del sujeto internauta se globaliza a través de una pantalla, donde:

[...] nunca llegamos a saber, a pesar de ser compañeros de comunicación, qué es lo que está tras la pantalla y lo mismo pasa para el propio sujeto interesado (el sujeto no sabe lo que está tras la pantalla de su propia (auto) conciencia, qué clase de cosa es él en lo Real), la autoconciencia es una pantalla de superficie que produce el efecto de profundidad, de una dimensión que está por debajo de ella. [...] el propio efecto de "profundidad" de una persona se disuelve. (Žižek, 2006, p. 140)

La correspondencia con las redes sociales hace que los sujetos construyan su conocimiento del mundo a partir de múltiples narraciones y puntos de vista que fortalecen los procesos heurísticos y epistemológicos de las ciencias que, a su vez, coadyuvan en la construcción de una sociedad diversa y pluricultural, en tanto que:

[...] el sujeto al actuar sobre la realidad y conocerla fija puntos de vista y aprende a compartir y a conciliar estrategias para construir la visión tridimensional mundo/yo/otro, transformándose en sujeto histórico social de conocimiento y de discurso; pero además en sujeto modal, con capacidad para optar de manera libre, razonada y argumentada frente al mundo vivido. (Cárdenas, 2001, p. 77)

Desde estas perspectivas la concepción fija y univoca del sujeto se reemplaza por la búsqueda de espacios y narrativas plurales (múltiples visiones como narradores existen en un espacio fragmentado, descorporeizado, contingente y fugaz); esta modalidad y las nuevas visiones del mundo son el prototipo de una sociedad globalizada y tecnologizada, la cibersociedad.

Este paso en la historia hacia la negación de verdades únicas da cabida a infinitas cosmovisiones del mundo y al valor de la individualidad, la libertad y la efectividad de la inteligencia colectiva como tendencias en la sociedad de la información y del conocimiento. En términos de Bell (1991):

La sociedad industrial se caracteriza por la coordinación de máquinas y hombres para la producción de bienes. La sociedad post-industrial se organiza en torno al conocimiento para lograr el control social y la dirección de la innovación y el cambio, y esto a su vez da lugar a nuevas relaciones sociales y nuevas estructuras que tienen que ser dirigidas políticamente. (p. 11)

Así que, en tanto que la modernidad ha mirado desde el punto de vista de lo abstracto, de lo general, del todo, de la unidad, de la totalidad, como afirma Habermas (1989), también se ha olvidado del otro. En la modernidad lo que opera es el mundo, la política del mundo, la ética del mundo; entonces la ética moderna es una ética abstracta, que debe ser discursiva, ya que cuando el sujeto hace discurso, no lo construye solo, por el contrario, este es dialógico, se hace con otro.

De esta manera, Habermas establece la importancia de tener presente los diversos puntos de vista, con el propósito de llegar a un consenso y por ello propone la teoría de la “acción comunicativa” como baluarte para entender la importancia de desarrollar la racionalidad de la ilustración, la racionalidad del otro, a partir de la argumentación, no solo para defender diversos puntos de vista, sino para lograr el consenso.

Igualmente, Habermas afirma que lo que se ha logrado en el contexto de la modernidad es un gran desarrollo de la racionalidad desde un punto de vista capitalista (racionalidad instrumental). La ciencia y el conocimiento del mundo-real ha hecho que se valoren muchos tipos de racionalidad: lógica (la verdad de lo útil, de lo objetivo); crítica (del consenso, de la comunicación); estética que, según Habermas (1989), aún no se ha desarrollado. En términos semióticos, la verdad lógica es la verdad como adecuación; la crítica es la verdad como consenso; la estética (creativa) es la verdad como encuentro entre los signos (Cárdenas, 2009).

Entonces, ese sujeto de la modernidad, que es lógico, histórico y estético, se concibe desde la verdad de la ciencia, desde lo diacrónico. Así Habermas (1991) arguye que la posmodernidad consiste en entender por qué la modernidad es un proyecto inacabado, para lo que se requiere de una teoría crítica de la sociedad. La pragmática de Habermas (1989)¹⁷, al ser trascendental, se propone lograr el consenso uni-

¹⁷ Es claro que la pragmática universal de Habermas no es aplicable al mundo del chat público, lo asumo como un punto de encuentro para dilucidar que la modernidad es un proyecto inacabado, lo que exige una teoría crítica de la sociedad.

versal, concepción un tanto utópica, pues la divergencia, la pluralidad y las subjetividades confieren varias formas o tipos de legitimidad de colectivos particulares, sin la pretensión de universalidad.

Lo que sí es evidente es que estamos en un mundo de múltiples manifestaciones, cambios y tendencias, donde hay un claro rechazo de las narrativas magnas (la ciencia, la verdad, la política, la religión) basadas en principios únicos: se rechaza el totalitarismo; se divergen los principios filosóficos; no se acepta la regulación normativa; se construye un universo de múltiples visiones donde todo tiene cabida; la historia ya no se concibe en un orden de ideas con una dinámica diacrónica, aquí lo que se determina es el valor de lo paradigmático, es decir, se contempla el plano de la simultaneidad y de la profundidad.

En consecuencia, aquella concepción fija y unívoca del sujeto moderno se constituye en un ser-acontecer, como sujeto de acción, como sujeto encarnado, como sujeto productor que está en permanente transformación. Esta dinámica dada en el marco de la cibercultura establece un juego de relaciones y roles que toman vida propia con base en las interacciones subjetivas propias de la tecnologización.

Los individuos hipermodernos están a la vez más informados y más desestructurados, son más adultos y más inestables, están menos ideologizados y son más deudores de las modas, son más abiertos y más influenciables, más críticos y más superficiales, más escépticos y menos profundos. (Lipovetsky, 2006, p. 29)

Desde este panorama, el mundo virtual como mercado de bienes y servicios, donde la interacción es más que una cultura o una forma simbólica de significación y representación de la sociedad, es, en términos de Smith (1997), un valor definido por los precios y la distribución. Su utilidad (valor de uso) y su valor de cambio están definidos en otro

tiempo, otro espacio y otras dinámicas, pero igualmente son una forma de representación económica sociocultural.

En esta despersonalización el cibernauta, al verse y sentirse inmerso en estas necesidades creadas, se evapora en los productos de los mercados y se transforma en una cadena de valor de los poderes de los mercados financieros, de tal forma que:

El universo del consumo y la comunicación de masas se presentan como una fantasía, un mundo de seducción y de movimiento incesante, cuyo modelo no es otro que el sistema de la moda. No hay ya, como en las sociedades tradicionales, repetición de modelos del pasado sino, todo lo contrario, novedad y tentación sistemáticas, como norma y organización del presente. (Lipovetsky, 2006, p. 63)

Como se ha dimensionado, detrás de la cibercultura y el chat como forma de interacción semiótica existió un mundo de bienes y servicios, el amplio mercado tecnológico de equipos, artículos, programas, software, accesorios, etc. La variación tecnológica crea un enorme mundo de valores y riqueza; los programas, los equipos y los aparatos multimediales generan dependencia y necesidades obligadas en una fuerte dinámica que ejerce la sociedad de consumo, donde todo es necesario para la interacción social en red.

Esto deja como consecuencia las abrumadoras ganancias de la mega multinacionales de la tecnología; este mundo visto desde la gestión de conocimiento crea elementos que desde la perspectiva del capitalismo cognitivo son fundamentales para entender la web 3.0 y 4.0¹⁸ como determinación de un bien de consumo que Ricardo (2001) ilustra de manera contundente al afirmar:

18 “ Web 2.0: personas conectándose con personas, la inteligencia colectiva como centro de la información y la web es sintáctica. Web 3.0: aplicaciones web conectándose con aplicaciones web, las personas siguen siendo el centro de la información y la web es semántica. Web 4.0: personas conectándose con personas y aplicaciones web de forma ubicua, se añaden tecnologías como la Inteligencia Artificial o la Voz como vehículo de intercomunicación para formar una web total. <http://www.icesi.edu.co/2009>

El análisis real parte del principio de que todos los fenómenos esenciales de la vida económica pueden ser descritos en términos de bienes y servicios, de las decisiones que respecto a ellos se adopten y de las relaciones entre los mismos [...] así el dinero ha sido considerado como un manto o un velo que cubre las cosas que verdaderamente interesan, tanto a las unidades familiares o a las empresas en su actividad cotidiana, como al analista que las observa. (p. 263)

Es cierto, “siendo la división principal de la economía política clásica la producción y la distribución, la primera cuestión que se presenta parece ser la determinación de lo que se produce y consume [...]” (Ricardo, 2001, p. 538).

Así, entre las continuidades modernas que en la cibernsiedad han encontrado su plena consolidación se destacan las extensas redes y sistemas de comunicación que, por medio de la tecnología, hacen que fluyan más rápidamente los significados y los bienes culturales. La proximidad que hoy tienen algunos productos simbólicos permite que actualmente nos encontremos ante fenómenos culturales híbridos donde se entrelazan distintos campos de conocimiento, como la ciencia, el arte y la vida cotidiana. Existen algunas expresiones artísticas, políticas, culturales que pueden hacer que converjan la vanguardia política, la cultura popular, las tecnologías y la industria del entretenimiento. En palabras de Daniel Bell (1991):

Para tratar de identificar un sistema social nuevo y que está emergiendo, no solo hay que buscar la comprensión de los cambios sociales fundamentales en la extrapolación de las tendencias sociales, como la creación de una economía de servicios o la expansión de la clase profesional y técnica. Mejor dicho, es por medio de algunas características específicamente definidas de un sistema social, que se convierten en el principio axial, como se establece un esquema conceptual. (p. 11)

Difuminación del sujeto como producto simbólico en la cadena de valor

Las comunidades virtuales, como sus productos simbólicos, se sitúan en el contexto de las geografías políticas, culturales y económicas de la realidad social, política y global actual. De acuerdo con esta visión, habitamos en un mundo cartográfico (Deleuze & Guattari, 1988), cuya visibilización de las transformaciones territoriales está cruzada por mapas, relaciones y redes que se expresan en relaciones sociales virtuales, las cuales son posibles debido al carácter de las nuevas tecnologías.

Desde la cibercultura, es importante reconocer el papel esencial del antagonismo social dentro de la web, en un proceso de enfrentamiento de posiciones políticas y abierto conflicto de intereses que genera una gran cantidad de propuestas comunicativas. Estas están reflejadas en múltiples expresiones multimodales¹⁹ y multimediales como parte de la cartografía sociosemiótica de la red, en la que la producción de imágenes, emoticones, memes, hipertextos, etc., muestra el carácter cultural de la comunicación digital como un nuevo lenguaje cargado de estrategias de mercadeo, en términos de una serie de ideas sobre formas innovadoras de comunicación, intercambio cultural, intercambio económico, educación, entretenimiento, creación artística, sexualidad, etc.

Esta consideración afecta tanto el carácter del conocimiento como el de la conducta humana, lo que determina un fenómeno de catálisis, de cambio, de transformación de los sujetos y, por ende, de la cultura. Bien lo referencia Bell, al afirmar:

La sociedad post-industrial representa un cambio creciente y no planeado del carácter de la sociedad, como resultado de la lógica

¹⁹ Recursos semióticos que evidencian la presencia de lenguajes híbridos, donde predomina el signo como unidad semiótica (símbolo, indicio, señal, icono, signo), que implican sincretismo, totalidad. Como una confluencia entre lo presencial y lo híbrido. Es importante aclarar que no necesariamente lo multimodal es virtual (hipertextual, rizomático, dinámico, transductivo).

de la organización socioeconómica, y un cambio en el carácter del conocimiento. Llegando a cierto punto, los grupos sociales más importantes toman conciencia de la transformación social subyacente y tienen que decidir, políticamente, si aceptan el giro, lo aceleran, lo impiden o cambian su dirección. (Bell, 1976, p. 99)

De esta manera, la gestación y consolidación de grupos y comunidades virtuales, cuyo valor es el precio de la interacción y la interactividad, hacen que el internet modifique o moldee la representación pública de la identidad de los sujetos (Yus, 2010-2001a), lo que implica un cambio en el estudio de la interacción humana no solo como medio de comunicación, sino como un potente vehículo para la definición de identidades y subjetividades. Producto de las mediaciones simbólicas del mercado de las TIC, pues, la relación entre el lenguaje y la cultura, lenguaje y conocimiento, y, sobre todo, lenguaje y economía, vista desde los sistemas de producción actuales, es una forma de acercamiento y entendimiento de la cibernautas, ya que:

La cibercultura apunta hacia una civilización de telepresencia generalizada. Más allá de una física de la comunicación, la interconexión constituye la humanidad en continuo sin frontera, atraviesa un medio de información oceánico. Sumerge los seres y las cosas en el mismo baño de comunicación interactivo. (Lévy, 2007, p. 100)

Por lo tanto, las relaciones, las producciones y los procesos de significación suceden a través de las tecnologías de la información y la comunicación, tejidos en los lenguajes ciberculturales en todas sus dimensiones semióticas. En este punto, el capitalismo cognitivo, visto como la producción infinita de información, conocimientos y prácticas simbólicas, se convierte en foco primordial de los estilos de vida de los cibernautas.

La gama de bienes y servicios abre una gran posibilidad de acumulación de capital. Las ofertas y demandas dependen de la capacidad de innovación, de la competitividad, de la agilidad en la socialización y visibilización en la red, de sus estrategias multimodales y de la creatividad de los cibernautas en la promoción de mercancías inmateriales, producidas a través de las nuevas tecnologías, el diseño y el marketing, que, sin duda, son muy bien manejadas y mercantilizadas desde las subjetividades y necesidades del otro, a partir de lo cual se subsume la vida entera en función del mercado.

De esta manera, el mercado se convierte en un elemento básico y orientador de la vida social. Aunque no se trabaja, igual se consume, así que la intimidad, la familia, la amistad, la recreación son una fortaleza en la producción y reproducción del capital, cuyos pilares son los afectos, las emociones y las creencias como su principal factor productivo.

Aquí, los cibernautas se sienten y son partícipes de este mundo de ficción virtual, ya sea como consumidores o como creadores de vías de consumo. De todas formas, el producto simbólico que emerge de esta *red-ada* cobra un alto “precio” y un alto significado en ese espacio virtual y en la vida cotidiana de los sujetos, quienes se difuminan en la infinita cadena de oferta y demanda de la sociedad actual de consumo, en la que el conocimiento se ha puesto a nivel de la producción.

De la modernidad a la cibernautas en el mundo de la cibercultura

La tecnología está trayendo un conjunto de ideas asociadas con el posmodernismo —en este caso ideas sobre la inestabilidad de los significados y la ausencia de verdades universales— a la vida cotidiana.

S. Turkle. Life on the screen. Identity in the age of the internet.

Desde las rupturas epistemológicas planteadas, donde se evidencia el tejido complejo en la producción de subjetividades, en relación con los sujetos nómadas y la sociedad-red, podemos identificar cómo el paso

o la continuidad de la modernidad a la sociedad de la información, de alguna manera, afecta e influye en los fenómenos culturales y en los proyectos de vida de los sujetos como productos de la globalización actual. En términos de Lipovetsky (2006), este juego de “la hipermodernidad funciona bien, según la lógica del reciclaje permanente del pasado, pues nada parece escapar a su imperio” (p. 35).

De hecho, este paso de la modernidad a la cibernsiedad, para este estudio, es visto como una continuidad de procesos históricos que enmarca los hechos ocurridos a partir del paso del capitalismo clásico al capitalismo cognitivo; lo que implica otras formas de visión de mundo y de construcción y explotación de la imagen de los individuos, conectados a la red, y de las dinámicas de trabajo o empleo, concebidos como nuevas formas de subjetividades que se subrayan en la importancia del conocimiento y del saber marcados como mercado inmaterial en la cibercultura.

Esta producción intelectual colectiva en red hace que su mercado sea potencial y determinante en la sociedad de consumo, ya que con él se miden las interacciones sociales de los sujetos y la interactividad bajo los parámetros del mercado: consumo, demanda, costo-beneficio, ancho de banda, número de interacciones, efectividad del uso de los lenguajes simbólicos, celeridad en los procesos de conexión, horas de conexión, etc. Esto implica una serie de estrategias de mercado con fines específicos de explotación a partir de la dependencia de las tecnologías, las cuales son creadas como una necesidad básica para la sociedad actual.

Tal situación constituye el valor agregado que invita a los internautas-usuarios a entrar en el juego competitivo de la sociedad de consumo, como medio de producción en los entornos cognitivos del chat; escenario que maquillado de diversas formas favorece la compra-venta de subjetividades, del empleo informal oportuno y esporádico. El

objetivo primordial es mantenerse en el mercado inmaterial a partir de una configuración sociosemiótica cuyo entramado favorece altamente los lenguajes multimodales y multimediales.

En efecto, esta forma de vender símbolos, encarna la visión de un sujeto de acción que construye su propia perspectiva de vida desde las incertidumbres, dándoles al tiempo y al espacio un valor simbólico cuyo poder adquisitivo, con respecto al juego competitivo de la sociedad de consumo, hace que el tiempo valga por el producto, mas no por el proceso (mi tiempo vale, no desperdicie el tiempo, no sea ocioso). Con esto se establece como las nuevas relaciones espacio-temporales (espacio-tiempo-red), de las interrelaciones ciber, construyen diferentes niveles de realidad, así como sus nuevas relaciones de referencia y la proyección de ella, pues, el tiempo se subjetiva y se objetiva de maneras distintas como formas de configuración de la realidad de los sujetos.

Este sentido de hiperproducción colectiva global hace que, efectivamente, se aumenten de manera desmedida las ofertas y las demandas de los bienes de consumo. Desde esta perspectiva, los bienes de consumo son inmateriales, como, por ejemplo, las subjetividades, el sexo, la amistad, cuyo valor se evidencia en el poder de la red para mantener dichas conexiones, alimentando los egos y los intereses de los internautas con motivaciones y dinámicas que invitan al juego de la libertad.

Estas dinámicas globales actuales son vistas desde la perspectiva de Augé (2000) como un aspecto de la sobremodernidad, lo que en sus términos constituye el exceso del tiempo y del espacio. Argumenta que:

Esta súperabundancia espacial funciona como un engaño, cuyo manipulador sería muy difícil de identificar (no hay nadie detrás del es-

pejismo). Constituye en gran parte un sustituto de los universos que la etnología ha hecho suyos tradicionalmente. De estos universos, en gran medida ficticios, se podría decir que son esencialmente universo de reconocimiento. (Augé, 2000, p. 39)

De hecho, no es que las formas de interacción en red rechacen o sustituyan las actuales, por contrario, abre nuevas perspectivas de entender la comunicación, la interpretación, la lectura, la escritura. Este auge cibercultural influye en el enriquecimiento y reconocimiento de las relaciones virtuales-reales, las cuales son altamente funcionales y prácticas, allí lo real y lo virtual se complementa y sincronizan en un tiempo y un espacio sin fronteras.

Así Yus (2007), establece que “las comunidades físicas se han convertido hoy en virtuales reales, mientras que las comunidades virtuales, antaño claramente etiquetadas como *realidades virtuales*, son cada vez más reales para la vida cotidiana de muchas personas en las sociedades desarrolladas” (pág. 35). Es de esta manera, como las “comunidades reales” y las “virtuales” se entremezclan hasta *hibridarse* (convergencia entre lo real y lo virtual en la sociedad actual).

Desde esta perspectiva las sociedades pueden prescindir de los espacios físicos en su cotidianidad, es así, como Yus (2007), expone que estamos asistiendo a un creciente “extrañamiento”, cuyas características territoriales se conciben como “una etapa irreversible de creciente virtualización y desubicación física” de la sociedad actual (pág. 61). De tal forma que las interrelaciones sociales son cada vez más “virtualidades reales” en un “espacio híbrido comunitario”

La multiplicidad de mundos, de no lugares, de valores, de estéticas, de estilos de vida, el caos, la incertidumbre, la relatividad de la verdad y del orden, hacen parte de las narrativas de los lenguajes de la cibercultura en la constitución de un sujeto en pos de la sociedad de la infor-

mación; un sujeto que posiblemente está sincronizado con el mundo virtual y el mundo real.

Esta interrelación del sujeto (real-virtual), enmarcado en la globalización actual, le impuesta cantidad de roles que dependen de sus mundos posibles, por lo que su yo se “metaficcionaliza” (Jones, 1997), en una búsqueda de su propio yo. Por tanto, acercarnos al mundo virtual de los lenguajes ciberculturales del chat deja implícita la “oportunidad de reevaluar la modernidad, de leer los signos de los tiempos como indicadores de que la propia modernidad es inestable e impredecible, y de renunciar al futuro que parecía prometer” (Lyon, 1994, p. 125).

Evidentemente, los anteriores argumentos hacen ver con absoluta claridad que en el mundo actual estamos en medio de infinidad de cambios y multiplicidad de tendencias que conducen a vislumbrar otra concepción del mundo (plural, inmediato, fugaz, instantáneo, sincrético, complejo, analógico²⁰, fronterizo, etc.), en cuya construcción social reina el caos y la incertidumbre emocional y económica.

Dichos cambios y tendencias hacen que la inundación de tecnologías de punta, el consumismo exacerbado, los múltiples y variados estilos de vida sean condiciones que generen sujetos que habitan la frontera del mundo moderno²¹ frente a otras formas de posibilidad de mediación dadas en las narrativas ciberculturales.

20 “Reconocer el campo analógico como complementario del campo lógico facilita hablar del conocimiento en función de redes, *sincronías*, simultaneidades; reconocer la naturaleza cuántica, compleja y sistemática de la realidad y, por tanto, acoger la convergencia de lo lógico y lo analógico para generar un diálogo ideológico entre ambos, que abra posibilidades a las visiones: *dialéctica*, *analéctica*, *ideológica* y *dialógica* que surtan desde diversos ángulos el sentido que tenemos del mundo”. Conferencia magistral de la Cátedra en Educación del Doctorado Interinstitucional en Educación, II semestre de 2014, Universidad Pedagógica Nacional. Doctor Alfonso Cárdenas.

21 Un mundo moderno, coherente, objetivo, preciso, racional, cuya certeza forja un sujeto de conocimientos científicos, universales, comprobables, objetivos y definitivos. Este sujeto íntegro de verdades plenas, uniforme, correcto y justo es un sujeto que representa el mundo a través del lenguaje como relación recíproca entre lenguaje-realidad y entre significante-significado.

Aquí el sujeto es ser-acontecer, capaz de permear la narración (pasión) desde múltiples saberes y múltiples posiciones discursivas, como modos de saber, de ser, de conocer, de hacer, de poder, de creer, como se mencionó en los capítulos 1 y 2. Este conjunto de posiciones del sujeto se da en la medida en que configura sus realidades y sus identidades, en la red de posibilidades simbólicas de los espacios virtuales, donde “lo propio de los universos simbólicos es constituir para los hombres que los han recibido como herencia un medio de reconocimiento más que de conocimiento: universo creado donde todo constituye signo” (Augé, 2000, p. 39).

En resumen y como conclusión de este capítulo, en el contexto que nos interesa, estos preceptos del objeto de estudio de la economía política ayudan a entender, por una parte, cómo se dan las relaciones de producción en la esfera de la nube (almacenamiento y procesamiento masivo de datos en servidores de internet) y la interacción electrónica, en las sociedades del conocimiento y la información; y, por la otra, cómo las implicaciones epistemológicas de otras formas y relaciones de producción transforman las dinámicas socioculturales propias de una sociedad.

Es así como a partir de la web 2.0 la participación colectiva de los usuarios establece mecanismos de alto nivel de interacción; esta comunidad de usuarios utiliza los servicios multimedia para estar interconectada en las redes sociales. A partir de estas interacciones, se logra un intercambio ágil de la información y una colaboración masiva en la creación de toda clase de contenidos, ya que, como dijimos atrás, este tipo de servicios red se vale de la inteligencia colectiva como fuerza de producción inmaterial del capitalismo cognitivo.

Por ello, en la web 2.0 se puede entender la “relación social” como cualquier intercambio de subjetividades (sentidos, sentimientos, pasiones, emociones, conocimientos, datos, corporalidades) que se teje

(red de sentidos) entre un colectivo de personas conectadas a la red. Así las cosas, los dispositivos como el chat, el foro o el correo electrónico generan nuevos procesos de constitución de subjetividades.

La web 2.0, a su vez, de forma dialéctica, se ha transformado (web 3.0 y 4.0) por efecto de la imbricación de otras posibilidades narrativas, de nuevas tensiones, en la producción de sentido y, sobre todo, por la emergencia de nuevas formas y ocurrencias de suplir las necesidades creadas desde el capitalismo cognitivo, generado a partir de las TIC. Estas necesidades consumistas, humanas, sociales y cotidianas son valoradas y suplidas de manera inmediata a través de la interacción e intercomunicación en la red. Hablar de las redes 3.0 y 4.0 significa un avance muy superior en la información y en la comunicación, lo que muestra una evolución muy marcada en los avances de las telecomunicaciones.

La web 3.0 es una red semántica óptima por su fácil y rápido acceso al intercambio e interacción de la información y la participación en redes sociales, situación que facilita la movilidad de los espacios red de los usuarios. El sistema operativo simula el cerebro a partir de la utilización de la inteligencia artificial, con lo que pone énfasis en el análisis y la capacidad de procesamiento de las ideas a partir de los metadatos semánticos y la información producida por los usuarios (inteligencia colectiva). De esta manera, el capitalismo cognitivo mediado por la web, al lograr anclar al cibernauta como entidad colectiva y productiva (tema tratado en el acápite 2 de este capítulo), se convierte en el amo de la comunicación y la información, en un mundo que, sin lugar a dudas, se construye en la red.

Lo que quiere decir que tanto personas como objetos se comunican en cualquier momento de manera instantánea y, desde cualquier lugar del mundo real-virtual, virtual real. A este acceso de un mayor número de ob-

jetos en la red se deben sumar los contenidos generados por los usuarios, con lo cual se dinamiza la construcción de otro nivel de análisis. Aquí el sujeto “interobjetivado” —de acuerdo con lo dicho en el capítulo 1, acápite “Semiótica de la acción o giro semiótico”— en sus prácticas ciberculturales es un sujeto de acción, pasión y transformación.

El poder de la transducción (Simondon, 2001), es evidente al convertir las señales propias de la tecnología en sucesivas transferencias que dan sentido a las relaciones sociales, culturales, educativas y económicas. Aquí, es claro cómo el sujeto se conecta con el objeto, ya sea de manera inferencial, mítica, impresiva o técnica, como se verá en el siguiente capítulo.

De acuerdo con lo dicho, las redes sociales son la representación de las relaciones sociales validadas y configuradas como “reales” en la vida cotidiana, pero pasada por el filtro de lo que los internautas simbolizan y proyectan. Por lo tanto, se trata de una idealización de lo que se quiere ser, hacer y tener, situación que se evidencia en los perfiles creados por los usuarios como sustitutos de su identidad.

La presencia de este nuevo sistema de información y comunicación, más que ser una transformación de la práctica lectoescritora, es la descripción del cambio en el sentido que los sujetos dan a su propia existencia y a su forma de narrar, intercambiar y comprender la experiencia humana (Virilio, 1997), es decir que, en la medida en que cada signo adquiere valor y significación, se desarrolla el intercambio socio-cultural, ya sea, virtual, lingüístico, económico o social.

Asimismo, en esta economía globalizada, la ley del mercado permea todos los discursos y las prácticas sociales (colectivas e individuales); mediante la cual el consumidor de cosmética, de cirugías estéticas, de avatares ya puede elegir fragmentos de cuerpos en un amplio catálogo ideológicamente elaborado desde la arquitectura de los formatos de

internet y transformar el suyo. Desde esta perspectiva, el cuerpo se presenta como un objeto apropiable en forma de mercancía con múltiples usos en la cadena de valor.

Estos poderes económicos que circulan en los ambientes ciberculturales y ciberespaciales, vistos desde la virtualidad, la economía y la cultura, tienen unos actores determinantes frente a las políticas informáticas, como son el estado, la empresa privada y las comunidades consumidoras, quienes validan el valor de uso y de cambio que se confiere a determinado signo y cuyo valor simbólico en la red sirve de puente y de conexión con la vida, con la memoria, con la experiencia y con el contexto de los internautas.

De ahí la importancia de entender cómo se manejan las relaciones simbólicas en una red de mercado y demanda de bienes inmateriales, donde proliferan las múltiples identidades y donde el cibernauta está preso en un sinfín de ofertas y demandas que revelan la dependencia de los medios, de las actividades *online*. De esta manera, la implosión exorbitante de las corporeidades bajo la forma de mercancía hace circular una organización social formateada para la continua, simultánea y efímera ciberexperiencia.

Se trata de entender, entonces, cómo la cibercultura, en el sentido de la economía política y el capitalismo cognitivo, construye unas relaciones en red que favorecen la producción en cadena, a partir de otras fuentes de interacción en cuya cultura simbólica, configurada en torno a una amplia gama de símbolos que formalizan otras formas de producción inmaterial específica, el verdadero valor del trabajo implica unas nuevas relaciones sociales de producción que, en este caso, hacen parte de una cultura cuyo capital simbólico de bienes inmateriales está constituido desde la virtualidad.

En resumen, este capítulo aborda la manera cómo el paso directo del capitalismo clásico al capitalismo cognitivo establece otro tipo de relaciones ciberales que dan cuenta de las nuevas formas de producción del mercado global, en la dimensión del capital cognitivo y construcción de sujetos y la producción de identidades corpóreas, ya que utiliza frecuentemente el conocimiento virtualizado en una cadena de bienes inmateriales, cuya producción en red hace que la cooperación, los saberes y el producto se conviertan, a partir de su producción y distribución, en un bien común que pertenece al mundo de la cibercultura.

Este aspecto permite la reflexión y el análisis sobre la propiedad de los medios de comunicación y los medios de producción, a partir de una relación entre los usuarios electrónicos y lo que implica la propiedad real virtual, entendiendo que las relaciones de producción en la nube y en la interacción electrónica traen consigo una serie de implicaciones epistemológicas caracterizadas por la virtualidad, cuyo mercado y proceso de interacción es el ciberespacio.

Esto permitió establecer una relación directa con el entorno cognitivo del chat y la sociedad de consumo que interfiere en la producción incesante de identidades y bienes inmateriales.

Capítulo 4

Modalizaciones y subjetividades en el mundo virtual: visión multimodal

El propósito de este capítulo es proyectar y aplicar, a partir de los elementos teóricos fundamentados en los capítulos anteriores, una perspectiva de análisis transdisciplinar a las diversas formas de subjetivación que construye el sujeto de acción, pasión y deseo en su condición de cibernauta, a partir esta investigación. Ver [.Figura 10.](#)

Para ello, vamos a valernos de la configuración de los espacios particulares (espacios-red), cimentados en las múltiples construcciones semióticas, a partir del “entorno cognitivo multimedial y multimodal del chat público”. Allí, la transducción de los signos aporta sentidos a las múltiples configuraciones creadas por el sujeto nómada que, a partir de las relaciones transductivas, construye formas autónomas de movilidad en red, de intervención, de recreación y acción en las construcciones subjetivas en su proceso de interacción multimedial.

La transducción vista desde la sociosemiótica²² se asume en esta investigación como la formación, transformación y relación entre nodos, en una cadena infinita de relaciones, “que transforma una señal o información en otra; su complejidad resulta de que, a la par que informa,

²² La transducción es una individuación en progreso que convierte un tipo de señal en otra distinta en lo tecnológico, económico, social, biológico, etc., cuyas transferencias transforman al sujeto en el mundo físico, psíquico, colectivo y artificial, en una relación interobjetiva e intersubjetiva, sincrónica y compleja en relación con el yo, el mundo y el otro.

forma y transforma (y deforma) gracias a la mediación de los transductores” (Cárdenas, 2015, p. 13). Por lo tanto, debe ser mirada como el arte de pensar el mundo a través del otro y situada desde la diversidad y la plurisignificación que configuran los espacios virtuales del chat.

Estos espacios-red, por su carácter rizomático, en términos de Deleuze y Guattari (1997), establecen algunos principios que rigen el rizoma (conexión y heterogeneidad, multiplicidad, ruptura asignificante), que se verán en el acápite “Categorías de red-no lugar” y que conciben el rizoma como un conjunto de nodos interconectados que surgen de la interacción e interactividad en los espacios-red (desde las infinitas posibilidades de conexión construyen multiplicidad de sentidos). Este aspecto rizomático de las interacciones inmediatas, invita a leer el mundo del chat como un conjunto de elementos concatenados que expuestos de cualquier manera (sin orden lineal) permiten la creación de múltiples formas de presencialidad y de subjetividad.

Por ello, cada objeto previsto en la conectividad sincrónica, en su singularidad como signo, se transforma en una serie de relaciones rizomáticas (conexión múltiple de señales), donde el sujeto define su ruta y erige su autonomía, como sujeto singular de acción y decisión. Este sujeto autónomo (nómada) interfiere en el espacio-red construyendo nuevas formas de subjetividad, a partir de las cuales el cuerpo adopta otras dimensiones desde la especularidad que se concatena en la variada creación de *avatares Second Life (SL)*. Esta recreación y transformación continua de señales, donde claramente se transforman las nociones del cuerpo material en cuerpo-red (descorporeizado), se manifiesta en las múltiples dimensiones de sentido, construidas por los sujetos nómadas, y que, de acuerdo con lo dicho, comportan significado y valor por cuanto el sentido se configura, se construye y se dinamiza en red.

Por lo tanto, el sentido es la red y se configura a partir de la totalidad sígnica (señal, símbolo, ícono, indicio, lenguajes, subjetividades, identidades, tiempo, espacio, cultura) como fuente de la multimodalidad. ya que el sujeto nómada actúa, siente, interviene, se proyecta y se identifica a través del otro y, a la vez, es modificado por él; esto lo convierte en un sujeto reflexivo.

Así, las relaciones rizomáticas en su devenir establecen conexiones con el objeto-técnico que, en términos de Simondon (2001), está objetivado e interobjetivado a la vez; es decir, bajo la mirada de la transducción, no existe un objeto sin interobjetos, lo que convierte la acción del sujeto en actos reflexivos. Dadas estas condiciones, el cibernauta es visto como un sujeto nómada que construye su mundo en relación rizomática, donde su acción transductiva se da a partir de los vínculos que establece con la red social del chat como sujeto-sujeto (intersubjetivamente), donde se individualiza; como sujeto-objeto (interobjetivamente), donde transfiere sus subjetividades (interacción objetual), crea sus identidades y construye su avatar y otros mundos de relación.

Estas interacciones en las redes sociales y los chats tienen un objetivo primordial lúdico y la comunicación tiene tintes muy particulares, de acuerdo con Fabbri (2004), los nativos digitales han encontrado un nuevo placer de escribir al conectarse en la red y sentirse menos solos.

Entonces, el chat es una práctica que solo puede entenderse a partir de la configuración de un espacio particular (no espacio), el cual surge como práctica discursiva multimodal y multimedial de las comunicaciones hipermediales, gracias a la emergencia de un lenguaje híbrido que, de hecho, no se da en la "escritorialidad" no virtual. Allí, los signos adquieren determinación y sentidos, cuyo valor específico se da en el entorno cognitivo de las redes rizomáticas tejidas entre los cibernautas, es decir, en una serie de configuraciones sociosemióticas que las

relaciones entre signos, símbolos, señales e indicios aportan a la significación y a sus propias representaciones de sentido en red.

Este universo de sentidos del chat es “una articulación [...] significativo particular, que es al mismo tiempo cultural, psicológica, etc.” (Fabbri, 2004, p. 48), como resultado de los lenguajes emergentes²³ (multimodales) que surgen de la cibercultura. Esta construcción en red conoca múltiples interpretaciones de sentidos; en términos de Saussure (1985), la lengua se comporta a través del signo, lo que demuestra la naturaleza semiótica humana: “[...] por tanto, puede concebirse como una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social” (p. 29). Esto, en términos de la acción comunicativa de Habermas (1989) permitiría observar cómo se proyecta esta postura formal saussureana como una postura frente al hecho social, pues “las capacidades del sujeto que actúa socialmente pueden investigarse desde el punto de vista de una competencia universal, es decir, independiente de ésta o aquella cultura [...] en el ámbito comunicativamente accesible de una realidad simbólicamente predeterminada” (p. 161).

Por lo tanto, este proceso de interactividad e interacción dado a partir de lo multimedial es un hecho social que permite manifestaciones libres de cualquier índole, donde precisamente no se impone un punto de vista, ya que la referencialidad del lenguaje (lengua) objetivo enmarcado en la modernidad muta hacia otros espacios-red, donde el lenguaje es multimodal y admite la diversidad.

Esta valoración del signo ubica al sujeto de acción en sociedad y en relación con el “otro” y con los otros (comunidad en red). Tal vez, desde el ciberespacio, en la comunicación mediada por computador, se

²³ Los lenguajes emergentes surgen a partir del código ASCII, que despliega alrededor de 128-156 símbolos gráficos, representados mediante un teclado, más la infinidad de recursos multimediales usados por los usuarios, como la imagen, los emoticones, la voz o el sonido. Estos lenguajes emergentes son creados y recreados por los cibernautas debido a la estrechez del código técnico, así que los usuarios buscan formas alternativas de representar y significar sus estados de ánimo, emociones y necesidades, en breve tiempo y con precisión.

alcanza la premisa habermasiana de lograr el consenso desde las múltiples verdades y relaciones de sentidos con el mundo. Es esa “verdad” como encuentro y relación de sentidos entre los signos la que en una mediación discursiva permite el encuentro con otros sujetos de acción; entonces, allí entran en contacto los puntos de vista que implican el estar frente al “otro”, lo que hace que, de alguna manera, se esté implicado por el “otro”. Así, en el mundo virtual, ese estar frente al otro es estar conectado con los otros en red, cuya representación sociosemiótica, tan plural y diversa, multiplica las narrativas y hace que afloren diversos tipos de sentidos como manifestaciones propias de las subjetividades.

Sujeto, subjetividades y nuevas formas de interacción

El sujeto nómada como habitante del espacio-red abre múltiples posibilidades de exploración, de nuevas formas de subjetivación. Este sujeto autónomo crea sus propias formas de fluir en el mundo, convierte su propio cuerpo en lenguajes que le permiten crear múltiples identidades, que se construyen frente a lo colectivo; así confirma su relación y acción en el mundo de la virtualidad. De acuerdo con lo dicho, y acotando a Simondon (2001), el cuerpo que construimos se reconoce y existe a través del otro en un proceso de “individuación” del sujeto como realización del sí mismo y afinamiento de su singularidad. Este cuerpo como lenguaje señala, indica, transforma, dialoga, establece relaciones, es provocador, conduce a múltiples manifestaciones de sentido, que permiten entender cómo los signos transforman la realidad al intervenir unas señales o indicios en otros, como garantía transductora infinita, cuya transformación se hace evidente en los lenguajes del espacio-red del chat.

Estas subjetividades —que al ser elaboradas en un contexto dado para la simulación son la proyección de su yo— son complejas, en cuanto

que pueden ser auténticas o creadas; todo depende del papel que se asuma y se desee caracterizar a partir de un juego de roles e identidades construidas mediante los recursos semióticos interactivos que, como desarrollaremos más adelante en este capítulo, se evidencian en los *nicknames*, íconos, avatares, interacciones múltiples, etc.

Esta búsqueda del sentido conduce a comprender las infinitas maneras de estar en el mundo, de vivirlo, de transformarlo, de proyectarlo, de construirlo, de impactarlo. Así, el lenguaje visto desde una visión sociosemiótica transdisciplinar, desde lo virtual (como una disciplina que no obedece a los principios de la lógica), dimensiona y amplifica el mundo de los sentidos que proyecta al sujeto a la acción directa, inmediata y eficaz a partir de su ciberexperiencia.

Dicha relación erige la condición del sujeto de acción para establecer relaciones múltiples con el mundo (lo que significa), con el yo (expresión, acentuación, subjetividad) y con el otro (relación ideológica) ver (Figura 1) como elementos que en el proceso de significación y de construcción de sentidos establecen una relación tripartita del signo como la manifestación de un sinfín de relaciones rizomáticas constituidas a partir del sentido (señal, símbolo, ícono, indicio, lenguajes, subjetividades, identidades, tiempo, espacio, cultura, hipertextos), donde el sujeto se objetiva, se interobjetiva y se intersubjetiva, conectando la experiencia virtual del mundo con sus representaciones subjetivas cargadas de sentidos que los internautas crean y recrean a partir del hecho simbólico y de las libres manifestaciones, que permiten este valor constitutivo de los lenguajes múltiples y multimediales del chat.

Todo ello configura sus identidades en función de la sociosemiótica de una sociedad-red y de su individuación, a partir de una mediación²⁴

24 “La mediación es la disociación simbólica de la realidad para objetivarla; cuando esto sucede, la realidad se convierte en avistamiento de un sujeto que, gracias a su acción con lo demás y frente al mundo, la reduce y llena de contenido, transformándola en algo valioso dentro de la cultura”. (Cárdenas, 2015, p. 8).

simbólica, en la que entra en juego la relación de los sujetos con el yo, el mundo y el otro, en un proceso dialógico (transductivo), lógico (lineal), analógico²⁵ (sentido), ideológico (posturas), como se relaciona en la figura 1.

Figura 1. Relaciones sígnicas



Estos sistemas y procesos de significación semiótica no son otra cosa que una serie de simulaciones de interacción inscritas en el propio texto multimodal del chat mediante los estados de significación (imagen, texto, música, íconos, frases, emoticones, etc.). Como afirma Fontanille (2001), esta modelización podría dar cuenta de la articulación discontinua del texto y su narrativa.

La construcción de estas nuevas formas colectivas de interacción y de interactividad, de estas nuevas formas lingüísticas de comunicación, de normas y reglas de conducta en red, configuran y regulan una red

25 “La analogía cubre un vasto universo de sentido y entra en relaciones estrechas y diversas con lo lógico, estableciendo puentes dialógicos entre lo abstracto y lo concreto y lo real y lo imaginario que provocan nuevos modos de organización del conocimiento y del pensamiento” (Cárdenas, 2015, p. 6).

sin fronteras que conduce a la conformación de nuevas comunidades que ponen en circulación signos, códigos y textos, instituyendo con ello nuevas formas de red-relación social y de producción discursiva.

Hacia una teoría de la transducción: el giro semiótico

Para dicho propósito se parte, por un lado, de que el sujeto de acción como sujeto nómada (individuación) es capaz de modificar los estados del mundo y, por el otro, de que el sujeto de acción como entidad colectiva (transindividuación) construye y reconstruye su mundo a partir de sus incesantes creaciones dadas en la consolidación social y cultural de un interior y un exterior de su *self*, lo que le da las condiciones para edificar y proyectar sus subjetividades y avatares.

Esta experiencia individual y colectiva cibercultural, en términos de Simondon (2001), afirma la individuación, es decir, el proceso humano mediante el cual el sujeto logra espectacularizar lo que utópicamente quiere ser. En este proceso de individuación, lo fundamental es que las subjetividades se construyen a partir de los otros, pues la individuación no puede darse sino en lo social, lo que conduce a procesar las identidades individuales a partir de la diversidad, construyendo con esto un proceso de transindividuación.

La transindividuación es vista como las relaciones y acoplamientos colectivos que surgen en las implicaciones mediáticas del sujeto con las tecnologías, como forma de existencia y reconocimiento en la red. Estas relaciones, procesos, actividades y acciones de transindividuación configuran un entramado que va más allá de la simple noción del uso de las tecnologías. Esta afectación directa permea una serie de mutaciones (colectivas) que dan lugar a la aparición de sujetos nómadas que entretejen modos de existencia con los objetos técnicos en una imbricación de sentidos, pasiones, emociones y corporalidades, en los que no se puede distanciar ese universo semiótico de la realidad técnica de las actuales dinámicas de las sociedades-red, donde la

“imagen invade los campos de la imaginación y de la representación” (Cárdenas, 2015, p. 11).

Esta constitución del yo colectivo hace que los cibernautas procesen su sentido de pertenecía, seguridad y, sobre todo, su identidad o identidades soñadas en un mundo donde la diversidad es unicidad. A partir de la [Figura 2](#) se ilustra cómo este proceso en red favorece las representaciones subjetivas que configuran una red de integración social con los otros “yo”, estableciendo una red transindividual, a partir de nodos, en la que ningún sujeto existe sin la convalidación y aceptación del otro. De esta forma, el internauta revalida su importancia y su posición en este mundo virtual con autonomía y libertad.

Figura 2. Individuación²⁶



Fuente: Elaboración propia

Como se dijo anteriormente, este sujeto nómada es, a la vez, sujeto de interacción, de expresión, de acción-mediación y de conocimientos

²⁶ Es un proceso que hace de cada sujeto un ser singular, un individuo único, creativo, cuya individuación aflora en la transducción. Este proceso de transducción-individuación hace que el sujeto nómada se construya desde su subjetividad más allá de las fronteras.

cuya contribuye de manera significativa a la orientación epistemológica del giro semiótico no solo como acción, sino como pasión. Por lo cual:

El propósito de jugar a la ambigüedad a partir de la transducción o tendencia a buscar semejanzas, identidades, igualdades, homologías, proporciones o simetrías que enriquezcan el sentido a partir de la formación, información, transformación y deformación de las señales, lo cual garantiza el superar los límites positivos para favorecer la formación lógica, analógica, dialógica e ideológica y, a partir de ahí, asumir la tan esquiva y difícil formación integral. (Cárdenas, 2007, pp. 209-215)

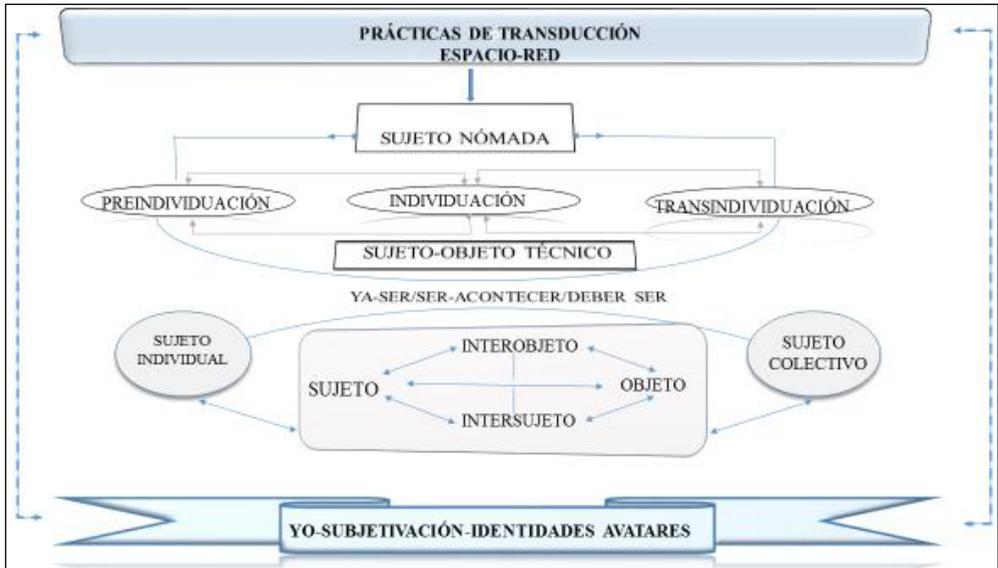
Estas configuraciones sígnicas, como red de significados en el chat, son comprendidas como un instrumento cognitivo con función socio-semiótica que favorece estas prácticas multimediales desde la transducción, que a su vez permite la subjetivación y la constitución del yo en los entornos ciberculturales del chat público.

Estas prácticas socio-semióticas incluyen el conjunto de saberes del colectivo, las formas de ser, de parecer y de hacer, así como las maneras en que los individuos se representan, se transforman y actúan (transducción) en los diversos escenarios de interacción, desde lo corpóreo hasta las manifestaciones del acto comunicativo mediado por un alto volumen de diversos sistemas sígnicos que obedecen a una manera de pensar y actuar el mundo.

Esto conduce, a su vez, a establecer patrones de interacción que facilitan el uso de los lenguajes múltiples en el entramado de la red de significados y sentidos que comportan los sistemas semióticos multimodales y multimediales del chat público, a través de la creación de múltiples identidades y avatares, con los que se busca posicionar su yo frente al otro. En la [Figura 3](#) se ilustra este proceso de transducción

que, como se explicó, fundamenta las prácticas sociosemióticas del chat público como un proceso de relación, transferencia y transformación de sentido.

Figura 3. Prácticas multimodales de transducción²⁷



Fuente: Elaboración propia

Esta relación aporta a los intereses del giro semiótico en la forma en que los nuevos medios introducen nuevas prácticas y formas de significar desde los espacios en red que, como se dijo, fortalecen la constitución de sujetos e identidades, configuran otras formas de relaciones laborales, sociales, de interacción, de amistad, de conocimiento, de pertenencia y adecuación, frente al mundo actual; allí no podemos distanciar el universo semiótico de las TIC.

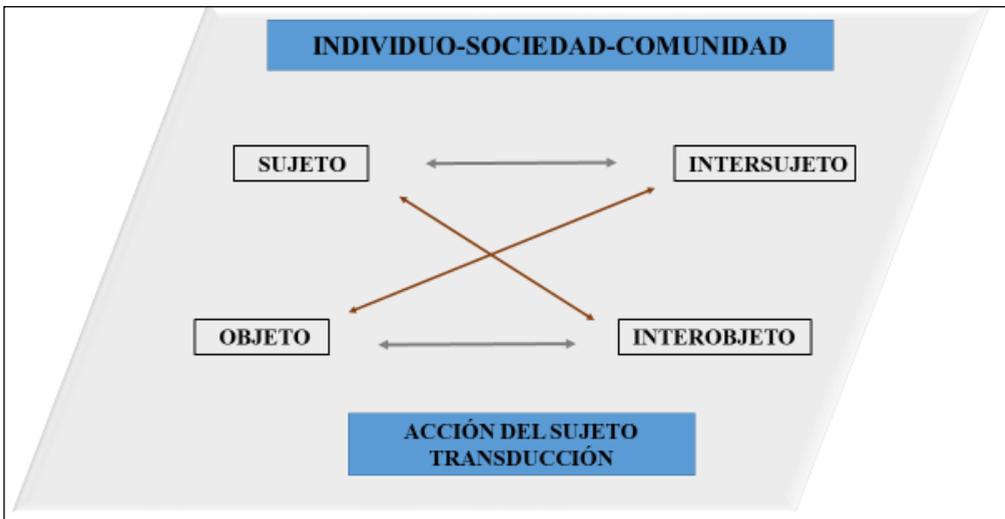
Es el dilema de entender la otredad en tiempos en que el otro no existe. Desde esta mirada, el objeto que ha reemplazado al otro se encuentra en el cenit de la vida social en red. Greimas y Fontanille (2002) establecen cuatro perspectivas semióticas respecto a cómo el sujeto

²⁷ Se evidencia el proceso de transformación, transferencia y relaciones de acoplamiento y de sentido en el espacio-red, de las prácticas multimodales sociosemióticas del chat público, a partir de las cuales el sujeto nómada constituye sus subjetividades.

se proyecta con el objeto, las cuales pueden ser entendidas a manera de transducción: 1) inferencial (valores prácticos del objeto), 2) mítica (valores simbólicos del objeto), 3) impresiva (valores hedónicos del objeto), y 4) técnica (valores críticos del objeto). Estas perspectivas sociosemióticas, como portadoras de sentido, construyen a su vez una metáfora tras otra, las cuales significan como resultado de la disposición del conjunto de los lenguajes multimodales rizomáticos: “[...] que hacen parte del discurso narrativo como resultado de un estilo semiótico” (p. 21).

Esta proyección del sujeto con el objeto se convierte en valor de significación en la medida en que el signo adquiere sentido en la interacción intersubjetiva e interobjetiva, lo que nos lleva a la transducción que, según Simondon (2001), es una “individuación en progreso” o en proceso que favorece el paso de lo individual del sujeto a lo transindividual; espacio en el que los sujetos trascienden su condición de sujetos para generar sucesivas individuaciones, de tal forma que el hombre, como un ser tecnologizado, realiza un juego de transducciones variadas, en cuanto a sus corporalidades, subjetividades e imágenes del yo.

Figura 4. Relación del sujeto y del objeto desde la transducción



Fuente: Elaboración propia

El poder de transducción de estos lenguajes (convertir un tipo de señal en otra distinta, ya sea en un nivel tecnológico, biológico, económico o social) es parte de un proceso y de unas transferencias cuya única finalidad es la transformación del objeto y el sujeto, en lo que refiere a las sucesivas transferencias del mundo físico, psíquico, colectivo y artificial, que les dan sentido y valor a las relaciones entre el ser y hacer del mundo: virtual (saber), real (querer) y actual (poder).

De hecho, este asunto conduce a un replanteamiento de las diversas maneras de pensar el mundo, en la representación de las múltiples construcciones de los sujetos frente a la transferencia, transmisión y traducción de la “individuación en progreso” (Simondon, 2001, p. 13) como una perspectiva semiótica de cómo el sujeto se proyecta con el objeto, ya sea a manera inferencial, mítica, impresiva o técnica.

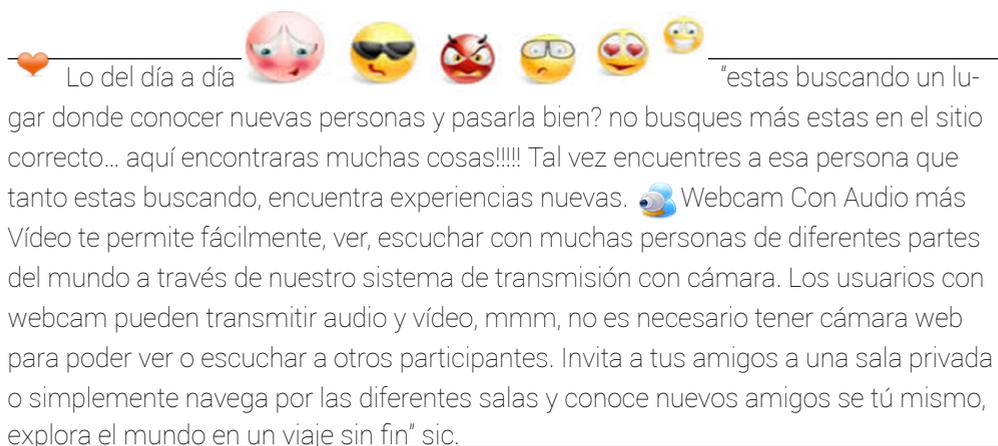
Así, el sujeto y la subjetividad son potencias activas capaces de incidir en el entorno social de manera significativa, a partir de la acción del sujeto (transducir); es decir, informar, transformar, deformar e interpretar el mundo como constructo decisivo para una definición de lo social que difiere de la postura tripartita clásica: individuo-sociedad-comunidad, como una organización cuya jerarquía debe cumplirse por orden natural, para asumir la posición de un ser-acontecer que abduce, hipercodifica, hipocodifica, transcodifica, crea y recrea el mundo en una dimensión de múltiples sentidos.

Desde estas perspectivas, es importante entender que: “El hombre como ser técnico realiza transducciones muy variadas: de materia, de energía, de capacidades corporales, de imaginación” (Simondon, 2000, p.13), dejando atrás la individuación, ya que el sujeto como ser autónomo y como sujeto de acción es capaz de auto-modificarse, es un sujeto creativo. Este proceso de individuación, no existe sin el otro ni el mundo, pues, la relación tripartita yo-mundo-otro es la que configura

la individuación como ser y hacer del individuo, para transportar los estados del mundo en una transindividuación del sujeto de acción en la sociedad. Por tanto, la individuación siempre tiene que transducirse en un colectivo; de tal forma que los cibernautas construyen sus mundos y sus identidades a partir de las transformaciones individuales que se tejen en el hecho colectivo.

Desde esta perspectiva, podemos ver que, a partir del chat público como lugar de encuentro, las expectativas generadas por la página son altamente motivantes para la conexión y “redconexión” de identidades, como se puede ver en la figura 5.

Figura 5. Redconexión de identidades



Fuente: Tomado de www.elchatea.com.

Vemos que, a partir de esta etapa de la cibernética, el sujeto de acción (usuario)       representado con su respectivo avatar, transduce su conciencia, percepción y acción, es decir, su intimidad en esa relación entre lo actual y lo virtual, observemos el ejemplo tomado de la figura 5 “Invita a tus amigos a una sala privada o simplemente navega por las diferentes salas y conoce nuevos amigos se tú mismo, explora el mundo en un viaje sin fin” sic.

Vemos como, al convertirse el objeto técnico en uno estético, este se evalúa respecto de la cultura y en relación con el otro, lo que encamina a una transducción sociocultural sin perjuicios antitécnicos, sino como el resultado propio de la era de las cibercomunicaciones: “[...] hoy la tecnicidad puede entonces convertirse en un fundamento de la cultura, a la cual aportará un poder de unidad y estabilidad volviendo adecuada la realidad que expresa y regula” (Simondon, 2001, p. 51). Esta transindividuación, se manifiesta en el propósito colectivo de pertenecer a la red al responder asertivamente a la invitación: “estas buscando un lugar donde conocer nuevas personas y pasarla bien? ¡no busques más estas en el sitio correcto... aquí encontraras muchas cosas!!!! Tal vez encuentres a esa persona que tanto estas buscando, encuentra experiencias nuevas” sic. **Así mismo, esta interdependencia del cibernauta con lo técnico determina la forma como el sujeto se ha interobjetivado, en un proceso en el cual no somos nosotros mismos sin el objeto técnico, el celular, la 📹 web-cam, el pc, el smartwatch, etc.**

De tal forma que la transducción, el carácter “tecno” del hombre, se basa en lo “técnico” como una relación social (individuación-transindividuación e interobjetivación); este giro semiótico permite observar las múltiples transformaciones en la indagación actual sobre el sentido, donde es notoria la desacralización de la capacidad de representar la realidad objetiva, por el poder constituyente del lenguaje ciberespacial, que se convierte en acción, en subjetivación y, por lo tanto, en transducción. De esta manera,

[...] podemos 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 ob-

jetos 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)

Todo esto es un despliegue de creatividad e imaginación que se manifiesta en los lenguajes híbridos, propios de la cibercultura, enmarcados por una semiótica del deseo, de las pasiones, de las emociones del individuo o sujeto que habita desde sus subjetividades, donde mantiene con lo técnico una relación sociocultural, en cuyo entramado el juego del lenguaje multimodal y multimedial siempre resulta transformado y expresado en su diversidad de sentidos.

De acuerdo con lo anterior, estas relaciones intersubjetivas manifestadas desde lo transindividual, que se establecen en la red de sentidos, generan vínculos afectivos, emocionales, sociales, familiares, laborales y académicos, con un carácter siempre situado desde la indexicalidad del yo frente al otro, a partir de múltiples referentes, los cuales permiten la valoración de un sujeto ubicado en un “no lugar”, en el que los deícticos *dónde, cómo, cuándo, quiénes, qué, cómo, para qué* ayudan a determinar y entender los propósitos dados en estos escenarios, propios de la interacción e interactividad *online*, que evolucionan conforme a la participación de los usuarios, que, a su vez, son transformados por las relaciones intersubjetivas a través de las cuales se comparten conocimientos o sentimientos. Como en el caso de “Linda” (figura 6).

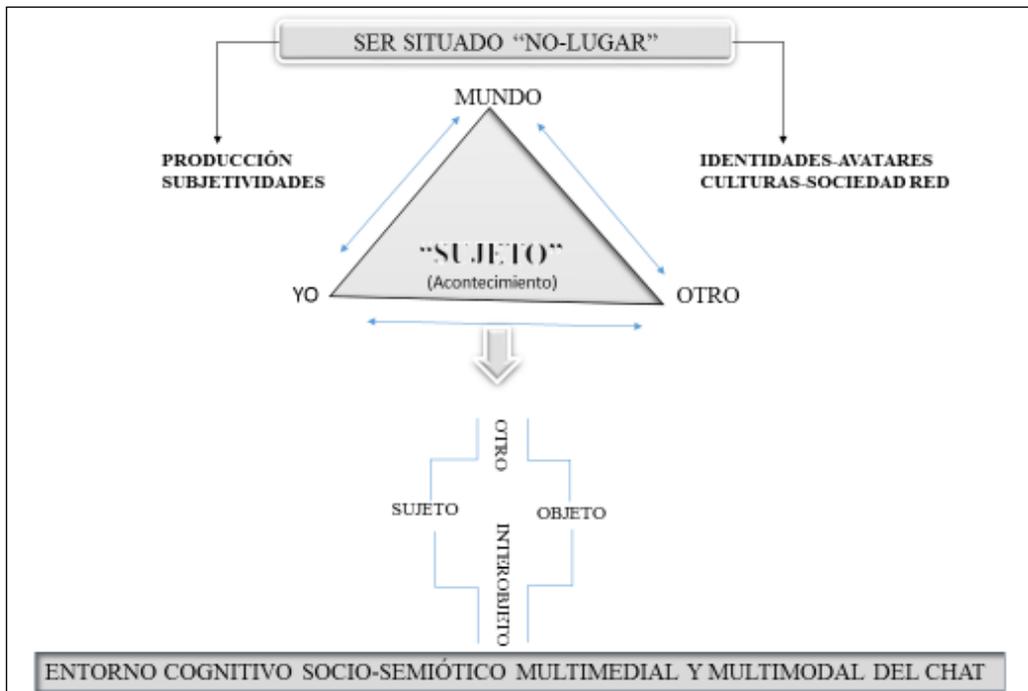
Figura 6. Relaciones intersubjetivas

“Me llamo Linda y soy de Chile y practicamente vivo en este sitio. Me fascina chatear conocer a todas las personas que se unen al sitio para charlas divertidas y quizás para citas románticas, Estoy dispuesta a explorar todo todo todo tipo de aventuras y emoción, ¡pues por eso no dejes de comunicarte y de entrar a nuestra comunidad” [sic].

Fuente: Tomado de www.elchatea.com.

Esto demuestra que la vida cotidiana es el espacio y el objeto de las transacciones e interacciones en el mundo virtual que no es privado o aislado, sino un mundo intersubjetivo, común a todos los ciber, en el cual existen contactos interpersonales inmediatos, intereses comunes y expectativas mutuas. A manera de ilustración de la intersubjetividad se presenta el siguiente esquema (Figura 7) para mayor comprensión de este proceso cibercultural del chat público.

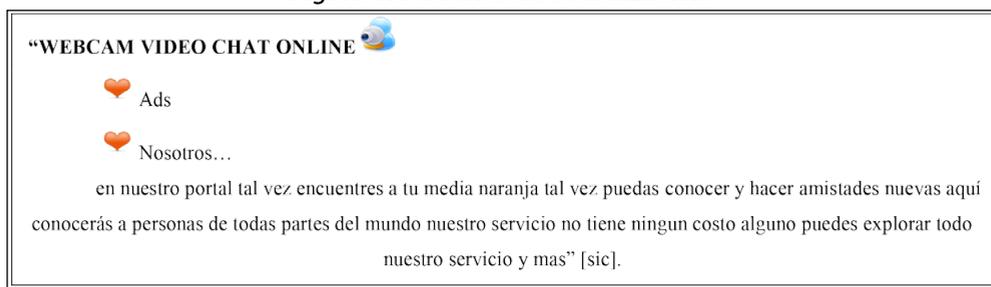
Figura 7. Intersubjetividad



Fuente: Elaboración propia

En la figura anterior "prácticamente vivo en este sitio", es evidente que los patrones de contextualización cibercultural (relación sujeta/objeto-técnico) han creado realidades socioculturales diferentes a las posturas y paradigmas sociales, tradicionales, a partir de las estructuras objetivas de las relaciones sociales y las subjetividades individuales, otros patrones de relación se ilustran y explican a partir de la figura 8.

Figura 8. Patrones de socialización



Fuente: Tomado de www.elchatea.com.

Aquí, vemos como los modos de relación que se instauran desde la página logran inducir y motivar las acciones y rutas que deben tomar los sujetos de acción en el espacio-red; pues es evidente el deseo y la pasión (narración) por conectarse para que; “tal vez encuentres a tu media naranja tal vez puedas conocer y hacer amistades nuevas aquí conocerás a personas de todas partes del mundo nuestro servicio no tiene ningun costo alguno puedes explorar todo nuestro servicio y mas” [sic]. Estos patrones de socialización se evidencian desde el mismo momento de la conexión (objetividad-interobjetividad-intersubjetividad). Ilustrada con la figura 5.

Esta ciberexperiencia hace que los internautas articulen de manera recíproca las relaciones ciberculturales como un patrón social interobjetivo, lo que reproduce la vinculación de las interacciones cotidianas en las prácticas colectivas recurrentes; prácticas que a su vez actúan como atractores sociales, ya que su uso en la interacción e interactividad posee una fuerte valoración social, afectiva y emocional en los roles de los sujetos y las interobjetividades, lo que conduce a la producción y creación de subjetividades e identidades, en relación con ese sujeto-objeto técnico multimedial. “  WEBCAM VIDEO CHAT ONLINE 
Ads  Nosotros...”

Al respecto Fabbri (2004, p. 64) tiene presente cuatro componentes de la dimensión pasional: el modal, el temporal, el aspectual y el estésico.

El *componente modal* se refiere a las modalidades clásicas (poder, saber, querer, deber), pero arguye otro tipo de modalidades como: cierto/incierto, posible/imposible. Igualmente, considera que en la pasión intervienen otros factores, como el *componente temporal*, se refiere a la configuración del espacio rizomático y del tiempo fronterizo, que se diluyen en un mundo sin límites y que es fundamental en el caso de las comunicaciones en red, en este caso en el chat público.

De igual manera, el *componente aspectual*, se refiere a los procesos de interacción de los sujetos que juega un papel muy importante en relación con la temporalidad, pues es el “proceso con el que se desarrolla la pasión vista por un observador exterior” (Fabbri, 2004, p. 66). El componente de lo sensorial, como transformación de la estesia, reconocido como una percepción de la expresión corporal, este *componente estésico* es crucial en la lúdica de la producción incesante de identidades corpóreas (avatares-second life) en la red, donde el cuerpo es visto como una metáfora que prescinde de lo físico, como elemento substancial de la pasión, como acción semiótica; por tanto, “[...] la semiótica debe concebir los signos como acciones, como transformación de situaciones, como planteamiento y modificación de autores, espacios y tiempos” (Fabbri, 2004, p. 62).

En este proceso virtual del chat, el sujeto pasa de ser un sujeto de enunciación, como afirma Najmanovich, a un sujeto meramente real, de cuerpo y formas físicas, “un sujeto abstracto y universal y de esta manera se escamotea la responsabilidad de quien habla por su propio decir” (Najmanovich, 2001, p. 1); a ser un sujeto de acción de las sociedades de la información, cuyas nuevas formas y modelos de representación de lo social hacen que este sujeto individual se transforme en un sujeto virtual-transindividual y, a su vez, en un agente del mundo desde la acción colectiva (véase [Figura 7](#)).

Esta amalgama de posibilidades de los lenguajes multimodales y multimediales permite adentrarse en el estudio de los lenguajes ciber-culturales del chat, que son todas las formas de comunicación: movimiento, texto, sonido, palabras, luz, gesto, íconos, espacios, tiempo, acción, pasión, cuerpo etc., donde los signos establecen múltiples relaciones y posibilitan la expresión subjetiva desde las diferentes reacciones emotivas sobre el mundo. Estas con frecuencia se manifiestan como modelos de comportamiento en situaciones específicas (salas), como “una instancia particular en virtud de la cual la intersubjetividad se inscribe en el discurso, aquí se concibe a los signos como acción, ya que esta dinámica transforma situaciones, así como planteamientos y modificación de actores, espacios y tiempos” (Fabbri, 2004, p. 62). Este flujo de sentidos aflora en el preciso momento en que se da la conexión y se verifica la interacción y la interactividad entre los cibernautas.

Con base en lo referido anteriormente, en este espacio, objeto de transacciones simbólicas, visto desde la concepción del signo como dinamizador de la cultura, los referentes del lenguaje no están en la realidad, están entre el mismo lenguaje como constituyente de realidad y constituyente de subjetividad (autorreflexividad), pues cuando se construyen conceptos, se elaboran objetos. En consecuencia, objetivamos la realidad y sobre ella establecemos un objeto de subjetivación, lo que implica esa manifestación como sujeto, a través de determinadas relaciones que el yo contrae con el objeto técnico, objetivándolo.

Esta conexión directa con los objetos técnicos (Simondon, 2001) hace que los sujetos se muevan en sistemas automatizados y altamente controlados, lo que los convierte en sujetos interdependientes de la comunicación mediada por ordenador, hasta el punto de llegar a desplazar sus propias creencias por las recibidas a través del internet. Por ejemplo, si la información obtenida por un objeto electrónico está

errada, al no percatarse de ella, la sociedad de consumo termina siendo manipulada; en términos de Vattimo (1992), el consumidor termina siendo consumido. Desde aquí se puede ver como:

El mundo del consumo parece inmiscuirse en nuestra vida diariamente y modificar nuestras relaciones con los objetos y los seres, sin que por ello, y a pesar de las críticas que se hacen en este sentido, se llegue a proponer un contramodelo creíble [...] no hay más remedio que constatar que su imperio no deja de crecer: el principio del self-service, la búsqueda de emociones y placeres, el cálculo utilitario, la superficialidad de los vínculos parecen haber contaminado el conjunto del cuerpo social. (Lipovetsky, 2006, p. 34)

Al respecto, Simondon (2001) ve a este sujeto como entidad colectiva que construye su mundo a partir de “[...] incesantes creaciones de un interior y de un exterior” (p. 18), mientras que Fontanille (2001) abduce que la frontera entre el “interior” y el “exterior” no está dada de antemano, sino es aquella que un sujeto traza cada vez que acuerda una significación a un evento o a un objeto, entre los cuales se instaura el diálogo semiótico.

Modalidades de representación en los chats públicos

Es claro que la condición semiótica de los lenguajes con respecto al sujeto cambió en lo que concierne a su posición epistemológica tradicional y dio un paso importante de la descripción y referenciación positivista de la realidad a convertirse en una herramienta fundamental de seducción y simbolización de las realidades mediáticas, junto con la representación social del cuerpo, un cuerpo que enuncia, subjetiviza y vende, un cuerpo red, un cuerpo prótesis, un cuerpo *self*, cuya situación es la identidad profunda de las múltiples identidades creadas en la red, como principio analógico de identidad y diferencias, en el entendido de que “la analogía supera los límites del campo intelectual y profundiza

en otros sistemas donde se incluyen el cuerpo, los sistemas físicos y biológicos y los sistemas sociales y hablantes” (Cárdenas, 2015, p. 3). Estas formas de subjetivación se dan a través de los lenguajes multimodales y multimediales que abren distintas perspectivas para transindividualar la ciberexperiencia de los internautas desde las relaciones de redes de circulación con sistemas dinámicos (nodos). Estas permiten comprender la concepción semiótica, que da la posibilidad de revisar las múltiples relaciones que contraen los signos, relaciones que se conciben, no desde un enfoque formal, sino desde una concepción dada a propósito de la configuración transductiva de los lenguajes de la cibercultura.

Esta situación implica escenificar estos lenguajes desde su naturaleza proteica, polifacética, cambiante, evolutiva, como una relación en que el signo concibe el todo desde el signo mismo, cuya relación semántica, sintáctica y pragmática aporta múltiples sentidos de naturaleza híbrida, donde las partes constituyen el todo en este contexto multimodal de la realidad virtual del chat.

Entonces, al ser tan profunda la complejidad de los lenguajes de la cibercultura, es imposible analizarla si se la separa del contexto en que surge y es interpretada. Existen muchas formas de comprender el lenguaje o los lenguajes, pero ninguna se excluye de la relación tripartita del signo, ya que este siempre establece tres tipos de relaciones: con la realidad (cognitivo), con los signos (acción-mediación) y con los sujetos (expresión).

Esta mediación del signo se da a través del sujeto de conocimiento, del sujeto que conoce, un sujeto lógico, analógico²⁸ e ideológico. Así,

28 “La analogía mantiene el juego libre entre la unidad y la diversidad, precisa el dominio de la diferencia, da margen a la verdad, toma distancia de relativismo y pone las bases del pensamiento plural. Mediante estas actitudes, da lugar a las interpretaciones, precisamente allí donde el conocimiento se tiñe de simbolismos, imaginarios, valores, ideologías, acentos, actitudes, perspectivas y puntos de vista” (Cárdenas, 2015, p. 4).

el signo refleja, refracta, es decir, apunta a la deconstrucción y construcción de la realidad, lo que significa que genera el dialogismo, el carácter ideológico y ético y acentúa la expresión; por lo tanto, recoge matices emotivos y estéticos

Desde allí podemos demostrar cómo el carácter de signo como interpretación no se reduce a lo verdadero o a lo falso (representación), pues la verdad es un proceso que se evidencia en las actitudes, posiciones, posturas y puntos de vista del sujeto, en la medida que construye sentidos y apropiaciones de lo real-virtual y de lo virtual-real.

En consecuencia, en esta construcción colectiva ciberespacial se asumen las diferencias, mas no se regulan, lo que hace evidente que los universales dados como verdaderos sean cuestionables con el paso de una sociedad moderna a una cibernsiedad. Por lo tanto, no hay una interpretación verdadera de los hechos; por más uniformes que parezcan, las realidades se multiplican al ser creadas y, a su vez, interpretadas y reinterpretadas por otros, lo que conforma, según Morín (1991), un “tejido que comporta capas, agujeros, emergencias que son sublógicas, alógicas, extralógicas [...]” (p. 250).

Según lo dicho, el signo en la cibernsiedad no se representa, se actúa. Esto implica acción, interpretación, mediación y representación; por lo tanto, el sujeto es sujeto de conocimiento, de interacción, de expresión y de creación, pues siempre se está haciendo discurso en relación con el mundo, con el yo o con el otro, ya sea desde la estética (forma), la lógica o la ética. Así, “no hay imitación ni semejanza, sino surgimiento, a partir de series heterogéneas, de una línea de fuga compuesta de un rizoma común que ya no puede ser atribuido ni sometido a significante alguno” (Deleuze & Guattari, 1988, p. 15).

Por ello, las modalidades de representación en el mundo del chat, que serán contempladas más adelante, desde las dimensiones sociosemióticas del chat público (Figura 10) están marcadas por los puntos

de vista, las perspectivas, las relaciones con los eventos, los espacios, los tiempos y los actantes, en un espacio-red.

Así, el sujeto al modalizar su discurso adquiere una posición enunciativa e interpretativa y una perspectiva sobre los hechos discursivos, lo que le permite asumir posiciones dadas por los modos de presencia en la configuración de subjetividades a partir de los entornos cognitivos virtuales, los cuales se manifiestan de manera multimodal. En el chat existen diversas formas de subjetivación, como son los puntos de vista, las metáforas como construcción de la simulación (que incluyen las dimensiones del cuerpo), la retórica, la acción, la pasión (efecto sobre el otro), la narración y el cuerpo. Veamos:

Dimensiones del chat

Desde los lineamientos trazados a lo largo de la investigación, la necesidad de ver el lenguaje de la cibercultura desde el giro semiótico permite ejercer al internauta una acción donde el sujeto siempre está en relación con el otro o los otros en una red de sentidos en la que el ego y el alter ego están en continua transformación desde el espacio-red. Aquí vemos que el signo como generador de sentido comporta significados y valor en las relaciones de intersubjetivación e interobjetivación en el mundo-red a través de las relaciones de mediación construida entre sujetos y objetos mediáticos, es decir, como se explicó arriba, entre los sujetos nómadas y los objetos-técnicos, en un proceso de transformación, transferencia y relaciones de acoplamiento y de sentido, vistos en la [figura 28](#) y que se presentan en el chat mediante la creación de subjetividades, creación de avatares, creación de *nicks*, singularidades en los saludos (con íconos, frases reiteradas o prolongadas), de donde emerge o se particulariza la corporeidad.

Así, en esta propuesta, al concebir la semiótica como transducción, se comprende que nada está excluido del lenguaje; esta construcción

de la realidad aporta sentido en una red múltiple de relaciones con el mundo, con el yo, con los otros, en espacios y tiempos múltiples. Los sujetos y los objetos están entretnejidos en nodos a través del dominio de diferentes códigos que aportan similitudes y diferencias no solo a la cultura a nivel plural, sino a la sociedad digital.

Esta red heterogénea de sentidos conduce a determinar una valoración ética del sujeto, con respecto al otro y a los otros, en una relación de intercambio de valores que se justifica en el reconocimiento y autoajuste de los códigos y usos de los lenguajes de los cibernautas y, por ende, en la aceptación del colectivo en red al identificarse con los grupos o internautas conectados.

Estas comunidades virtuales son un lazo y un soporte interpersonal que propician la sociabilidad, la información, el sentido de pertenencia y la identidad social o de simulación. Dichas identidades se construyen con base en la relación de pertenencia a la red, mediada por los lenguajes, lo que constituye una identidad plural que, a su vez, se dinamiza en razón del otro como base de la interacción *online*.

Entonces, el lenguaje se actúa, se ejercita como acción y valoración en la interacción de los usos de las expresiones multimodales. De esta manera, el sentido marca un modo de relación que hace que surjan nuevos signos que dependen de la cultura del grupo social que los usa, produce y reproduce. En la práctica de la cibercultura, estos universos discursivos son creados y recreados por esas prácticas culturales y sociales del mundo virtual, lo que conduce a un enriquecimiento semiótico dado por sus características multimodales y multimediales, conjugadas en su expresión y contenido mediante un proceso de construcción simbólica legitimado como tal en el mundo virtual.

A partir de estos espacios-red surge un nuevo paradigma sobre la identidad humana; a su vez, estas redes sustituyen los lugares físicos en

ciberespacios sin límites ni tiempos definidos. En palabras de Cardoso (1998):

Estamos en presencia de una nueva noción del espacio, donde lo físico y lo virtual influyen lo uno en lo otro, sentando las bases para la aparición de nuevas formas de socialización, nuevos estilos de vida y nuevas formas de organización social. (p. 116)

En otras palabras, estas nuevas formas de organización social, en tanto que proporcionan sentido existencial de identidad y subjetividad, se convierten en formas simbólicas intencionales y comunicacionales de expresión de los sujetos conectados a la red (en la apuesta por la diversidad, en el respeto por las diferencias, en las posturas políticas y económicas). Estas formas simbólicas presuponen un sujeto de acción capaz de transformar, formar y modificar su entorno, en cuya transferencia multicultural el cuerpo adquiere valor de signo y, por lo tanto, se desglosa, se vuelve lenguaje, a partir del cual se construyen las múltiples relaciones de sentido constituidas desde la subjetividad.

Lo anterior supone que la interconexión en red, como se viene manifestando a lo largo de este trabajo, modifica o moldea la representación pública de la identidad de los individuos, a partir de la aparición de un nuevo contexto en el estudio de la interacción y de la identidad humana que aflora desde la cibercultura.

Esta construcción identitaria y subjetiva que se consolida a partir de las creencias y configuraciones del ser y el deber 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 sujeto histórico, político, ético y social, es el resultado de las experiencias de la relación del yo con el mundo y con el otro. A partir de este constructo de vida personal, social y simbólica, el sujeto cibernauta, que actúa como un

ser de acción, se manifiesta a través de los lenguajes microtextuales del chat, que se abordarán en el acápite “Los microtextos del chat: otra forma de multimodalidad” de este capítulo.

En este orden de ideas, al constituirse la realidad virtual como parte de la sociedad, igualmente se crean relaciones sociales en las que el sujeto de acción, desde su proceso de abducción, reconoce, decodifica, crea y simboliza lenguajes multimodales que, una vez compartidos en la red del chat, dan un sentido de pertenencia al sujeto desde sus singularidades(individuaciones).

Estos elementos de relación ciberespacial (transductivos) configuran una serie de identidades, como relación entre lo virtual y las subjetividades; estas identidades virtuales se manifiestan a través de las corporeidades o simulaciones creadas por el sujeto nómada, como forma de trascender las fronteras impuestas por la modernidad.

Esta identidad virtual funciona como una interfaz entre el sujeto real de carne y hueso y el sujeto virtual en un proceso de individuación: “En suma, la identidad de un actor social emerge y se afirma solo en la confrontación con otras identidades en el proceso de interacción social, la cual frecuentemente implica relación desigual y por ende luchas y contradicciones” (Giménez, 1997 p.4). Por ello, la identidad no existe sin la confrontación con el otro, a través de lo que se reafirman las diferencias y se construyen las subjetividades.

Este juego cibercultural establece, gesta y consolida grupos o comunidades virtuales con unos principios adecuados a la sociedad de la información y de la comunicación constituidos desde el capitalismo cognitivo como factor propio de la colectividad. Yus (2010) manifiesta esto con absoluta claridad cuando establece que “normalmente la interacción con otras personas pertenecientes a la misma comunidad constituye una importante fuente de identidad” (p. 40).

De hecho, la naturaleza sociosemiótica de los lenguajes conduce a diversas formas de lectura de los mundos virtuales, propios de la interacción del chat, donde el sujeto cibernauta, en sus creaciones y recreaciones multimodales, está en constante construcción de su identidad y subjetividad, en la manifestación de los lenguajes alternativos e híbridos que favorecen las redes sociales, lo cual crea, genera, proyecta y fortalece nuevas prácticas culturales en contextos plurales, diferenciados de los escenarios cotidianos y enmarcados en la modernidad. Así es el caso de “Madonna” quien se define así en la red (figura 9):

Figura 9. Construcción de identidades



“Soy Madonna de Argentina, quiero conocer i ligar con gente de todo el mundo..

Soy linda y sociable, tengo 25 años y rica como un BOMBOMMM#*❤️❤️❤️❤️**” [Sic].

Fuente: Tomado de www.elchatea.com.

La definición de la identidad del sujeto, en el caso de la figura 9, se da a través de una conocida y afamada cantante, la identidad y condición del usuario como sujeto de acción, le permite hacer una manifestación de su yo (individuación) identificándose con “Madonna” , quien a su vez es su avatar, para obtener un propósito transindividual (colectivo) de “conocer i ligar con gente de todo el mundo”, por otra parte, en los aspectos propios de la interacción del chat, el sujeto cibernauta (Madonna), en sus creaciones y recreaciones multimodales se caracteriza: “Soy linda y sociable, tengo 25 años y rica como un BOMBOMMM#*❤️❤️❤️❤️**”sic. Este lenguaje híbrido utilizado por “Madonna” invita a la acción y a la pasión. Vemos nuevamente la necesidad de los sujetos de interobjetivar en la relación individuación-transindividuación, lo que conduce a la subjetivación.

Asimismo, estos entornos cognitivos multimediales ayudan a formar y a mantener vínculos con la red y a valorar el prestigio social y la acep-

tación del sujeto nómada ante la comunidad virtual, lo que lo determina y le da sentido de autoafiliación con el medio ciber (Nicolle, 2000). Aquí vale la pena destacar la distinción que establece Goffman (1987) entre los papeles que desempeñamos en “la sociedad” y “la realidad personal” que se oculta tras “la fachada” de lo social, caso de “Madonna”, que, sin duda, es aplicable a las comunidades virtuales en las que la identidad de los cibernautas es invisible, pero a su vez visible desde lo corpóreo, en la manifestación intersubjetiva de sus yo.

En otras palabras, todo lo que se convoca desde la perspectiva socio-semiótica del chat no implica solo enfrentarnos a los signos que producimos, sino al reto de construir otros signos en otros universos e interpretar sus múltiples sentidos en otros contextos discursivos, como práctica humana, lo cual coadyuva a valorar y subjetivar los enunciados desde lo que Fairclough (1995) denomina “prácticas discursivas”. Desde esta perspectiva, Goffman (1987) justifica que el posicionamiento de la imagen personal del ser humano “Madonna” se da como una construcción interactiva, en la que los sujetos negocian su imagen personal (*face*) con los miembros de ese colectivo ciberespacial.

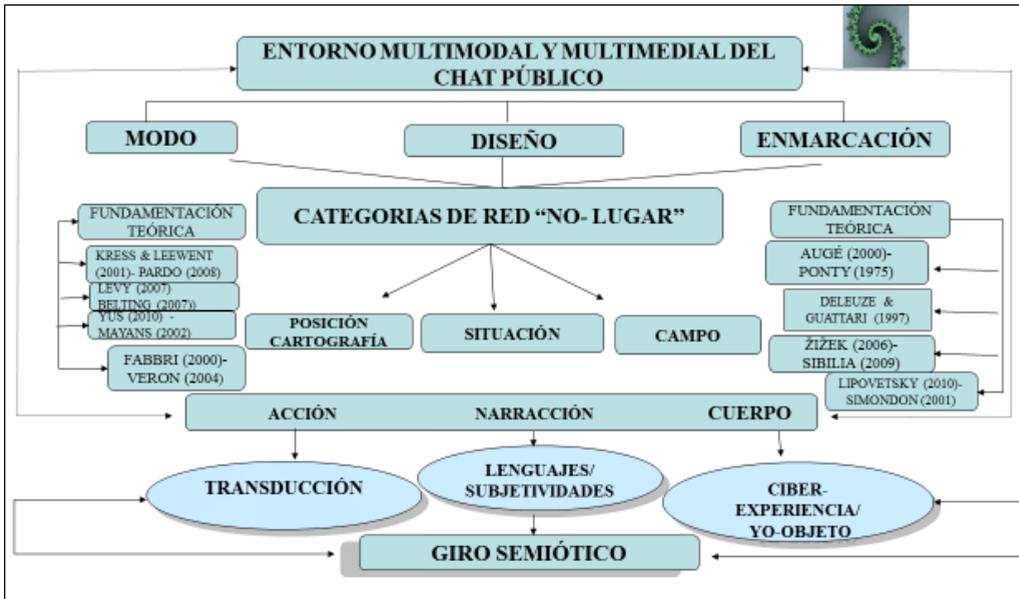
Por todo lo anterior, la multimodalidad, desde el alcance de esta investigación, es vista desde la sociosemiótica como un proceso de transducción, en cuyo recorrido se establecen relaciones del sujeto nómada con el sí mismo, el otro y el mundo; por lo tanto, la propuesta multimodal y multimedial para navegar por los chats públicos asume no solo los elementos aportados por Kress y Leeuwen (2001), sino que se dinamiza desde la transducción, el espacio-red, el cuerpo y las subjetividades.

El siguiente diagrama ([figura 10](#))²⁹ ilustra la propuesta sociosemiótica del chat público, bajo la perspectiva de los lenguajes multimodales y

²⁹ Esta figura representa la configuración sociosemiótica multimodal y multimedial del chat público como una red de transducciones y sentidos que comportan rizomáticamente estos lenguajes.

multimediales como constructores de los nuevos sujetos y subjetividades, bajo una lente transdisciplinar, donde se tejen los elementos base del giro semiótico, con las categorías de red-no lugar, desde tres categorías básicas: el engranaje multimodal y multimedial a partir del modo, el diseño y la enmarcación; las categorías del espacio-red; la acción, la narración y el cuerpo.

Figura 10. Configuración semiótica multimodal y multimedial del chat público



Fuente: Elaboración propia

Este esquema configura los elementos orientadores que se desarrollaron en los capítulos anteriores y cuya postura dinamiza el enfoque multimodal y multimedial, considerando también los modos de presencia, desde lo corpóreo, la transducción, los lenguajes ciberespaciales y las subjetividades, como dijimos atrás.

Desde la sociosemiótica, para el interés de esta investigación, el entorno cognitivo multimodal y multimedial del chat público es entendido como la clave del funcionamiento del lenguaje en el núcleo rizomá-

tico de la interacción y de la interactividad discursiva del chat. Estas formas simbólicas de comunicación dadas en el ciberespacio y construidas por los internautas significan y son objetos de proceso de valoración y sentido en cuanto son transducidas y transformadas por los individuos que las construyen, producen y/o co-recrean,

Estos elementos ilustran cómo los signos construyen una sintaxis multimodal en red, convocando semióticamente una forma de aproximarse a estas relaciones simbólicas no exclusivamente relacional con los otros signos, sino a partir de toda una construcción de disposición de los signos en cuanto al espacio, al tiempo, a la situación y a las imágenes proyectadas, con una clara tendencia del cibernauta de establecer vínculos con entornos cognitivos multimediales, a partir de los cuales se provee el efecto de nuestras acciones y la posible continuidad de las interacciones, con base en los supuestos hipertextuales y multimodales dados en la red, desde la multimodalidad (modo, diseño y enmarcación) (Kress & Leeuwen, 2001), como veremos más adelante.

El modo. Son los sistemas de signos multimediales y multimodales actualizados en el discurso (híbrido). Ellos constituyen presencia por cuanto hacen que el sujeto de acción dinamice el plano de la realidad objetiva y el plano de la intersubjetividad, donde el sujeto es ser acontecer y se potencializa para ser virtualizado. Por ello, como se establece en este capítulo, los modos de presencia son una forma de configuración de subjetividades e identidades múltiples a través de la red.

Esta construcción y organización de efectos de sentido en las prácticas discursivas del chat son utilizadas como mecanismo de los usuarios para generar significación (Kress & Leeuwen, 2001). El modo garantiza la contextualización de la interacción y se refleja en las subjetividades creadas a través del entorno cognitivo en el ambiente del chat, como se analizó en el acápite “Modalidades de representación en el chat”. Esta actualización del discurso de manera transductiva, se da en la modalización del sujeto autónomo en relación con los otros, quienes actualizan la interacción discursiva a través de los lenguajes híbridos.

Estos modos de presencia configuran las subjetividades, ya que son la múltiple manifestación del sujeto a partir de la creación de sus identidades variadas. Por ello, los modos de presencia/ausencia se dan a partir de los lenguajes multimodales, imágenes, (guiños caritas, emoticones, fotos avatares), recurrencias estilísticas (“xfaaa”, “iiiiii”i, “kampliss”, “????????”), retórica, onomatopeyas (“eoooo”, “pissss priviiii”, “aha”, “mmmm”), metáforas (“me pso a vlarrrrr”), lo que a su vez define la subjetividad a partir del estilo como unidad de sentidos construida por el valor de la totalidad de los otros sujetos virtuales.

Dichos procesos se observan en los modos en que los cibernautas juegan roles y facetas de su identidad, es decir, a través de aquellos recursos semióticos (lenguajes) que se despliegan en el chat como manifestación de pasiones, emociones y deseos, aunque es claro que estas manifestaciones, responden también a las posibilidades de combinación en el texto tecleado, con lo que el cibernauta, significa, expresa y comunica cualidades de la voz y de la imagen. Se ilustra este punto en la figura 11, www.canalchat.org, sala para encuentro de parejas, cuya propuesta es adivinar el futuro y buscar pareja según la lectura del horóscopo o la carta astral

Figura 11. Juego de roles



Fuente: Tomado de www.canalchat.org

A partir de este chat, vemos como el rol que asume este sujeto nómada, hace parte de los juegos identitarios virtuales, en los que representa una o múltiples identidades como parte de su *alter ego*. La configu-

ración de este espacio particular “Descubra su futuro” y “gratis”, hace que el ciberespacio, se constituya en una serie de escenarios sin fin que supone unas prácticas mediáticas, que solo pueden entenderse a partir de la constitución de nuevos sujetos y subjetividades que son valorados de manera transindividual, mediante la visión rizomática que permiten las nuevas tecnologías. Estos espacios virtuales forman nodos de identidad, que se validan en el deseo de conseguir pareja gracias a la adivinación y la lectura de las cartas.

Así, fácilmente se puede entrar al mercado virtual, construyendo cualquier tipo de identidad, a partir de un juego de roles (subjetividades) que permiten identificar al otro de acuerdo con el perfil que manifiesta en la red, como se ilustra en el anterior ejemplo.

Estos recursos semióticos (modos) también se manifiestan con *nick*, foto/avatar, divertidos emoticones interactivos que manifiestan deseos mediante gestos, tonos de voz (gritos, escritos en mayúsculas), etc. Por otra parte, el cibernauta, con el propósito de confirmar la presencia del otro o de los otros, utiliza preguntas reiterativas o formas enfáticas con el propósito de exhortar al otro. Este valor intensificador de la interacción, por lo general, se acompaña de guiños, gestos, interrogaciones, como formas de actualización del discurso. Veamos otros ejemplos en la figura 12.

Figura 12. Recursos semióticos. Confirmación de identidades

```

<lola > “tas ahiii”
<lola > “hay alguien”
<lola > “taas. Holaaaaaaaaa”
<lola > “contéstamee”
<lola > ☹
??????????
<lola>:(
<salao> sip,
<lola > “bueno”
<lola > “podes hablar.....”
<salao> “oyeeeeee”

```

Fuente: Tomado de: www.gentechat.net.

La reiteración se manifiesta a través de la repetición del mismo grafo, de signos de interrogación o de exclamaciones, ejemplos que se muestran en la figura 13.

Figura 13. Reiteraciones de confirmación

<p><la rica> “hola a todos!!!!!!” <la rica> “qte pasa juli!!!!!!” <juli> “ZZZZZ”</p>
--

Fuente: Tomado de www.canalchat.org.

Estas reiteraciones pueden manifestar sueño o fastidio, como lo ilustran los ejemplos tomados de www.softonic.com: “ayayayay”, “uffffffff”, “uupaaaa”, “muaksssss”, “zzzzz”, cuya sintaxis fluida, dinámica, fragmentada, elíptica, espontánea es altamente efectiva en la cibercomunicación instantánea. A pesar de su modo fragmentado, aparentemente disperso y rizomático, el valor del sentido es orientado por los cibernautas, ya que presenta cierto orden que se da en función, por una parte, del *nick*, y, por la otra, de la pragmática y de la semiótica. Nótese que la ausencia de los signos de puntuación no impide que las interpretaciones de los textos del chat sean efectivas, pues utilizan otros mecanismos multimodales de atención y orientación.

Algunos recursos modales son convencionalizados, como las marcas de entrada y salida de los internautas o el envío de flores, risas y guiños que los usuarios deciden usar para modalizar sus lenguajes. A estos recursos se le suman otros elementos modales y multimediales que enmarcan estas acciones, como las caritas tipografiadas o los elementos de audio o visuales, recursos creados por los cibernautas.

De la misma forma modal, la presencia del nombre (*nickname*) establece una necesidad de confirmar la presencia del otro, a través de indicios que hacen parte de la dinámica interactiva del chat, la cual precede la conexión y la entrada para iniciar la interacción mediática.

Se puede afirmar que este apodo condiciona y constituye una fuente importante de discernimiento de la identidad (construcción simbólica) que puede describir y dar sentido a ese cuerpo presente tras la pantalla; este recurso se da ya sea por procedimientos de control de carácter administrativo, que dependen del servidor, ya sea automáticamente según la situación que establece la relación “disponible” o “abandono de sala”, ya sea por los supuestos o inferencias que desencadena el *nick*. Veamos un ejemplo en la figura 14.

Figura 14. Construcción simbólica de la identidad

```

< Sexo> “hola”
< Pasionaria> “hola”
< Sexo> “eres rebelde”
< Pasionaria> “porq lo decís”
< Sexo> “x tu nombre”.
< Sexo> “q tonto:(
< Sexo> “ha....”

```

Fuente: Tomado de www.terra.es.

Este ejemplo muestra que al constituir el nombre un sello de identidad, esta a su vez se asocia con la corporeidad, un cuerpo mediático que asume diversas subjetividades, lo que provoca una relación entre el sujeto que chatea y que, a la vez, se ve reflejado en su *alter ego*. Esta provocación mediática induce al sujeto a manifestar reiteradamente sus “yo”. Esta forma de materialización, configurada en la interfaz, constituye sus subjetividades, es decir, su representación como sujeto de acción en el mundo virtual. Por lo tanto, el *nickname* orienta los marcos de interpretación de la posición del sujeto, su rol o la actitud de respuesta frente a ese chat, de tal forma que, en concordancia con Fairclough (1995), la modalidad da cuerpo a las variadas identidades sociales y personales de los internautas.

Esta construcción identitaria, de la que se viene argumentando, se logra a partir del perfil (creado por los cibernautas), de fotos, comen-

tarios, avatares, imágenes alusivas a películas, fotos de personajes famosos, memes, *animés*, y de las múltiples interacciones en la red. Aquí, la utilización de un *nickname* favorece notoriamente la creación de identidades en la red, pues este no cumple una función referencial, ya que es una prótesis, una impostura del yo, una impronta del sujeto de acción, que, una vez aceptado, proporciona la sensación de pertenencia y de seguridad.

Desde esta perspectiva, al desvincularse la presencia física del internauta, su identidad se convierte en un fragmento o “microtexto”, cuya subjetividad termina siendo un símbolo de pertenencia y reconocimiento en el espacio-red, delimitado en un espacio del chat, pero que posee la capacidad de interacción y de construcción (transducción) de la imagen alrededor del sujeto creador y de los otros sujetos que afianzan su significación y valor, es decir, el sentido.

El *nickname*, al dar la sensación de invisibilidad, aceptabilidad y seguridad, permite que el ciberespacio del chat sea utilizado de manera libre, espontánea e íntima. A su vez, el *nickname* cumple una función connotativa y los usuarios lo crean según la sala que visiten. Veamos algunos ejemplos en la figura 15.

Figura 15. Construcción simbólica de la identidad (continuación)

<Liberal> “hy soi chico simpatiko de ligue”
<veleta> “uyyy algún liberal para.#\$%”*&%###!(::)°°***”
<yogurt> “me dio ganas de hacer la niña soy maternal”
<ardiente> “órale hagámole”

Fuente: Tomados de www.chatzona.org, chatligar.

Como es claro, la identidad desde el *nickname*, en este caso, es construida por los internautas desde el entorno cognitivo de las salas y sus perspectivas e intercambios modales con otros internautas. Bajo este elemento identitario, el usuario puede construir y reconstruir varias fa-

cetas de su perfil, asumiendo múltiples identidades fragmentarias, que en conjunto configuran sus subjetividades, a través de esa máscara facilitada por las comunicaciones multimediales que invisibiliza por completo al sujeto y donde, en términos de Yus (2010), “el género, la orientación sexual, el color, incluso la especie, todo puede cambiar al instante y a voluntad” (p. 48).

Este sujeto de acción establece sus construcciones identitarias con los modos de existencia de los objetos técnicos previstos en las comunicaciones ciberculturales. El objeto técnico (Simondon, 2001) funciona como un engranaje en cuya posición el sujeto nómada está en relación constante de individuación, que también envuelve en la creación y recreación de los avatares, como fuente de identificación y singularidad de los sujetos de acción.

La proximidad, como otro elemento modal, es el aspecto que resulta de la interactividad de la comunicación, lo que da la posibilidad de ser presencia/ausencia (Ponty, 1975), como elementos de aceptación y reconocimiento. Esta presencia sensible, en términos de Fontanille (1999), se identifica en el “campo de presencia”, que es considerado como el entorno espaciotemporal en el que se desarrolla la percepción; es allí donde vemos cómo “toda presencia identificada en el campo está dotada de una posición con respecto a la posición de referencia (el yo)” (Fontanille, 1999, p. 30). Allí se pasa de ser un sujeto carnal a convertirse en un sujeto virtual, con múltiples presencias y modos de constitución de sus subjetividades, donde “el campo social ya no es más que la prolongación de la esfera privada” (Lipovetsky, 2006, p. 25), que también hace parte de la espectacularidad prevista en la sociedad mediática de consumo.

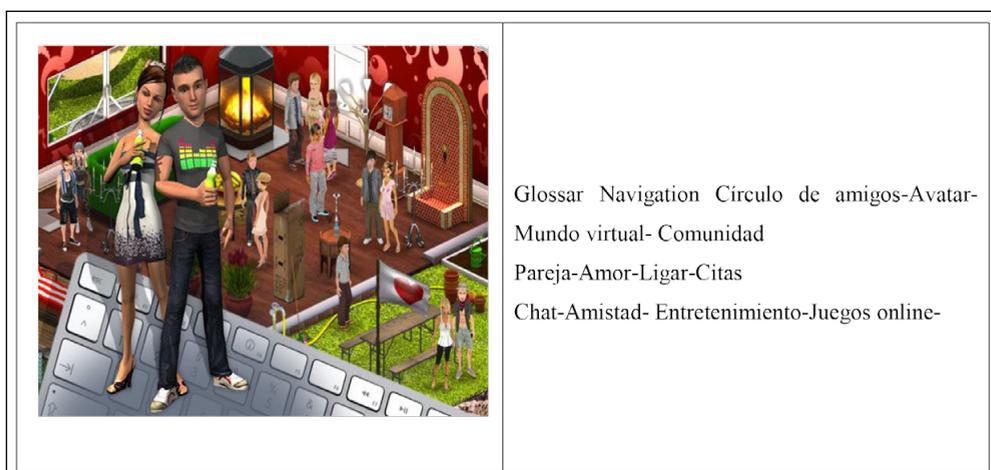
Esta interactividad, vista como la relación entre varias personas que en un momento dado adaptan sus acciones o roles a los del otro, son

modos que, una vez aceptados, contribuyen a seguir el juego discursivo y comunicativo en la red. Dicha proximidad virtual está marcada en lo corpóreo a partir de la construcción que los cibernautas hacen de su yo.

Por lo tanto, este marco modal construye los sentidos que se darán a lo largo de las interacciones según las múltiples significaciones cognitivas otorgadas por cada uno de los cibernautas del chat, lo que activa los movimientos, intereses y secuencias desde el punto de vista de la interacción y de la interactividad puesta en escena en el espacio red.

El diseño. Parte de este entorno virtual se condensa como el escenario (conexiones y estética de la página web) que permite la puesta en escena de los sujetos de acción; allí se dan todas las manifestaciones de interacción comunicativa y, por tanto, el manejo de las subjetividades. A partir del diseño se otorga un nuevo sentido al sujeto de acción que enuncia o es enunciado; es decir, un valor y un significado correlacional respecto de la dimensión discursiva, como se muestra en la figura 16.

Figura 16. Entorno virtual



Fuente: Tomado de www.es.smeet.com.

Se aprecia cómo esta integración de los lenguajes múltiples para construir un nuevo discurso, centrado en la composición digital, es un fundamento clave para comprender estas dimensiones semióticas del chat en la proyección social de los sujetos. Vemos como la escenografía montada en este chat está cargada de avatares second life y es precisamente la enmarcación de un juego de roles. Esta página es visitada, por lo general, por cibernautas que quieren jugar en línea y tener relaciones sociales de amistad, amor, sexo, de manera espontánea y rápida, pero equiparable a un juego de roles, es decir, cada avatar asume su identidad y ejerce sus propias acciones.

La enmarcación. Es la forma en que los elementos de una composición visual están conectados. También puede ser llamada líneas marco que a su vez denotan continuidades, discontinuidades, líneas rizomáticas, espacios vacíos; el marco como principio multimodal, no solo existe en la composición visual sino en la escritura formal y en todo lo que constituye significado. La búsqueda de este principio desde la antropología de la imagen, con respecto al chat, puede ser tomada en diferentes modos multimodales, ya que la multimodalidad incluye los procesos que combinan el uso de distintos sistemas de signos que pueden ser leídos desde lo multimedial y multiespacial.

Dicha composición visual y sus nodos se pueden ejemplificar desde la página www.neofull.com que, igual que www.chatzona.org, ofrece sus servicios completamente gratuitos y es muy atractiva para el usuario, ya que lo atrapa desde el entorno cognitivo que ofrece. Allí, las múltiples posibilidades de conexión son muy seductoras y con diferentes y variadas tecnologías permiten una mayor y efectiva interacción: Ajax, Flash, HTML, con multitud de webchats basados en la tecnología Ajax y en la tecnología Flash, los cuales son unos de los más avanzados en la tecnología de internet.

Veamos en el siguiente ejemplo (figura 17) cómo se juega con la interactividad, es decir, con la voz, imagen y chat. Los colores son atractivos y armonizan con la página y su dinámica jovial; igualmente se presenta una serie de hipertextos que al ser enlazados permiten toda clase de experiencias, desde juegos hasta todo tipo de relaciones sociales.

Figura 17. Composición visual del entorno del chat



Fuente: Tomado de www.neofull.com.

Los elementos de esta composición multimodal están conectados (enmarcados) a partir de toda una amalgama de creación de textos, desde el tamaño, fondo, colores, posición de los símbolos visuales, auditivos, lingüísticos, semánticos, hasta todos los aspectos que favorecen las dinámicas de los espacios-red y hacen efectiva su interacción e interactividad.

Desde la página ChatZona (figura 18), se permite registrar el *nick*, el canal y diferentes opciones, las cuales se pueden implementar en las páginas personales de todos los usuarios, de una manera mucho más directa y con una interfaz más limpia, es decir, minimalista, menos saturada, más práctica y con más espacio. De tal forma que, si los internautas poseen conexiones lentas o pocas posibilidades de conexión, se garantiza la rapidez de navegación, ya que se basa en HTML y funciona en cualquier tipo de navegador y red.

Esto hace que el entorno cognitivo multimedial y multimodal del chat sea un escenario, un marco construido para que el sujeto se posicione frente a sus multiversos, desde donde la transductividad da la posibilidad para transformar, formar y deformar, transferir su individuación como una característica propia del sujeto nómada, que hace de cada sujeto de acción un ser singular.

Así, en este campo de presencia/ausencia se visiona una naturaleza rizomática que ubica en el mismo espacio una multiplicidad de relaciones, interacciones, intereses y puntos de vista; elementos heterogéneos que deben ser vistos desde un paradigma no tradicional, pues esta interacción en nodos corresponde y adopta una naturaleza rizomática que debe ser mirada desde la complejidad y la diversidad.

Veamos la (figura 18) que muestra la página de inicio de ChatZona. En su encabezado, en la parte superior izquierda se encuentra el nombre del sitio y la versión del chat, que para este caso es 3.0; en la parte superior derecha se observan cuatro íconos, cuya elección permite ser miembro o seguidor de las redes sociales. Debajo se encuentra un buscador de salas que el usuario visita según sus intereses, mientras que en la parte inferior hay un menú de opciones del sitio que facilita la ruta que el internauta desea realizar.

Figura 18. Espacios red



Fuente: Tomado de www.chatzona.org.

En la parte izquierda se encuentran varias secciones, la primera es “Te ofrecemos...”. En esta sección se encuentra una variedad de productos que el sitio ofrece, entre los cuales están el chat, juegos, horóscopo, etc., que hacen parte del ocio. En la segunda sección se encuentran las salas, que se clasifican por categorías en un listado; si se abre una de ellas, se encuentra con que cada una tiene subcategorías y luego salas, lo que invita a toda una diversión interactiva y nunca se sabe lo que se va a encontrar.

Esta enmarcación y diseño de las páginas presenta las interacciones en movimiento; allí las líneas se suceden unas tras otras en un aparente orden; las imágenes, variadas y de colores alternativos y llamativos, se superponen a los textos; las ventanas se adicionan y generan otra serie de hipertextos que configuran la composición visual y su conexión rizomática.

En la tercera sección se encuentra “Salas más visitadas” en la cual se puede observar un *rating* de las salas más solicitadas cada día.

La cuarta sección se llama “Conoce ChatZona” y muestra una lista de páginas, todas relacionadas con el funcionamiento y el equipo que conforma el sitio; es una sección que contextualiza al usuario y lo exhorta a participar como miembro activo de la red.

En la quinta y última sección de www.chatzona.org, denominada “Actualmente”, se muestra el número de usuarios que tiene el sitio y la cantidad de canales que se han creado en el transcurso de vida de la página, desde marzo de 2007, lo cual motiva a sus seguidores a continuar conectados (figura 19).

Figura 19. Redconexión



Fuente: Tomado de www.chatzona.org.

La figura 20 muestra la parte central de la página de inicio.

Figura 20. Redconexión (continuación)



Fuente: Tomado de www.chatzona.org.

En la parte izquierda se encuentra la publicidad de un sitio dedicado a la venta de servicio de horóscopo y en la parte derecha se encuentra la sección de logueo desde la cual con un *nick* se entra al servicio de chat. En la parte inferior están las opciones de “Me gusta” para la cual se necesita estar inscrito en *Facebook*; también hay un enlace al formulario para poner el chat en la web personal y el formulario para enviarle una invitación a un amigo para que conozca este chat, con lo que el colectivo cada vez es mayor.

Posteriormente, en la página de inicio se encuentra una sección dedicada a las salas que se encuentran disponibles; estas se clasifican por países y por chats temáticos, mostrando así una multiplicidad de posibilidades para satisfacer las necesidades de los otros “yo” (figura 21).

Figura 21. Mis opciones rizomáticas

Chat por países:

-  **Chat España**
Encuentra nuevas amigas y amigos de todas las comunidades españolas!
[Madrid](#) - [Barcelona](#) - [Euskadi](#) - [Galicia](#) - [mas...](#)
-  **Chat Latino**
El Latin Chat mas divertido donde conocer gente de todo el continente.
[Colombia](#) - [Paraguay](#) - [Peru](#) - [Venezuela](#) - [mas...](#)
-  **Chat Mexico**
Conoce y encuentra amigos en Mexico y [Chat de Mexico](#) las provincias de este pais.
[Puebla](#) - [Acapulco](#) - [Nuevo Leon](#) - [Merida](#) - [mas...](#)
-  **Chat Argentina**
Hay miles de argentinos y argentinas como tu chateando ahora, conectate!
[Chaco](#) - [Bs Aires](#) - [Corrientes](#) - [Santa Fe](#) - [mas...](#)

Chats temáticos:

-  **Chat Ligar**
Encuentra pareja, liga y mucho mas con gente de todas partes.
[Amor](#) - [Contactos](#) - [Lesbianas](#) - [Gay](#) - [Ligar](#) - [mas...](#)
-  **Chat Amistad**
Encontrar nuevas amigas y amigos nunca ha sido tan divertido!
[Amigos](#) - [General](#) - [Chatear](#) - [Gitanos](#) - [mas...](#)
-  **Chat de Ocio**
Divertete, juega al trivial o comenta tu programa de television favorito!
[Trivial](#) - [Series TV](#) - [Tarot](#) - [Conquerors](#) - [mas...](#)
-  **Chat con Musica**
Escucha y chatea con tus grupos favoritos, encuentra radios online...
[Chats con Radio](#) - [Grupos](#) - [Club de Fans](#) - [mas...](#)

Mostrar mas salas...

Fuente: Tomado de www.chatzona.org.

Por último, en la parte inferior de la página se encuentra el *footer* o pie de página en el cual se puede apreciar una serie de links que enlazan a páginas especiales del sitio, cuyo propósito es invitar a conocer más a fondo las normativas, la publicidad, otros servicios que presta la red, y el equipo que hace parte de la creación y mantenimiento de ChatZona (figura 22).

Figura 22. Espacio-red-rizoma



Fuente: Tomado de www.chatzona.org

Esta ciberexperiencia muestra cómo los elementos de enlace y nodos interactivos de las páginas citadas modalizan la interacción de los sujetos, lo cual se logra a partir del diseño, el modo y la enmarcación (intersubjetividad-interobjetividad), en la integración de los múltiples sentidos otorgados a ese sujeto de acción, que modifica, modula y decide la integración de sus rutas y las puestas en escena de estas prácticas multimodales sociosemióticas.

No cabe duda que el diseño, el modo y la enmarcación, como mecanismos de los modos de enunciación de los sujetos y como acto de presencia/ausencia, regulan y motivan la creación de múltiples identidades “como una fabricación intelectual descorporizada y fácil de manipular” (Yus, 2010, p. 49), ya que son un escenario, un marco construi-

do para la producción, el uso y el consumo de identidades corpóreas, sexo, amistad, recreación (juegos, música), etc., que adquieren valor y reconocimiento en la red: “Sin duda, un medio rico en el sentido de que ofrece al usuario opciones variadas e inmediatas de gratificación” (Yus, 2010, p. 85).

Esta forma multimodal de búsqueda e interacción, favorece en alto grado el consumismo y la configuración de sujetos y subjetividades, en un entorno propicio para ello, ya que no permite la distracción y el aburrimiento, pues es toda una experiencia de transducción que, en términos de Simondon (2001), es una realidad que obedece a múltiples maneras de pensar el mundo, mediante el cual el sujeto logra espectacularizar su identidad soñada.

Así veremos abajo cómo la ventana de opciones del chat desde una visión cartográfica (cartografía, situación, campo) se constituye en un foco fundamental en la creación de subjetividades y en los modos de presencia. Este conjunto de herramientas de la interfaz ayuda a utilizar todas las opciones del chat, desde donde se observa la lista de usuarios conectados, así como un menú de opciones para aplicar en la interacción: ignorar, mandar, privado, buscar usuarios, o simplemente salir de la sala.

Una visión cartográfica del mundo virtual del chat

El mapa no reproduce un inconsciente cerrado sobre sí mismo, lo construye. Contribuye a la conexión de los campos, al desbloqueo de los cuerpos sin órganos [...] Forma parte de rizoma. El mapa es abierto, conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones.

Deleuze y Guattari. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia.*

Volviendo al diagrama que ilustra la propuesta multimodal de la investigación (figura 10), vemos cómo esta lectura cartográfica del mundo de las comunicaciones instantáneas se da a través de tres puntos de

congruencia que se denominan, para este estudio, categorías de red-no lugar (cartografía, situación y campo, que serán retomadas más adelante), vistas como una red de circulación con sistemas dinámicos (nodos), que, en el ejemplo anterior, son las múltiples conexiones rizomáticas que presenta la página y que se reconstruyen en la mediación simbólica de los usuarios (interacción e interactividad mediática).

Estas categorías de red-no lugar, que se ilustran en la [figura 23](#), permiten la lectura de la presencia de una cartografía, entendida como la denominación del espacio en el cual surge y se desarrolla la cibercultura, donde el cuerpo y el espacio están en relación de interacción y que ponen en contacto al sujeto de acción con su espacio-red, lo que a su vez le permite construir, desde diversos ángulos, el sentido y la posición de los cibernautas como sujetos nómadas.

Por ello, esta cartografía es un espacio que se resignifica en relación con los sujetos y el campo, en el cual se significan y representan multimodalmente las relaciones intersubjetivas en un campo analógico de construcción de sentidos. Aquí, la corporalidad se convierte en un elemento imprescindible para la configuración de los espacios cartográficos, en tanto que el sujeto se determina, se posiciona y asume en relación con el sí mismo y el otro. En este campo el sujeto se ausenta del cuerpo físico, para reinventarse en un espacio virtual, donde asigna a su corporalidad múltiples identidades como posiciones intersubjetivas. De allí que la relación acción-narración y cuerpo sea fundamental en la dimensión cartográfica y multimodal de los chats públicos.

A continuación, se retomará cada una de ellas (cartografía, situación, campo, acción, narración, cuerpo) con el propósito de dimensionar las conexiones rizomáticas que, desde el giro semiótico y la transducción, determinan la configuración de toda clase de facetas identitarias en el chat público.

Categorías de red-no lugar. Estas categorías de red-no lugar se definen como espacios cuya territorialidad no permite a quienes los visitan la creación de vínculos permanentes. Estos no lugares configuran una nueva presencia construida desde la virtualidad, aquí los lenguajes toman vida en el escenario de un nuevo medio expresivo, un mundo fronterizo, sin límites. Al respecto, Augé (2000) define los no lugares como espacios sin historia y sin identidad; un “no lugar” por donde transitan seres anónimos, ajenos momentáneamente a su propia identidad u origen; un “no lugar” sin historia que afecta las relaciones con la realidad y con los otros.

Ahora pasemos a dilucidar cada una de estas categorías, ilustradas en la (figura 23) que, con base en lo descrito, convocan a ver la complejidad de los lenguajes de la cibercultura como parte fundamental de las categorías propuestas y evidenciadas a lo largo de este capítulo.

Figura 23. Categorías de red-no lugar



Fuente: Elaboración propia

La cartografía = posición (estar en...). Es un espacio virtual en el que todo fluye; permite al sujeto mediático localizar, explorar, delimitar, administrar, comerciar, apoyar, ofrecer y proyectar su imagen, a partir de la conceptualización y representación de sus entornos cognitivos multimediales, favorecidos por la arquitectura del formato chat, que no solo es una elaboración cartográfica del mundo, sino todo un proceso de connotación fundamental para dar las bases de cómo el sujeto se despliega de diferentes formas para relacionarse con muchos otros sujetos en red. Por lo tanto, es un elemento fundamental en la organización funcional del espacio ocupado por los grupos humanos, en la comunicación, comprensión e interpretación de las sociedades y sus interacciones espaciales (intersubjetividad).

Este principio denominado “de cartografía y de calcomanía” establece la relación de elementos heterogéneos que se unen entre sí para producir subjetividades. Dicha condición hace que la cartografía, en estos términos, no responda a ningún paradigma de tipo estructural o generativo, sino a un proceso que se construye y reconstruye en la múltiple conexión de las corporalidades como representación continua de la condición humana a manera de un *performance*. En términos de Deleuze y Guattari (1988):

Un rasgo intensivo se pone a actuar por su cuenta, una percepción alucinatoria, una sinestesia, una mutación perversa, un juego de imágenes se liberan, y la hegemonía del significante queda puesta en entredicho. Semióticas gestuales, mímicas, lúdicas, etc., recuperan su libertad [...] y se liberan del “calco”, es decir, de la competencia dominante de la lengua del maestro —un acontecimiento microscópico altera completamente el equilibrio de poder local—. (Deleuze & Guattari, 1988, p. 20)

Así que, como se venía afirmando, a partir de la ventana de opciones que ofrecen los chats se observa un despliegue del espacio-red y ve-

mos cómo, paso a paso, en la estructuración de la dinámica interactiva, el sujeto ya es un sujeto de acción y de posición, lo que configura una serie de posibilidades que, vistas desde la pantalla, como mecanismo de enlace con los sujetos, (interfaz-enmarcación), modalizan la representación de la configuración de sentidos; la ventana de opciones (espacio-red) ya es el foco fundamental del entorno cognitivo y multimedial del *chatlar* como modo de presencia y de asunción de subjetividades.

Desde esta herramienta básica posicional (carácter situado, indexicalidad del yo frente al otro) se observa un menú de opciones (matriz simbólica) que dan la posibilidad al sujeto de acción de seguir su propia ruta y de decidir, con base en la lista de usuarios, con quién se conecta, así como los modos de interacción en la red para ignorar, mandar o establecer una relación en privado y el tiempo que desea estar conectado.

Por ello, las modalidades de representación en el ciber mundo están marcadas por los modos de presencia, desde los puntos de vista, las perspectivas, las relaciones con los eventos, los múltiples contactos, los no espacios y el no tiempo (como marca transductiva, sincrónica). En una cibersociedad marcada por lo simultáneo y fugaz, esta construcción interactiva multimedial se comporta como un bucle, un sinfín, cuyo efecto *scroll*³⁰ hace que muchos mensajes no sean visualizados y pierdan su vigencia en segundos, de tal forma que el usuario en determinado momento no sabe cuál fue su inicio ni sabrá cuál será su final, pues es un infinito sin retorno, y simplemente se entra al juego haciendo conexión en cualquier punto del chat de manera creativa.

Como afirma Mayans (2002, p. 43): “en esta peculiar forma de construcción de un discurso intervienen las opiniones y comentarios de la

30 Efecto del desplazamiento múltiple, del movimiento de los mensajes que conforman la interacción y la interactividad en los chats. Desplazamiento de la ventana que muestra una aplicación informática.

audiencia, interrumpiendo al ponente, apremiándole, pidiéndole explicaciones o contradiciéndole o, incluso, hablando en paralelo de otra cosa que nada tenga que ver”.

Se evidencia cómo su estructura o eje principal desaparece en una especie de rizoma que no empieza, ni termina, solamente establece un tejido en red de múltiples sentidos y de interacciones, que pueden ser reconectadas desde cualquier punto del chat como una puesta en escena, cuyo “mapa es siempre asunto de performance” (Deleuze & Guattari, 1988, p. 17).

Al respecto, Deleuze y Guattari (1997) plantean este ciberespacio cartográfico como la creación múltiple y generación de nuevas relaciones sociales que afectan los hechos humanos de cara a la posición del paradigma moderno que caracteriza la cartografía o mapeo como interpretación histórica y evidente de lo “real” cuya representación es fiel a la “realidad”, pues es la única disponible.

De hecho, y en concordancia con Deleuze y Guattari (1997), la “realidad” es una creación individual o colectiva, dada en la producción cultural, donde se multiplican las singularidades y se generan nuevas relaciones como construcción de diferencias en la individuación. Estas construcciones de carácter rizomático permiten la aleatoriedad y la hiperconectividad ([figura 34](#)). Puntos a la “N” son conectados en un sinfín de nodos en el mismo instante y desde cualquier punto

de la red o *rizoma*³¹ en una continua y perenne reconstrucción. Justamente lo que sucede en las categorías de red-no lugar de los chats.

Veamos ahora otro ejemplo, tomado de www.elchat.com, de la configuración paso a paso del chat público, desde el momento mismo da la

31 “El rizoma está relacionado con un mapa que debe ser producido, construido, siempre desmontable, conectable, alterable, modificable, con múltiples entradas y salidas, con sus líneas de fuga [...]” (Deleuze & Guattari, 1997, p. 25).

conexión, con el propósito de ilustrar, desde la perspectiva multimodal, la calidad rizomática e interactiva de los chats, desde los modos de presencia que se orientan a partir del momento en que se entra a la página y donde son primordiales las competencias de los cibernautas en el conocimiento y manejo de los lenguajes hipermediales.

La serie de comandos que se dan a los usuarios para iniciar el proceso interactivo de conexión ubican al internauta en un escenario cognitivo multimodal y multimedial (espacio red) que lo conducen por rutas hipermediales que facilitan el posicionamiento del sujeto, adoptando modos de presencia Ver bitácora 1, (figura 24).

Figura 24. Modos de presencia

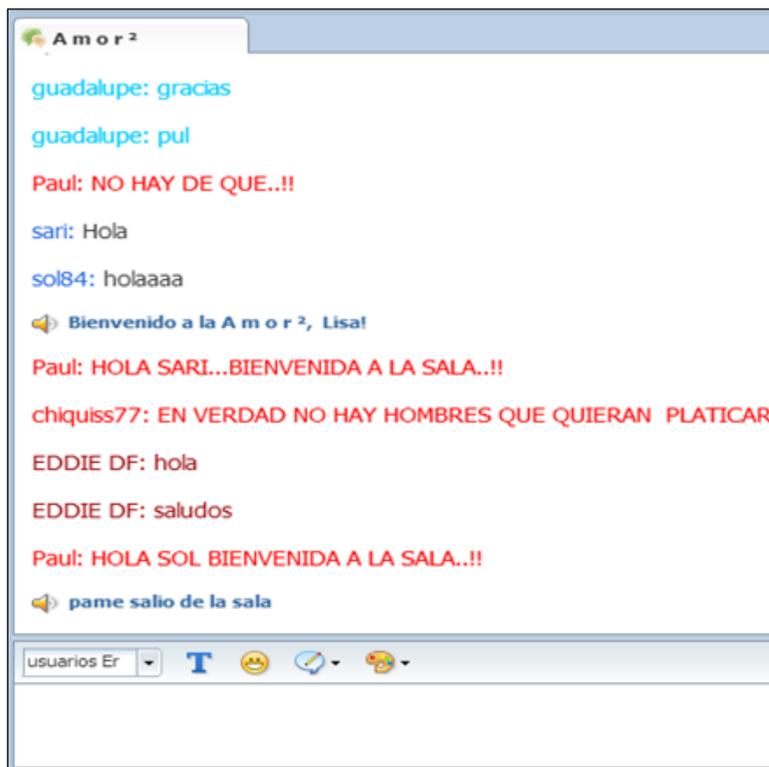
The figure illustrates the user interface of the El Chat website, divided into four numbered steps:

- 1. Buscar la página del chat**: Shows a browser address bar with the URL `www.elchat.com`.
- 2. Dar clic en el enlace para entrar en el chat**: Shows a page titled "El Chat" with a description: "Chatea en el mejor chat en español y conoce amigos de todos los países. Presiona el botón de abajo para entrar a El Chat o utiliza la versión [27945](#), inmediatamente se abra una ventana en donde podras seleccionar el cuarto y tu nick." Below the text is a "Nuevo El Chat" button with a smiley face icon.
- 3. Logearse**: Shows a "Login/Regístrate" window with two sections: "Login" and "Regístrate". The "Login" section includes a "Invitado" checkbox, "Usuario:" field, "Sexo:" dropdown (set to "Hombre"), a "Recordar" checkbox, and "Entrar" and "Cancelar" buttons. The "Regístrate" section includes "Usuario:", "Clave:", "ReType Password:", "Email:", "Lugar:", "Edad:" dropdown, "Sexo:" dropdown (set to "Hombre"), and "Regístrate" and "Cancelar" buttons. A lightbulb icon and the text "Por favor ingresa tu nick o regístrate." are at the top of the window.
- 4. Seleccionar la sala**: Shows a list of chat rooms under the "El Chat" header. The rooms listed are: "Amigos" (Conoce amigos y diviértete en esta sala.), "Amor" (Conoce al amor de tu vida.), "Amigos 2" (La sala para conocer amigos de todo el mundo.), "Amor 2" (La segunda sala de Amor de El Chat.), "De Ligue" (La sala de De Ligue), and "Cybersex" (La sala ideal para practicar el cybersex virtual.).

Fuente: Tomado de www.elchat.com.

En la sala seleccionada se pueden leer abiertamente los comentarios de los usuarios conectados y participar en ella, con la dinámica y competencias requeridas por los internautas, haciendo uso de los códigos o gama de sistemas equivalentes que estimulan los modos de presencia (figura 25).

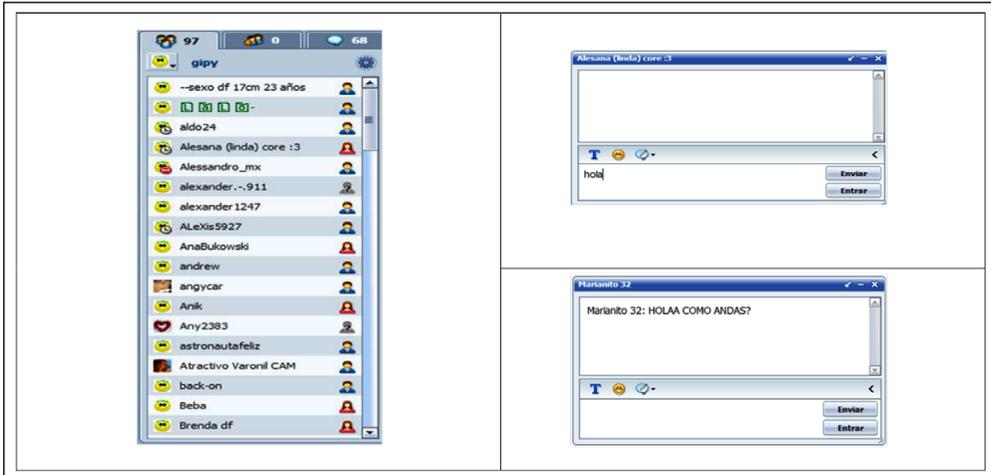
Figura 25. Competencias ciber



Fuente: Tomado de www.elchat.com.

De hecho, en esta interacción, dependiendo de los fines de cada sujeto conectado, también se puede seleccionar a un usuario o varios y elegir una conversación privada (figura 26).

Figura 26. Redalimentación



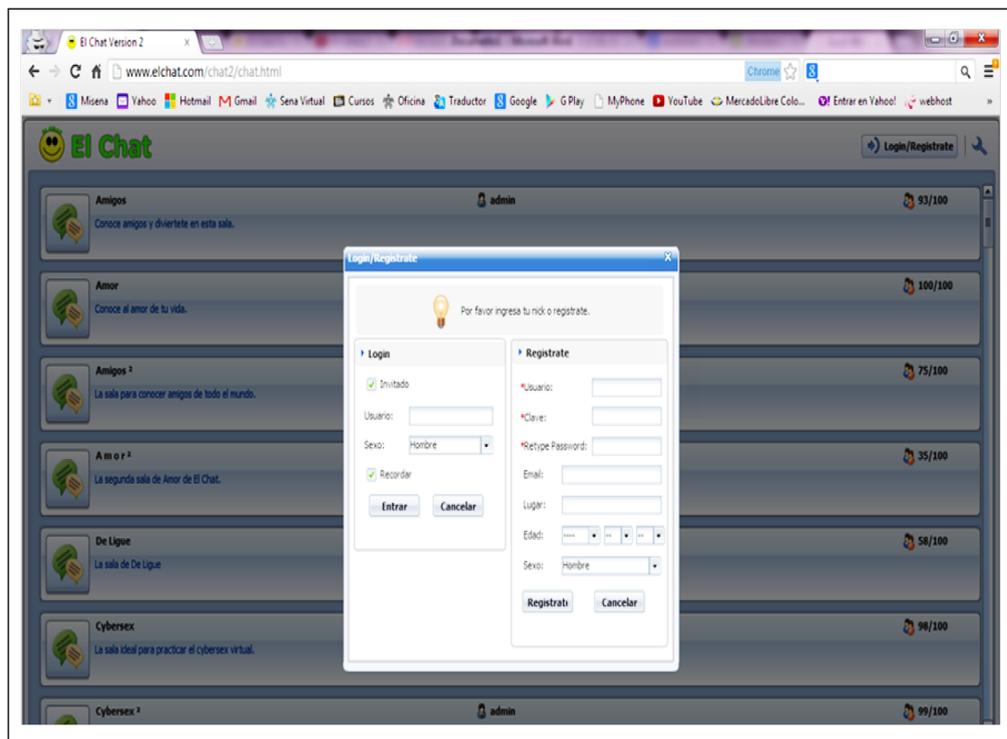
Fuente: Tomado de www.elchat.com.

Para lograr el proceso de adaptabilidad a la sala y de respeto por las normas, en las salas públicas se encuentra un moderador o moderadores quienes son los encargados de vigilar el cumplimiento de las normas del uso del chat por parte de los usuarios. Algunos participan activa y proactivamente en las conversaciones y otros solo observan en detalle los enlaces, con el propósito de mantener el equilibrio. Si un usuario no cumple con las reglas es expulsado de la sala.

Estas relaciones, que se podrían denominar primarias desde el punto de vista del contacto básico del chat, son un entramado que rige y orienta los puntos de vista, las perspectivas, la relación de sujetos-objetos, del espacio-tiempo, como dinamizador de un escenario cuyos modos son vistos como la forma de articulación de un conjunto de representaciones (nodos)³² sobre la situación de interacción que integran sistemas híbridos de este tipo de comunicación hipertextual (figura 27). Ver bitácora 2.

32 Redes de circulación con sistemas dinámicos *ad infinitum*.

Figura 27. Tejido ciberespacial



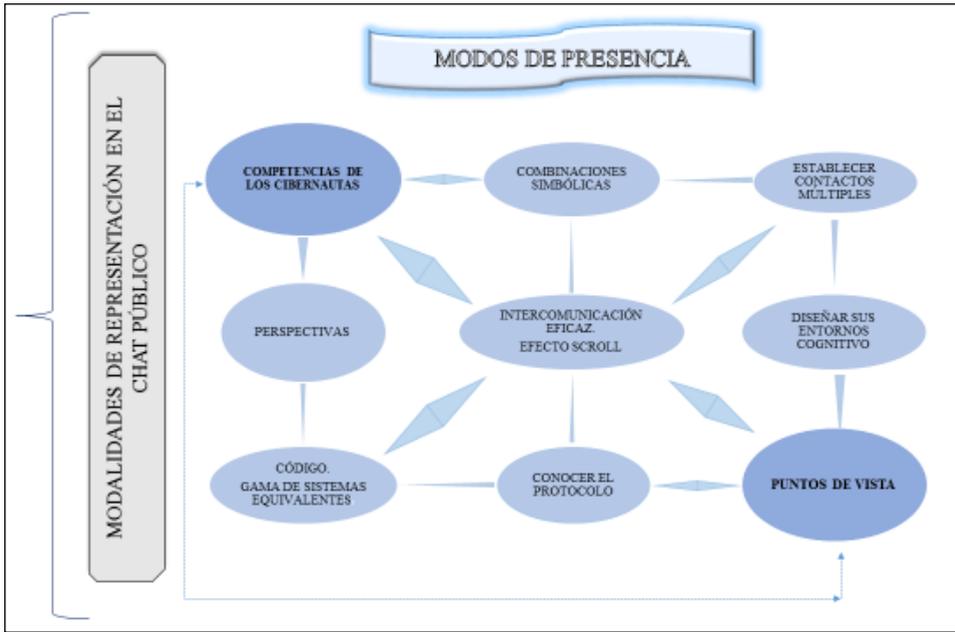
Fuente: Tomado de www.elchat.com.

Así, los modos de presencia en el espacio red (figura 28) se orientan desde variados sistemas de comunicación, a partir del código en tanto signo, vistos como una gama de sistemas equivalentes, cuyas posibilidades de sentidos son infinitas. En el caso de los emoticones, estos en el chat poseen una significación de compresión universal; igualmente a partir del código se puede leer una gama de posibilidades de sentidos, para referirse a un hecho, a partir de un agrupamiento de comportamientos donde los cibernautas modalizan sus lenguajes con base en sus competencias ciberculturales de comunicación en red.

El siguiente diagrama, “Modalidades de representación en el chat público”, esboza los elementos percibidos en el entorno cognitivo y multimedial del chat público. Estos modos de presencia, relacionados a

lo largo de la investigación, se orientan, en gran medida, gracias a las competencias creadas y adquiridas por los internautas, según las exigencias del espacio cartográfico en la red, en el uso de los lenguajes multimodales y multimediales ciberespaciales.

Figura 28. Modalidades de representación en el chat público



Fuente: Elaboración propia

En el entendido de que las competencias son usadas en situaciones que exigen determinada actuación, algunas competencias observadas a lo largo de esta investigación en once salas de chat públicas (www.elchat.com; www.latinchat.com; www.chatzona.org; www.terra.es; www.softonic.com; www.gentechat.net; www.canalchat.org; www.neofull.com; www.es.smeet.com; www.chatnet.com; www.elchatea.com) muestran cómo las actitudes, las habilidades y los conocimientos de los cibernautas se destacan en una dimensión interactiva ciberespacial que escanea todo un escenario hipermedial al instante. Las competencias ciberculturales percibidas dan muestra de una cultura

que hipercodifica con extrema habilidad (estas competencias se evidencian en los ejemplos anteriores desde el mismo momento en que se tiene contacto con la página).

Veamos cada una de las competencias que favorecen los modos de presencia de los sujetos en la red. a) Mapear. En este proceso, el sujeto de acción busca establecer contacto con el entorno cognitivo (contexto-escenario) del chat de forma cartográfica y simultánea; esta acción de vincularse y conectarse en red hace que se genere de entrada una relación rizomática en la búsqueda de las salas y de los usuarios conectados, lo que requiere de cierta habilidad en el desplazamiento de los diferentes sitios, como lo ilustra la figura 29.

Figura 29. Yo mapeo, tu mapeas



Fuente: Tomado de CanalChat.org.

b) Comunicar sus intereses particulares con habilidad para establecer contactos de forma instantánea. Este aspecto ya evidencia el manejo de la competencia multimodal del chat, lo que genera múltiples vínculos en un espacio y un tiempo indeterminados. El éxito de la co-

municación e interacción depende del conocimiento de estos lenguajes multimodales, que se evidencia en la habilidad para comunicar y tener amigos; de lo contrario, se es un fraude en la red y el sujeto será invisibilizado por los internautas que navegan en la sala (figura 30).

Figura 30. Construcciones en red



Fuente: Tomado de CanalChat.org.

c) Diseñar y enmarcar los entornos cognitivos virtuales del chat para lograr el esbozo o proyectos del perfil deseado, con el propósito de ser aceptado e individualizado en la red. Este diseño del perfil y del entorno del sujeto puede ser reconstruido de manera infinita y recreada según los gustos y estilos particulares de los cibernautas. Ello permite, a partir del *nickname* o del *avatar Second Life (SL)*, configurar todas las identidades posibles y, a su vez, crear sus avatares u otros modos de representación multimodal de su identidad, ya sea con fotos, íconos, imágenes de toda índole a partir de los cuales los internautas pueden explorar el mundo virtual, establecer relaciones sociales, culturales o de negocios a través del mercado de la red o de cualquiera otra actividad transductiva, que construya otras formas simbólicas de movilidad en red.

Se evidencia, entonces, cómo este sujeto autónomo (nómada) interfiere en la construcción, no solo de su espacio-red, sino que constru-

ye otras nuevas formas de subjetividad, desde las cuales el cuerpo toma otras dimensiones. Aquí vemos claramente que se concatena la creación de avatares como una recreación y transformación continua de señales, donde se transforman las nociones de cuerpo material en cuerpo-red (transducción) (figura 31).

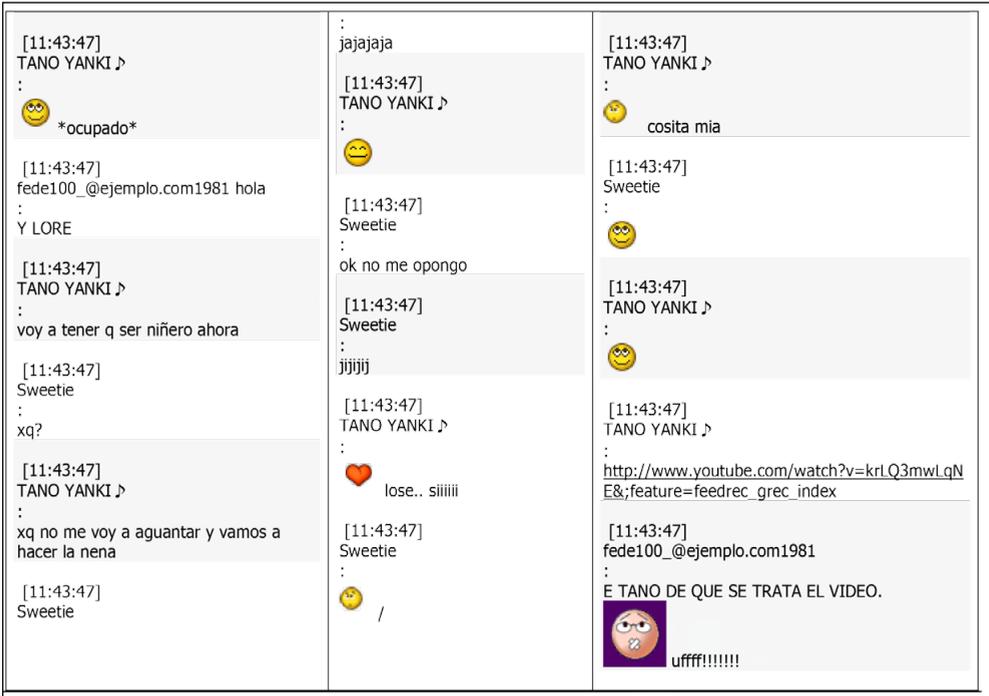
Figura 31. Construcciones en red (continuación)



Fuente: Tomado de CanalChat.org.

d) Interpretar ágilmente la interacción comunicativa para dar respuesta a ella de manera inmediata y multimodal. En el siguiente ejemplo, se ilustra la agilidad y fluidez de los sujetos de acción que visitan las salas de chat, para usar los emoticones, los videos, las onomatopeyas, la sintaxis abreviada, las abreviaturas, etc. Estas convenciones de la comunicación virtual del chat público están cargadas de sentido, lo que garantiza el dominio de los modos de uso de los lenguajes multimodales que se dan desde el momento en que los sujetos de acción recrean y combinan en un juego simbólico los lenguajes ciberculturales del chat, logrando con ello la individuación (figura 32).

Figura 32. Juegos simbólicos. Individuación



Fuente: Tomado de CanalChat.org

Con este ejemplo vemos cómo, a partir del manejo de las competencias de los lenguajes virtuales, se recrean formas para que el sujeto de acción sea visibilizado y aceptado. Por ello, e) diseñar y construir su propuesta interactiva, a partir de los lenguajes multimodales, con emoticones, frases, avatares, sonido, imágenes y todo lo que favorece a estos lenguajes híbridos, hace que los cibernautas alcancen sus propósitos en la red. Igualmente, como se mencionó arriba, f) interactuar en simultáneo con diferentes sujetos y en diferentes salas, con la habilidad requerida en cuanto al manejo de lo multimedial y multimodal de los lenguajes del chat, hace que los sujetos nómadas edifiquen sus identidades, con el propósito de g) obtener flexibilidad y adaptabilidad para la comunicación en red desde múltiples escenarios que permita el desplazamiento de espacios y corporeidades.

Según lo dicho, la interacción multimedial de los chats con programas que incluyen imágenes, animaciones o sonidos es parte de la esencia del protocolo de conversaciones múltiples y simultáneas de los actuales ritos conversacionales en red. Asimismo, “las webcams abren ventanas indiscretas en los sitios más diversos, lo que permite espiar en tiempo real ambientes, paisajes, personas y animales durante las 24 horas del día” (Búrdalo, 2000, p. 107), o proyectar deseos, emociones, pasiones y anhelos y hacerlos parte de las ficciones de los cibernautas, en salas privadas o públicas.

Como vemos, allí se encuentran elementos visuales y sonoros que convierten este escenario en un espacio lúdico, llamativo e integrador, cuyas particularidades se dan en el uso de la multimedia; por ejemplo, con emoticones que cada vez son más variados y muchos con movimiento o con avatares (*alter ego*), los cuales manifiestan esa producción continua de identidades corpóreas que adoptan los cibernautas y que se verán más adelante.

Estas competencias de interacción e interactividad de carácter simultáneo permiten que el cibernauta aborde el código comunicativo virtual como un modo de presencia significativo y plagado de sentido, no solo como un equivalente formal de contacto y referencia, ya que en los chats se juega a partir de las combinaciones simbólicas que les dan valor y sentido a estas conexiones. La combinación de voz, sonidos digitales e imágenes dinámicas e interactivas enriquece el contexto virtual y remite a una presencia anudada en la invención y, a su vez, en la invisibilización del otro, quien solo es reconocido debido al entorno cognitivo que los internautas crean a partir de sus *nicknames*, avatares (*second life*), juegos de imágenes, juegos de lenguajes, etc.: “su genuinidad específica se va descubriendo a medida que dejamos de pensarlo como sustituto de algo y lo vemos como un medio con un estilo y unas particularidades propias y singulares” (Mayans, 2002, p. 41).

Como parte de este escenario, los “modos de presencia” (Fontanille, 1999) serían imposibles sin las salas o cuartos de chat; estos espacios virtuales son los cómplices de esa construcción simbólica que pauta y legitima a los usuarios y, a su vez, a ese mundo virtual. La opción de múltiples canales hace que los contenidos sean diversos, que los sujetos que entran a chatear encuentren sus intereses y gratificaciones inmediatas, ya sea en:

Chats sobre cuestiones comerciales, culturales, políticas, de filantropía o ecológicas, pero lo real es que tampoco son de interés mayoritario. Si bien no todo es sexualidad en los chats, es cierto que tampoco los de corte científico proliferan. Lo lúdico, la seducción por la amistad, es lo que tiene mucho más cabida. (Sánchez, 1997, p. 10)

Estos escenarios hipermediales (figura 33) tienen sutiles variaciones; dependiendo de la clase de chat, por ejemplo, puede variar el menú de emoticones o las imágenes que acompañan su entorno cognitivo.

Figura 33. Referentes simbólicos



Por ejemplo, en los chats de *Amigos*, es evidente que la interacción e interactividad se da sin restricciones de edad o de temáticas. Allí confluyen todos los usuarios que simplemente quieren charlar a diferencia de las salas específicas, como entre 25 y 35 años, donde el punto de encuentro se convierte en un referente simbólico que indica un aspecto etario, con respecto a salas como *Fantasía* que se caracterizan por la dinámica de encuentros altamente emocionales y cerrados; no se permite el acceso a un sujeto “desconocido” para el grupo.

Lo dicho deja ver que la pantalla es la matriz, el escenario, la enmarcación, donde con diversos diseños en su interior se conjugan todas las estructuras visuales en su expresión y contenido, dándole sentido mediante un proceso de “red-construcción” que surge en la configuración semiótica de los lenguajes multimodales que legitiman el mundo virtual como tal.

Es básico comprender cómo este intercambio de posibilidades interactivas rizomáticas de los microtextos del chat, como veremos más adelante, está soportado en estructuras técnicas que no son otra cosa que la base de la articulación para la construcción de diversos intercambios sociales, simbólicos, emocionales, originados en las salas de chat.

De allí que, para que se dé la conexión efectiva en la red, en el ciberespacio también existen los códigos propios del software y el hardware, que no son otra cosa, sino los protocolos establecidos para lograr la interacción e interactividad de los cibernautas.

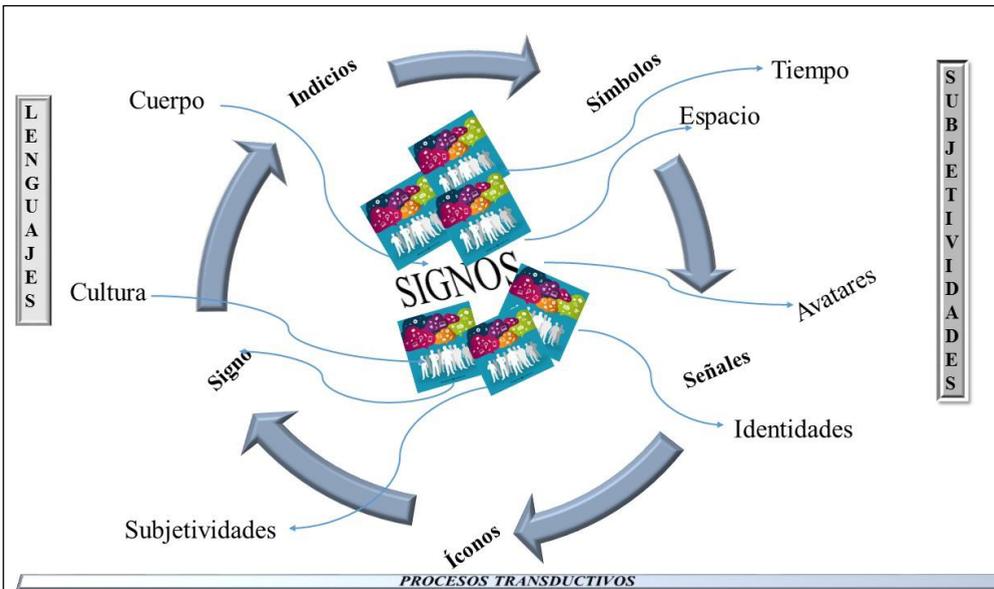
En este aspecto es importante reconocer las premisas dadas por Lesig (2000) quien, apropia varios factores que establecen la conducta, la ley, las normas sociales, el mercado y su arquitectura, con el propósito de regular las condiciones ciberespaciales en las que los cibernautas puedan navegar, entrar o existir en el chat. Asimismo, la arquitectura del chat determina y cualifica su uso bajo las premisas de sus condicionamientos.

Estas dimensiones globales de los chats favorecen la multiplicidad de singularidades, de pasiones, de deseos, de identidades, de modos de vida, dejando en libertad al sujeto para construir su propio mundo o mundos posibles. Es así como “la noción de unidad solo aparece cuando se produce en una multiplicidad, una toma de poder por el significante, o un proceso correspondiente de subjetivación” (Deleuze & Gua-

ttari, 1988, p. 13). Esta naturaleza rizomática evidencia una situación altamente compleja que ubica en el mismo espacio una multiplicidad de relaciones, de procesos, de acontecimientos, de intercambios, de intereses, de modos de ser, de subjetividades; estos elementos heterogéneos, contingentes que en definitiva no responden a ningún paradigma tradicional adoptan una naturaleza de rizoma.

Desde las perspectivas de los chats públicos, analizados a lo largo de esta investigación, a partir de las relaciones de sentido construidas por los sujetos de acción se logra una representación rizomática de los modos de relación, interacción e interactividad constituidos en estos espacios virtuales, como se ilustra en la Figura 34.

Figura 34. Representación rizomática del signo



Fuente: Elaboración propia

Esta noción de espacios mentales (vida cotidiana, actual, real, virtual) corresponde a formas de significar y modalizar los discursos, lo que dinamiza los espacios virtuales poniéndolos como eje en la construc-

ción simbólica de los sentidos en la “red-construcción” de las subjetividades y modos de presencia mediática en el chat.

A este respecto, Verón (2001), en concordancia con Deleuze y Guattari (1997), plantea la idea de un sujeto (nómada) que se desplaza en un tiempo y en un espacio que sigue trayectorias formadas por varios puntos en una configuración dinámica de operaciones semióticas, lo que constituye el espacio mental como espacio social y lo que aquí se denomina cartografía o espacio-red.

Para ello, es importante destacar los principios que rigen el rizoma, propuestos por Deleuze y Guattari (1997). Estos son: 1) el principio rizomático de conexión y heterogeneidad; 2) el principio de multiplicidad; y, 3) el principio de ruptura asignificante. Estos principios, a su vez, son compatibles con las posturas asumidas en esta investigación, lo que da lugar a un proceso de resignificación de las formas de percibir y ver el mundo, fenómeno que se destaca en el uso de las nuevas tecnologías que definitivamente han cambiado las posturas y los principios que regían el conocimiento.

Efectivamente, el chat muestra una serie de relaciones cuyos principios rizomáticos de conexión y heterogeneidad hacen que exista una comunicación global, fronteriza, abierta y simultánea, donde se comparten espacios topológicos múltiples, diversos y flexibles, que invitan a conocer de otras formas, con diversos modos de acercamiento a las ciencias y a la cuestionada verdad. Esta deconstrucción del conocimiento, de la realidad empírica y objetiva, cuestiona el mundo jerárquico, autoritario, moderno y capitalista.

Estas transformaciones “territoriales” invitan a otro de los principios del rizoma, el de la multiplicidad, como la no existencia de un orden jerárquico que domina una dimensión superior; punto determinante en el conjunto de los elementos expuestos en los chats públicos, pues cualquiera que sea su naturaleza, su red o nodos de interconexión e

intercomunicación establecen múltiples lecturas y posturas de los cibernautas ante el mundo.

Así, desde la heterogeneidad, se visibiliza a un sujeto de acción en igualdad de condiciones humanas, con una riqueza simbólica que permite proyectar su realidad con otras posturas en pro de sus singularidades y subjetividades.

Este quiebre epistemológico nos conduce a otro de los principios del rizoma, el de la ruptura asignificante, visto como la posibilidad de múltiples cortes en un plano, sin importar dónde se haga la ruptura, pues no existen significados dominantes. Así, en el caso del chat público, visto como una construcción rizomática en un no lugar, vemos que cada rasgo no necesariamente remite a una categoría propiamente lingüística, ya que en los lenguajes multimodales del chat encontramos relaciones multimediales semióticas de todo tipo y sin estructura jerárquica (imágenes, emoticones, video, audio, conexiones en 3D, etc.). Dichos anclajes construyen formas comunicativas muy diversas “poniendo en juego no solo regímenes de signos distintos, sino también estatutos de estados de cosas” (Deleuze & Guattari, 1988, p. 13).

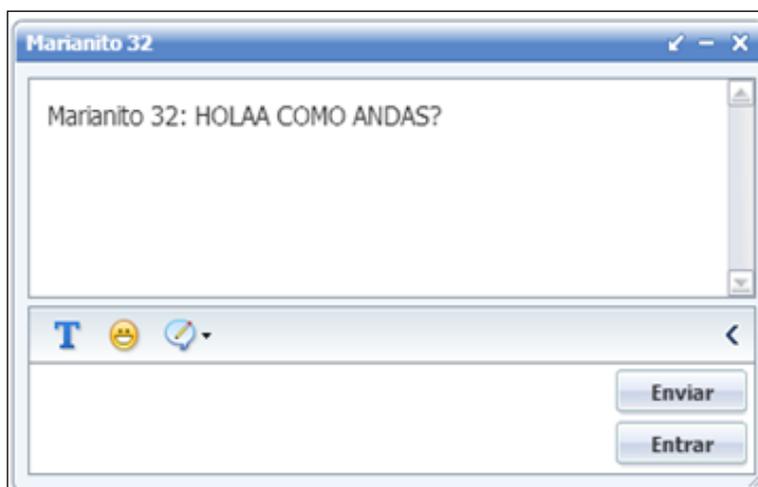
Esta red cognitiva multimedial y multimodal, según lo anterior, permite considerar los ciberespacios como espacios transversales con todos los efectos mediáticos del mundo actual, que hacen que lo que tenía límites se desborde y que se desdibuje el espacio-tiempo concebido tradicionalmente. En consecuencia, el espacio virtual y el espacio social-real son una configuración inherente a la concepción misma del signo y, por ello, a la “red-construcción” del sentido.

Situación. (*Estar en relación con*) La situación está constituida a partir de los conceptos y las representaciones que los usuarios comparten en la red; en esta relación, el sujeto de acción efectúa prácticas multimodales, en las que manifiesta y construye diversos y variados modos de subjetivación en interacción directa con la cartografía o espacio-red.

Estas situaciones permiten la manifestación del yo como sujeto nómada, a través de determinadas posiciones (carácter situado) que el cibernauta asume dentro del mundo de las relaciones de sentido, donde el sujeto y el objeto contraen relaciones de intersubjetividad e interobjetividad. Este reflejo mutuo favorece una apertura significativa en cuanto a la transformación, mediación y acción, que se logran a partir de las modalizaciones del sujeto, lo cual le permite estar situado siempre “en relación con”.

El carácter vinculante entre este mapeo del entorno cognitivo del chat y las dimensiones sociosemióticas se vislumbra a partir de la posición ciberespacial que permite establecer las fronteras del ser en situación (estar “en relación con”), desde el sujeto de acción que configura sentidos desde el cuerpo, la gestualidad, la música o la imagen. Como se ha demostrado a lo largo de la investigación, en el chat, las conexiones en línea están determinadas por los sujetos en situación con la red de chateadores; de allí que un sujeto que no esté en situación jamás se encontraría “en relación con” (yo-otro) en un espacio-red (figura 35). Ver bitácora

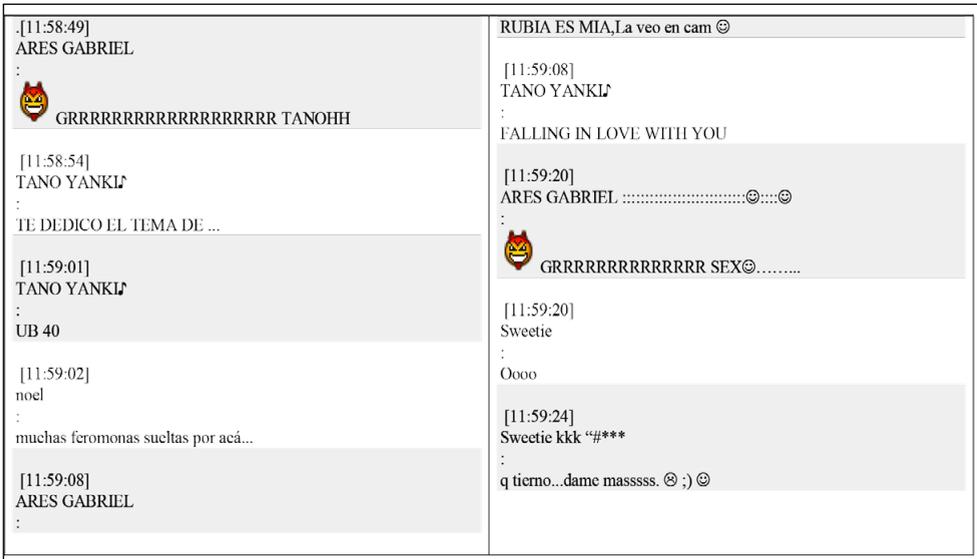
Figura 35. Sujeto en situación



Fuente: Tomado de www.chatnet.com.

En el siguiente ejemplo, figura 36, se aprecia la posición del sujeto de acción con respecto a su interlocutor y se lanza a hacer una proposición que está mediada y convalidada por las representaciones que los usuarios establecen en la red. Es claro que el usuario fue aceptado en la charla, lo que se evidencia en las interacciones que parten de la invitación y que luego Ares Gabriel conduce llamando la atención con estrategias multimodales (íconos, avatares, repeticiones de fonemas, audio, imagen, etc.) a lo largo del chat (figura 36).

Figura 36. Posición del sujeto



Fuente: Tomado de www.chatnet.com.

El campo. (Relación de conflicto presencia-ausencia) El campo es un espacio aglutinador (entorno cognitivo multimodal y multimedial del chat- interface) de relación de conflicto y de diferencia, el cual se configura, en sus dimensiones virtuales, como un campo de presencia/ ausencia y como un campo posicional. Este campo constituye una serie de valores de interconexión que dotan de posición al sujeto con respecto a las posiciones de los otros, que se da a través de las manifestaciones de las subjetividades. La noción de campo soporta la

concepción del sentido como mediación dialógica de oposiciones, de diferencias y de interacción e interactividad.

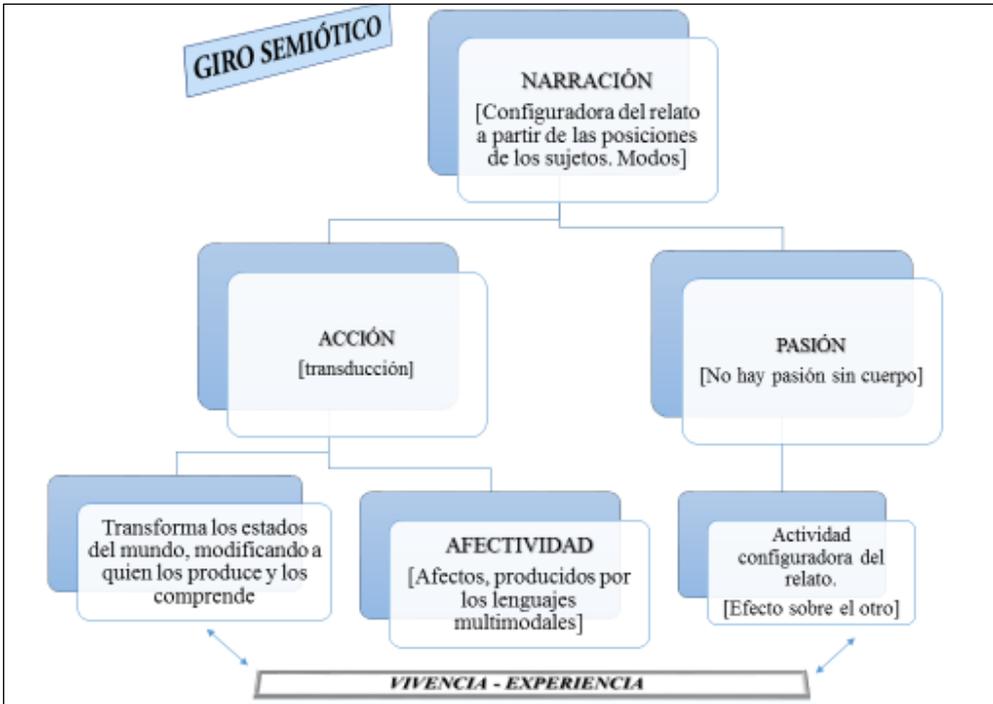
Entonces, tanto el campo como la situación están en unidad con la visión cartográfica como interacción e interactividad, que supone posiciones, situaciones, relaciones y redes de interconexión de los sujetos con los objetos técnicos. En la perspectiva del discurso multimodal del chat y, en concordancia con Fontanille (1999), “el campo del discurso es a la vez un campo de presencia y un campo posicional. Toda presencia identificada en el campo está dotada de una posición con respecto a la posición de referencia (el yo)” (p. 30), mientras que para Merleau-Ponty (1975) la concepción del campo es una noción de conflicto, de diferencia, en relación con el sujeto, y el tiempo y el espacio son categorías de presencia/ausencia.

Así, desde lo virtual y en esta investigación, se ha pasado de concebir el mundo no desde el tiempo, sino desde el espacio; en este modo de presencia aparece el cuerpo y su corporeidad que percibe y que se reconoce en los otros dándole valor y sentidos. Es todo un giro semiótico que reconoce el cuerpo como narrador y configurador de sujetos y subjetividades.

Acción, narración y cuerpo (avatares y corporalidad).

Como veníamos diciendo, al igual que Fabbri (2004), es importante entender que “la relación narrativa entre acción y pasión puede servirnos, de alguna manera, para introducir la dimensión de la afectividad, ausente por completo en el análisis semiótico anterior” (Fabbri, 2004, p. 49), puesto que modifica los presupuestos teóricos clásicos de la teoría semiótica. A continuación, se ilustra la propuesta evidenciada desde el giro semiótico o semiótica de la acción y su importancia en los chats públicos (figura 37).

Figura 37. Giro semiótico



Fuente: Elaboración propia

Como vemos, el giro semiótico posibilita la expresión de múltiples sentidos (narración, acción y pasión) por medio de los lenguajes multimodales y multimediales, cuya lectura invita a tomar en consideración su carácter sincrético como productor de sentido, configurando diversas formas de expresión de sentidos de la realidad significada en lo ciberespacial. Esta hibridación de signos, símbolos, emoticones, sonido, “escritoralidad”, audio e imágenes, sitúa al internauta como un sujeto de acción, que a su vez proyecta, transforma o produce estados o situaciones determinadas, cuyo proceso de semiosis infinita (transducción) hace que la interacción e interactividad de los cibernautas confluya junto con otras finalidades y efectos para producir sentidos orientados a las subjetividades, sin separar los distintos significantes multimodales del chat.

Este giro semiótico posee un doble nivel de enunciados: por un lado, un enunciado modal de acción, referido al sujeto que actúa, que puede ser individual (individuación) o colectivo (transindividuación), figurativo o no figurativo, virtual o real; y, por el otro, un enunciado de estado, que remite al estado que la acción produce o transforma. Estas estrategias semióticas y la intención pragmática discursiva del chat son algo que cuenta con el sujeto y su deseo y, además, con la acción pragmática de un conjunto de significados y sentidos modalizados por los sujetos, con base en la posición de aceptación y valoración que el cibernauta ocupa en la red del chat.

Acción. Diferentes posiciones o asunciones del sujeto en red. Este proceso de acción y transferencias cumple con la función transformadora del objeto y el sujeto, lo que les da sentido y valor a las relaciones simbólicas del ser, el hacer y el querer como modalizaciones de los lenguajes del ciberespacio. De hecho, este asunto conduce a un replanteamiento de las diversas maneras de pensar el mundo desde la sociosemiótica, valores que se proyectan a la vida económica, social, política y educativa (véase el capítulo 3). Entonces, de acuerdo con lo dicho, la perspectiva multimodal y multimedial, vista desde el giro semiótico, como uno de los aportes de esta investigación, se fundamenta básicamente en el poder de transducción (Simondon, 2001) (véase el acápite “Hacia una teoría de la transducción: el giro semiótico” de este capítulo) como transformador de los efectos del otro y de los otros en red.

Así, Fabbri (2004) afirma que “al poner en evidencia la dimensión de la acción también introducimos la posibilidad de reflexionar sobre la pasión del signo, una cuestión que había sido eliminada del paradigma semiótico racionalista, cognitivista y representacional” (p. 62). Así que, desde la acción, como perspectiva multimodal, se reconoce al sujeto

como transformador en las dinámicas de cambio de los lenguajes y las corporeidades.

Desde la virtualidad, la acción o ser del cibernauta es un acto configurador de sentido del sujeto nómada, desde el momento en que el sujeto se conecta a la red e inicia su movilidad asumiendo diferentes posiciones o puntos de vista como sujeto, desde la constitución de sus identidades (creadas a partir de las interacciones multimediáticas), hasta la configuración de las relaciones sociales, la relación con los modos de trabajo y las maneras como, desde la perspectiva en red, se configuran los modos de ser y hacer en el mundo.

Dadas estas condiciones, surgen las múltiples posibilidades de representación de los internautas a partir, por ejemplo, del uso del *nickname* y de sus avatares puestos en circulación en estas prácticas socio-semióticas multimodales, lo cual hace que simultánea y recíprocamente se creen y recreen arquetipos de los cibernautas conectados a la red. En este sentido, la autorrepresentación de la imagen y la deconstrucción y reconstrucción de la misma por los otros sujetos internautas determina estos entornos virtuales como una clase de exorcismo donde afloran todo tipo de facetas identitarias.

Este acto semiótico performativo, en el que se cumple la acción del sujeto en relación con el hecho social de proyectar el signo como provocador de múltiples sentidos, es una estrategia semiótica de acción pragmática donde las conexiones múltiples establecen esa performance. Así Fabbri (2004) plantea que: “[...] Al igual que la lingüística performativa, la semiótica también debe concebir los signos como acciones, como transformaciones de situaciones, como planteamiento y modificación de actores, espacios y tiempos”. (p. 62)

Al contemplar la semiótica como “teoría de la acción o giro semiótico”³³, Fabbri (2004) considera que el discurso multimodal del chat es radicalmente un acto de configuración de sentidos variables de acciones y pasiones, que puede estar organizado desde el punto de vista de la forma de su contenido, de su semántica, y diversas formas expresivas múltiples (verbal, gestual, musical, etc.). En términos de Fabbri (2004):

Creo que la verdadera novedad de la semiótica actual es precisamente la insistencia, no solo en el carácter performativo del lenguaje, en los actos lingüísticos y de signos, sino en el hecho de que estos actos siempre están relacionados —como decía Descartes— con sus efectos sobre el otro, es decir, con las pasiones. (p. 62)

Narración. Desde la narratividad, es importante replantear la idea que los signos son meras representaciones y por ello Fabbri apela a la concepción del signo como transformación, como acción, y acude a “la noción de narratividad como lógica de las acciones, un estudio de las *pasiones*, también presentes con fuerza e insistencia en la actividad configuradora del relato” (p. 48). Por lo tanto, desde la perspectiva del giro semiótico, la narratividad es un “acto de configuración de sentido” que se manifiesta a partir de formas expresivas distintas, en el caso que nos ocupa, desde la multimodalidad y la multimedialidad de los lenguajes y, por ende, desde los sujetos y las subjetividades.

Entonces, la narración como configuradora de sentidos concatena las acciones, las pasiones y la afectividad, por cuanto las acciones le permiten al sujeto de acción transformar los estados del mundo, modifi-

³³ Fabbri se refiere a la teoría de la acción o giro semiótico, desde la narratividad, donde “según esta idea el lenguaje no sirve para representar estados del mundo sino, para transformar dichos estados, modificando al mismo tiempo a quien los produce y los comprende” (p.48) desde la acción del sujeto como agente que dinamiza y transforma el mundo y a su vez es transformado de manera transductiva. Cabe aclarar que no se hace alusión a la teoría de la acción comunicativa de Habermas.

cando a los sujetos que las producen y a su vez las reciben. Esta actividad configuradora del relato, al producir efectos sobre el otro y los otros en red, es generadora de pasiones: “la pasión es el punto de vista de quien es impresionado y transformado con respecto a una acción” (Fabbri, 2004, p. 61); aquí el efecto es un afecto, pues la acción es una pasión construida desde la narración semiótica.

Aquí, la noción de narratividad convierte la semiótica en una teoría de la acción, permitiendo decir que el lenguaje no solo representa estados del mundo, sino que, a su vez, interviene, transforma y modifica a los sujetos en situación. Para entender este planteamiento es necesario partir de la siguiente hipótesis: “Pensar que existen objetos, no cosas, y que las cosas, en tanto que formadas, dichas, expresadas, puestas en escena, representadas, son objetos, conjuntos orgánicos de formas y sustancias” (Fabbri, 2004, p. 41).

De este modo, Fabbri (2004) ofrece varios aportes desde lo semiótico y plantea el “giro semiótico” como alternativa para acercarse a la semiótica de las pasiones, donde el sujeto se orienta desde la acción, la narración y el cuerpo. Bajo esta perspectiva, el cuerpo adquiere la condición de descorporeizarse, de desvanecerse, de transformarse, de desencarnarse, de virtualizarse. Así vemos cómo, desde el engranaje del entorno cognitivo multimodal, el modo, el diseño y la enmarcación, configurados en las categorías de red-no lugar, el cuerpo constituye esta ciberexperiencia como transducción, es decir, como acción y narración transformadora.

Pasión-cuerpo. La pasión está íntimamente conectada con el cuerpo. La imagen como producción multicultural puede leerse con su propia retórica y gramática (enmarcación)³⁴, lo que admite cierta variabilidad

34 Forma en que los elementos de una composición visual están conectados: líneas, marcas, puntos, imágenes superpuestas, colores, espacios, emoticones estáticos o en movimiento, campo, etc. (Kress & Leeuwen, 2001).

en sus perspectivas de lectura. Esto le da valor de texto, desde la perspectiva multimodal y multimedial, pues:

Una imagen es más que un producto de la percepción. Se manifiesta como resultado de una simbolización personal o colectiva. Todo lo que pasa por la mirada o frente al ojo interior puede entenderse, así como una imagen, o transformarse en una imagen. (Belting, 2007, p. 14).

Hans Belting (2007), en su texto *Antropología de la imagen*, nos orienta hacia una interesante relación tripartita dinámica entre el cuerpo, las imágenes y los medios. Esta relación tríadica y a su vez dialéctica hace que el cuerpo sea un medio vivo que piensa y crea imágenes mentales, las recuerda y las reconoce, pues el propio cuerpo se convierte en lenguajes cuando actuamos, usamos cierta ropa, utilizamos un estilo de peinado, gestos, etc. En otras palabras, el cuerpo es el arquetipo de las imágenes; debido a su fugacidad puede convertirse en imágenes materiales o ser solo imágenes mentales (avatares), siendo imágenes que reconocemos, actuamos, proyectamos, vendemos, pues estas son generadas por nosotros mismos como construcciones de sentido con una finalidad determinada.

Aquí el cuerpo, desde la antropología de la imagen, no es solo un medio de la imagen, sino productor de la misma, para lo cual los medios y las mediaciones virtuales (posibilidades de enlaces y de manifestaciones semióticas) son el elemento clave en la construcción de las subjetividades creadas a partir del simbolismo de las imágenes, que por medio de la tecnología proveen al internauta de un cuerpo utópico, con la posibilidad de aportarle al sujeto aquello que no es y que de alguna manera conforma a partir de la creación de sus múltiples avatares, provistos de toda clase de interacciones móviles y expresivas, valorados desde el yo, el otro y el mundo, cuya integración, permite

dilucidar que no existe sujeto sin intersujeto, no hay sujetos por fuera de la sociedad.

Belting considera que se rompe la relación entre medio y cuerpo para orientarse hacia la autoexpresión del medio sobre el sujeto, que escapa del cuerpo para existir en un espacio mediático, y determina que “la historia de la representación humana ha sido la de la representación del cuerpo y al cuerpo se le ha asignado un juego de roles, en tanto portador de un ser social” (2007, p. 111); de esta manera, cuerpo, medio e imagen son una unidad que trasciende en el mercado global actual.

Este hecho, como veremos en los ejemplos ilustrados abajo, genera una proliferación de diseños e identidades que se desean promover y busca impostar las corporeidades diseñando una prótesis de su cuerpo proyectado en la pantalla, lo cual produce múltiples sensaciones, motivaciones y exaltaciones, para autoalimentar el ego.

Desde estas perspectivas, los avatares son simulaciones (virtuales) creadas por los sujetos nómadas, a partir de sus subjetividades. Dicha proyección de la corporeidad nos sitúa en un espacio-red de múltiples posibilidades de ubicuidad. Este avatar es la representación de sentido de un sujeto de acción que configura su cuerpo en una situación de frontera, lo cual le permite todo tipo de conexiones y representaciones de sus identidades y subjetividades, configuradas a partir de personajes de películas, de animé, de personajes de ficción, de la creación de sus perfiles, de los *nick-names*; es decir, estas creaciones se dan a partir de todo lo que posibilite, a través de los lenguajes ciberculturales, la proyección de su yo.

Estos elementos audio/visuales son un modo particular de orientar las representaciones o modos de presencia a través de las subjetividades que se manifiestan en el entorno de la red. El avatar, como imagen o second life, que representa al sujeto que chatea, es la forma más

segura de interactuar en las cibercomunicaciones; estos van desde personajes famosos hasta recreaciones infinitas de su propia imagen, ya sea en un ícono fotográfico dinámico o en las manifestaciones de diversas formas que moldean y adecuan las corporeidades según los intereses particulares de los cibernautas y del entorno cognitivo del chat del momento. Veamos algunos avatares utilizados en los chats o en *Facebook* (figura 38).

Figura 38. Mis avatares



Fuente: Tomado de <http://www.faceyourmanga.com/>.

De esta manera, los usuarios conectados hacen de esta interacción algo mucho más complejo, pues el chat ya no es solo texto; esta conexión multimedial en los diferentes canales permite a los sujetos tener otros elementos para construir la imagen e identidad del otro en una especie de transducción, entendida como el arte de pensar el mundo a

través del otro, que conduce a la identificación con el otro yo que es su propio yo, en un proceso de transformación continuo.

Esta identificación del yo hace que se construya todo un capital simbólico como configurador de un nuevo rol del sujeto, de sus subjetividades y del espacio social, con una nueva visión cartográfica o posicional del mundo, cuyos modos de presencia hacen que el internauta reoriente ese plano de la realidad objetiva a un plano que obedece al mundo de la acción, del ser-acontecer, que en la conexión rizomática se potencializa para proyectar mundos virtuales adaptables para todos los usuarios de la red.

Así hemos visto cómo el avatar se edifica como un lenguaje del cuerpo, habla por ello, lo define, lo proyecta; a partir del avatar el sujeto de acción, de pasión y deseo, transforma a voluntad su cuerpo físico. Por ejemplo, los avatares de “miGUE”, Keira y Penrryl (ejemplificados abajo) evidencian en estos procesos de transformación la manera como se impostan las corporalidades, convirtiendo el avatar en una continuidad de su yo (prótesis) y a su vez logrando la efectividad en el proceso de información y comunicación que requieren los usuarios de esa página.

Estas prótesis son extensiones del cuerpo físico que, en un proceso de transducción, se transforma y se proyecta con base en los intereses individuales y colectivos, donde afloran deseos, pasiones y sensaciones. Esto confiere un peso específico a la importancia del cuerpo desde lo virtual, “lo cual permite a los usuarios asumir diversas personalidades que existen simultáneamente en un eterno presente, tiempo en el que se disuelven las fronteras entre lo real y lo virtual, entre el yo y lo colectivo, entre lo corpóreo y la apariencia” (Ortiz, 2013, p. 304). Veamos algunos ejemplos relacionados con las explicaciones anteriores (figura 39).

Figura 39. Subjetividades y avatares

	miGue
“colaboro en la formación de nuevos moderadores de la red, soy el encargado de ofrecer soporte al usuario en los canales oficiales de la red”.	
	Keira
“dirijo el canal #Ayuda. Además, brindo mis conocimientos del sistema iRCap en el canal dedicado a ese efecto, ya que cuento con una amplia experiencia en el uso de ese script”.	
	Penrryl
“yo modero y gestiono los canales de chat mexicanos de la red, ofrezco soporte al resto de canales y usuarios que puedan necesitar sus servicios. Mantengo el control en las largas noches espaNotas ;)”.	
	Gandalf
“Formo parte del equipo de la red, cuento con una amplia experiencia en el campo de la seguridad informática. Dedico parte de mi tiempo a ofrecer soporte a los usuarios que tengan problemas de conexión a nuestra red”.	

Fuente: Tomadas de chatzona.org.

Los avatares presentados son del equipo de coordinadores de esta red.

Como vemos, estas formas de transducción posibilitan un escenario donde el cuerpo opera como un factor de individuación. En el ejemplo anterior, sus avatares, son una forma no solo de motivar la comunicación interactiva, sino de manifestaciones de acciones y pasiones, cuya

relación yo-otro-mundo es complementaria. En términos transductivos los sujetos de acción se piensan desde lo virtual como sujetos nómadas, fluidos, descentralizados, múltiples, es decir, en constante cambio y transformación, el equipo coordinador de la red, efectivamente, está trabajando y asume su espacio laboral como un red-espacio de simulación que no exige su presencia corporal física.

Es la auto expresión del sujeto en un medio virtual que le permite existir en un espacio mediático, donde puede crear las identidades que dese promover, como una prótesis de su cuerpo proyectado en la pantalla con lo que consolida su yo, en un ejercicio transductivo de individuación-transindividuación (subjektivación), manifestándose como un sujeto real-virtual y colectivo en la red.

Esta cibersociedad de producciones simbólicas, inmersa en la cultura de la simulación de Baudrillard (1994), cuya esencia es la producción de presencias, conduce con gran éxito al anonimato; es decir, al sustituir el sujeto su marca de identidad por una simulación virtual (*nickname-avatar*), su verdadero nombre se disuelve, se dispersa en una situación que abduce al sujeto a realizar transducciones corpóreas, en un proceso de transcodificación que lleva a su avatar al mundo de las simulaciones, manifestadas en la pluralidad de identidades en la red, en la ausencia de límites, en la invisibilidad de las fronteras. Así, “la cultura de la simulación anima a interpretar lo que ve directamente en la pantalla el valor de la interfaz. En la cultura de la simulación, si algo funciona, quiere decir que tiene toda la realidad necesaria” (Turkle, 1995, p. 33).

Estas nuevas construcciones mediáticas cuyas relaciones transductivas construyen nuevas formas simbólicas de movilidad en red hacen que estas infinitas conexiones de multiplicidad de sentidos permitan las reconexiones y recreaciones de diversas formas de presencialidad

que promueven, en parte, la generación de la actual crisis de identidad, disgregada en los mundos virtuales como mercado de bienes y servicios, producida y moldeada por estereotipos contruidos en la sociedad de consumo. Esto conduce a entender, en términos de Touraine (1996), la disolución entre los “universos de las técnicas y los mercados y el de las culturas, el de la razón instrumental y el de la memoria colectiva, el de los signos y el del sentido” (p. 33).

Estos avatares (simulaciones), vistos como la producción incesante de identidades corpóreas, hacen que el signo signifique desde la realidad el lenguaje y los agentes discursivos como sujetos de acción, narración (sociosemiótica) y cuerpo (pasión), que representan diversas y múltiples posiciones frente a la manifestación de su yo (subjetividades).

Así, los avatares resumen todas las formas posibles de manifestaciones que tratan de dotar al cibernauta de un cuerpo y expresiones reales, de manera que subviertan la pantalla del ordenador; se trata de ir más allá de la simple representación de la imagen, se busca traspasar no solo las fronteras, sino las pantallas. Lo que en esta investigación se contextualiza en el diagrama denominado “Entorno multimodal y multimedial del chat público” ([figura 10](#)).

La creación de estos *alter egos* virtuales, por una parte, pretenden mantener el anonimato, autodefiniéndose como lo que no son, como una especie de representación iconográfica lograda a partir del diseño, desde el cual se logra generar movimientos, gestos, miradas y miles de variaciones arquetípicas a través de la imagen visual. Es lo que a partir de la antropología de la imagen se concibe como el estudio de las condiciones en que se crean las imágenes, se utilizan y se relacionan; esto tiene que ver con lo que hacen los sujetos con las imágenes en la cotidianidad proyectadas en el mundo social, es decir, cómo este

juego simbólico puede convertir las imágenes en ícono de un hecho estético, comercial o mental. En términos de Yus (2010):

Los usuarios suelen crear los cuerpos de sus avatares siguiendo patrones culturales o sexuales arquetípicos de la comunidad (en sus dimensiones más concretas o amplias) que están almacenados en forma de esquemas mentales o estereotipos de gran fortaleza y fácil acceso y, por lo tanto, de poco esfuerzo mental en su reproducción en el proceso de “corporización” del avatar. (p. 232)

Entonces, las imágenes en el escenario del chat público son un generador de pasiones, acciones y sentimientos, por cuanto establecen una relación directa e inmediata con los deseos y la memoria que se activan desde las mismas relaciones de percepción, producción y simbolización humana y que, a su vez, conducen a la construcción, producción, uso y consumo de subjetividades.

Estos principios de construcción propios de la imagen, ligada a la dimensión de la cultura simbólica, abren todas las posibilidades de conocimiento sobre el anclaje que la cibersociedad ha tejido en las redes de la comunicación y la información, lo que a su vez despeja no una estructura fija del mundo, sino el resultado de una serie de relaciones complejas-rizomáticas que se manifiestan en las interconexiones en red y que necesariamente conducen al desplazamiento de otros intereses ligados al conocimiento y al consumo.

Una vez destacados los aspectos anteriores, vemos cómo estas dimensiones multimodales de los chats están generadas a partir de “microtextos”; esta es una de las propuestas fundamentales de esta investigación que se desarrolla adelante y que consiste en asumir la estructura rizomática de los chats públicos como un tipo de microtexto que condensa los sentidos en una imagen, en una onomatopeya, en

un ícono, en un sonido, en una palabra, o en una reiteración fónica, etc. El siguiente chat ilustra este punto (figura 40).

Figura 40. Microtextos

Bienvenido a la Amor, ρяяцѳре_εяяαδѳαтоя_вом_δαяк! Esse Piinchee Guaroo salio de la sala. pumprum . " ♥♥. ☆* * àññℓ ★ℓ " . ☆: murooo Rich': a mira ya llego a quien buscabas Bienvenido a la Amor, sexy pero amoroso! . " ♥♥. ☆* * àññℓ ★ℓ " . ☆: hola

Fuente: Tomado de www.elchat.com, sala de cibersex.

Por esta razón, se consideran los microtextos del chat como otra forma de multimodalidad.

Los microtextos del chat: otra forma de multimodalidad

Las manifestaciones discursivas multimodales y multimediales del chat público, constituidas a través de lo simbólico, ayudan a vislumbrar con claridad que estamos inmersos en una cultura de la inmediatez y la brevedad; esta ejerce un gran poder de seducción en el mundo mediático que, a su vez, hace que la vida global-actual sea más proactiva y mucho más ágil. Tal condición obliga a los internautas a proyectar sobre dicha situación sus subjetividades.

Este fenómeno de naturaleza mediática, como otros de los elementos de subjetividad encontrados en estas formas de comunicación, está condensado en los microtextos virtuales del chat, producto de los usuarios conectados a la red. Este aspecto (microtextos) lo asumo y recreo desde la perspectiva de la teoría de la minificción, como uno de los géneros literarios que han surgido en el siglo XX. Zavala (2005) afirma que la minificción:

Se distingue por su extensión, que afecta dramáticamente el empleo de recursos literarios específicos (la elipsis, la condensación, la alusión, la anáfora y otros) [...]. Este último determina

la naturaleza fractal del género, es decir, la posibilidad de que cada texto pueda formar parte, alternativamente, de varias series textuales. (Zavala, 2005, p. 10)

Partiendo de estas premisas, una de las propuestas fundamentales de esta investigación consiste en mirar el chat como un tipo de microtexto. Desde dicha perspectiva se puede caracterizar el chat público con base en los puntos que siguen a continuación.

El chat es más que la suma de las partes. Bajo estas premisas, se encuentra igualmente que la extensión de los discursos de los chats (microtextos) está ligada a su temática y usos de los lenguajes de carácter híbrido³⁵ con manifestaciones multimodales; estos textos de naturaleza breve pero con alto contenido simbólico se asumen en esta propuesta como microtextos. Veamos algunos ejemplos (figura 41).

Figura 41. Microtextos (continuación)

```
“Bienvenido a la Amor, (♥_♥)φ133φ81(♠♥_♥)!”
chio1824: ise tepasa
Rich': ya entro de nuevo muro!
, °♥♥. ✨* àllo! ★ღ°. ✨ MANDE
, °♥♥. ✨* àllo! ★ღ°. ✨ MUROOOO
emmanuel 777 salio de la sala
roberto07: ??????
Bienvenido a la Amor, streeperlindo!
Bienvenido a la Amor, streeperlindo!
, °♥♥. ✨* àllo! ★ღ°. ✨ YA LLEGUE
Rich': n.n ves
streeperlindo salio de la sala
Bienvenido a la Amor, francito!
ряццрс_с_яяаdφσтσя_вσм_δσяк salio de la sala
, °♥♥. ✨* àllo! ★ღ°. ✨ n.n*
paulina salio de la sala
Rich': hola como te llames moro no esta
Rich': pero aorita viene
Rich': muro
Rich': perdon
mar26: hola
PRECIOSA: busco novio df 30 +++ quien dice yooooooooooooooooo?
::(DāNīēlītā)::: hola ^^
Rich': hola Dani
Bienvenido a la Amor, “desp kon l” (después con él)
PRECIOSA: ahaa hooo!!!”
```

Fuente: Tomado de www.elchat.com, sala de cibersex.

35 Lenguaje que se entremezcla y se confunde entre la imagen, el sonido, la música y los silencios: toda una metáfora creada a partir de los juegos de los lenguajes semióticos.

Como se puede observar, esta condición microtextual, desde la mirada de la cibercultura, permite comprender cómo el paso entre la modernidad y la cibernsiedad, tema abordado anteriormente, con respecto al lenguaje, es el paso de las estructuras extensas a la condensación y síntesis del lenguaje, que se refleja en los lenguajes del chat, en una escritura fronteriza (lenguajes sintéticos, de carácter híbrido, a partir de un ícono, una imagen, una reiteración, etc., [bonita: HOLA -Rich': =D. ° ♥♥ ° ☆°* àlìèl ★♡- ° ☆-aver dime como te buscooo", "Ahaa hooo!!!"] [Sic]). Se puede ver entonces que el relato de los lenguajes de la cibercultura adquiere características propias debido a su inmanente hibridación entre oralidad, escritura, imágenes, sonidos, música, íconos y todo tipo de lenguajes que confieren un peso específico a este tipo de comunicación.

Esta escritura fractal-virtual, propia del mundo de las culturas multimediales, se manifiesta precisamente en que la escritura básica de estos lenguajes se repite en diferentes escalas de la comunicación por chat, como elementos fractales generados debido a los procesos recursivos e interactivos que son capaces de producir estructuras autosimilares.

Dichos elementos fractales, aparentemente aleatorios, tienen un orden emergente, cuya estructura no afecta la coherencia ni la cohesión, ni mucho menos la conexión, pues se pueden leer en cualquier orden y siempre serán comprensibles debido a los elementos indicadores de las interacciones, como ya se había mencionado en lo referente al efecto *scroll*.

En este sentido, se asume el término fractal acuñado por Mandelbrot (1975), quien determinó que el fractal es un objeto geométrico cuya estructura básica se repite aleatoriamente. Asimismo, el fractal en el chat es un fragmento que hace parte de la totalidad y que aparentemente conserva su autonomía. Al ser este una parte de una unidad

global íntegra e indivisible (imagen, ícono, emoticón), contiene rasgos genéricos, estilísticos, metafóricos o temáticos, que comparte aleatoriamente con los otros fragmentos, participando interdependientemente en la conformación del todo discursivo; aquí cada fragmento dinamiza como atractor³⁶, lo que constituye una unidad total del microtexto integrado como unidad-diversa.

La dispersión uniforme (comprensión de la totalidad) de los lenguajes multimodales, vistos desde la construcción dinámica (rizomática) de los microtextos, conduce a la comprensión de este fenómeno como un sistema complejo compuesto de partes interconectadas, cuyos vínculos contienen información adicional que permite ser interpretada y subjetivada por los cibernautas a partir de la activación de todos sus sentidos, pues en esta dinámica discursiva el sujeto es un ser pleno de acción, pasión y emoción, como lo denota el ejemplo anterior.

Del resultado de estas conexiones e interacciones surgen propiedades nuevas que no pueden ser explicadas como elementos aislados, ya que estas propiedades emergentes (imagen fractal) poseen una mayor información que la de sus partes aisladas, en un todo discursivo. Partiendo del entorno del escenario cognitivo del chat, la relación de estos fragmentos muestra cómo esta complejidad de lo microtextual en el chat, acotando a Morin (1994), supone irreversibilidad, temporalidad, no linealidad, aleatoriedad, fluctuaciones, bifurcaciones, autoorganización, probabilidad. Todo un sistema caótico caracterizado por su inestabilidad y, en consecuencia, por su adaptación al cambio; características propias de la cibercultura.

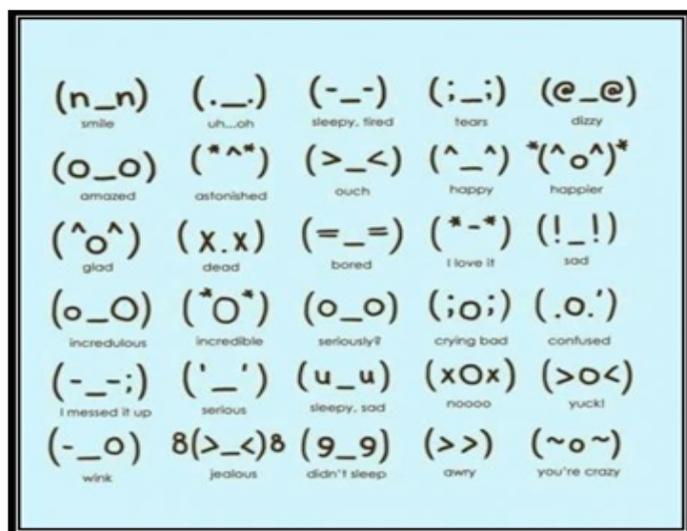
Así, los microtextos multimodales producidos por los internautas de los chats, como textos fronterizos, fragmentarios, sintéticos, seriales,

³⁶ Fenómeno que determina el comportamiento de un sistema dinámico, después de un largo tiempo de evolución, sin importar cuáles fueron las condiciones iniciales de dicho fenómeno o comportamiento; hace las veces de fractal, pues, va generando otros simbolismos a partir de ese sistema, que hace que se mimetice debido a su entorno o contexto, a partir del cual se logra la convergencia en un solo punto, en este caso el chat, la unidad diversa del microtexto multimodal.

no lineales y autoorganizados, invitan a la reflexión a propósito de las formas de percibir el mundo, así como a la revisión crítica de los cánones de lectura y escritura genéricos tradicionales (también se escribe y se lee en otras plataformas, en otros medios, en otros modos), con el fin de acercarse a las múltiples posibilidades de interpretación de los mundos virtuales de la globalización actual que, con base en esta investigación, confluyen a partir de las construcciones manifiestas en los microtextos discursivos del chat, bajo su visión transductiva, desde el giro semiótico y todo lo que ello implica.

Esta aproximación reformula las fronteras existentes entre la marcada división moderna del todo y las partes, ya que estos lenguajes integrados constituyen un todo que coexiste con los juegos del lenguaje y con la reformulación del universo discursivo de la cibercultura. Este punto puede ilustrarse mediante el ejemplo presentado en la figura 42.

Figura 42. Microtextos y fractalidad



Fuente: Tomado de www.chatnet.com.

Vemos cómo en este ejemplo el universo simbólico del chat determina diversas formas de sensibilidad ante el lenguaje y el mundo, ya que cada sujeto de acción pone en juego sus estrategias de interpretación, de sentido y de creación de sentidos, a partir de sus propias competencias ciberculturales y de su visión de mundo, una visión del internauta claramente definido con base en sus lógicas y sus contextos. De ahí que los microtextos multimediales sean una fuente directa de la infinita producción de sentidos, como se verá en el siguiente acápite.

Marcadores discursivos³⁷, pilares de la subjetividad. En concreto y de acuerdo con lo anterior, los procedimientos que se evidencian en la construcción de estos marcadores de los lenguajes ciberculturales del chat son la metáfora (semejanza) y la metonimia (condensación-contigüidad). La metáfora como estrategia discursiva hace que todo chat funcione metafóricamente cuando establece comparación o analogía y la metonimia cuando el internauta toma una parte para representar el todo, como se vio atrás.

A su vez, la metonimia es un procedimiento referencial, ya que establece relaciones entre un elemento y sus partes; causa-efecto, parte-todo, continente-contenido, estas figuras evocan o designa algo con el nombre de otra cosa, tomando el efecto por la causa o viceversa, el signo por la cosa significada, el todo por las partes, las partes por el todo, lo que favorece el anonimato de los usuarios (nickname).

Los elementos metafóricos (fragmentos del discurso que son sustituidos por elementos disonantes o inesperados) requieren que el otro, el sujeto de acción, participe proactivamente en la construcción de los sentidos que arrojan los microtextos virtuales, conferidos y superpuestos para darle una continuidad-discontinua-interactiva al chat.

³⁷ Construcciones de los sujetos ciber que a partir de los lenguajes multimodales crean signos que cohesionan y conectan, de modo rizomático, las interacciones de los usuarios del chat, a partir de la deixis en una relación del yo, el otro y el mundo.

En esta medida, es importante destacar los planteamientos de Vilches (2011), en cuanto a que, en esta nueva forma de construcción de los lenguajes del chat, como nueva forma de comunicación, abundan más los signos que las letras, más las consonantes que las vocales, como lo ilustra la figura 43. Estos marcadores discursivos juegan un papel fundamental en la construcción de los microtextos virtuales del chat, cuya escritura fragmentaria de interacción e interactividad contribuye al dinamismo, la agilidad y la condensación de estos lenguajes proteicos.

Figura 43. Síntesis y creatividad

(“xq”-porque; “qndo”-cuándo; “xika”-chica; “bn”-bien; “k”-que, “pis pis”, ☺, ☹, ♥, :() [Sic].

Fuente: Tomado de www.chatnet.com.

Los cuales se manifiestan en la configuración híbrida de estos lenguajes, ya sea con palabras abreviadas, caritas, avatares, memes, o cualquier tipo de lenguaje multimodal que refiera sentidos. Estos elementos rizomáticos de carácter microtextual, chats sintéticos y plagados de creatividad, hacen que allí no aparezcan grandes textos; son multitextos condensados que se fusionan a partir de la creación de microtextos que otorgan significado y sentido a la interacción en red.

Por tanto la comunicación en los lenguajes de la cibercultura, del ejemplo anterior, es una muestra de cómo los microtextos del chat son los múltiples sentidos que caben en una imagen, como una fragmentariedad de la escritura hipertextual, propia de los medios electrónicos (brevedad, fractalidad, complicidad, creatividad, fugacidad, hibridez, diversidad), cuyas características se ilustran en la [figura 48](#).

Otra forma de presentar estos marcadores discursivos, según Mayans (2002), es a través de la tercera persona narrativa. Veamos ahora otros

ejemplos en la figura 44.

Figura 44. Construcción microtextual

[Alguien kiere hablar konmigo. [Sic]-[no hay hombres k kieran platikarr] [l kiere mmm], [sic].

Fuente: Tomado de www.elchat.com, chat *Amigos*.

Aquí las emociones se proyectan mediante códigos textuales como un conjunto de enunciaciones acerca de un usuario para expresar qué hace, qué siente o qué piensa. Esta acción-pasión se da en tercera persona narrativa que otorga a los lenguajes del chat una mayor capacidad expresiva; según Fabbri (2004), la comunicación adquiere mayor riqueza debido a la incursión de la figura del narrador dada en la interacción del chat.

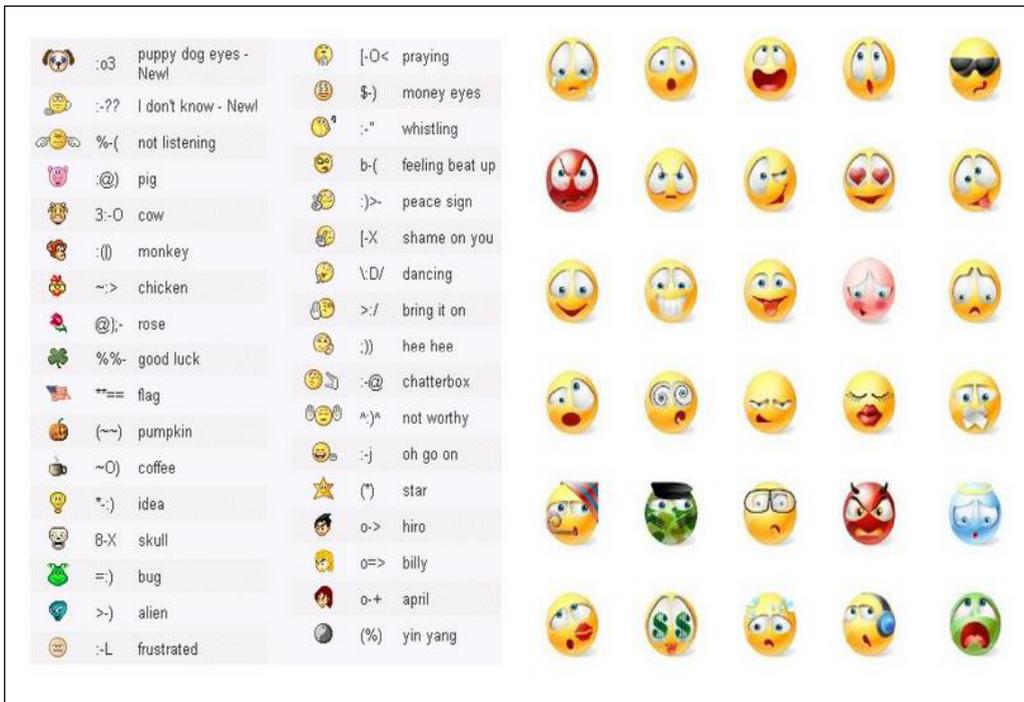
De hecho, el capital simbólico y cibercultural del internauta (competencias) hace que se pueda efectuar, en el menor tiempo posible y simultáneamente, una lectura metafórica y elíptica de estos microtextos, lo que favorece las lecturas y escrituras de carácter fronterizo, simbólico y dialógico, acción que visibiliza la necesaria reconstrucción de un nuevo paradigma sociocultural.

A partir de estos elementos de unidad y fragmentación discursiva (emoticones, avatares, íconos, entre otros), es posible reconocer la metáfora y la metonimia como el mecanismo de anclaje y unidad que, de alguna manera, estructura las dimensiones semióticas del chat, visto desde su propio entorno cognitivo; sus dinámicas de uso (modo, diseño, enmarcación), en términos de Zavala (2005), son “la condensación de toda una vida, lograda gracias a la capacidad de comprimirla en una imagen paradigmática” (p. 41).

Esta comprensión es muy clara en el uso de los emoticones, cuya función, vistos metafóricamente, como se mencionó atrás, no es solo representar afectos, sino establecer otros juegos de roles o funciones

yen a la construcción del texto desde un punto de vista pragmático³⁸; “como ocurre con los gestos faciales reales, todos ellos pueden contener múltiples significados y su interpretación depende del contexto” (Mayans, 2002, p. 63). Son altamente significativos en el contexto cibercultural, lo que enriquece claramente la interacción y la interactividad de esta cibercomunicación, cuyo capital simbólico es prácticamente universal en los chats públicos (figura 46).

Figura 46. Emoticones y emociones



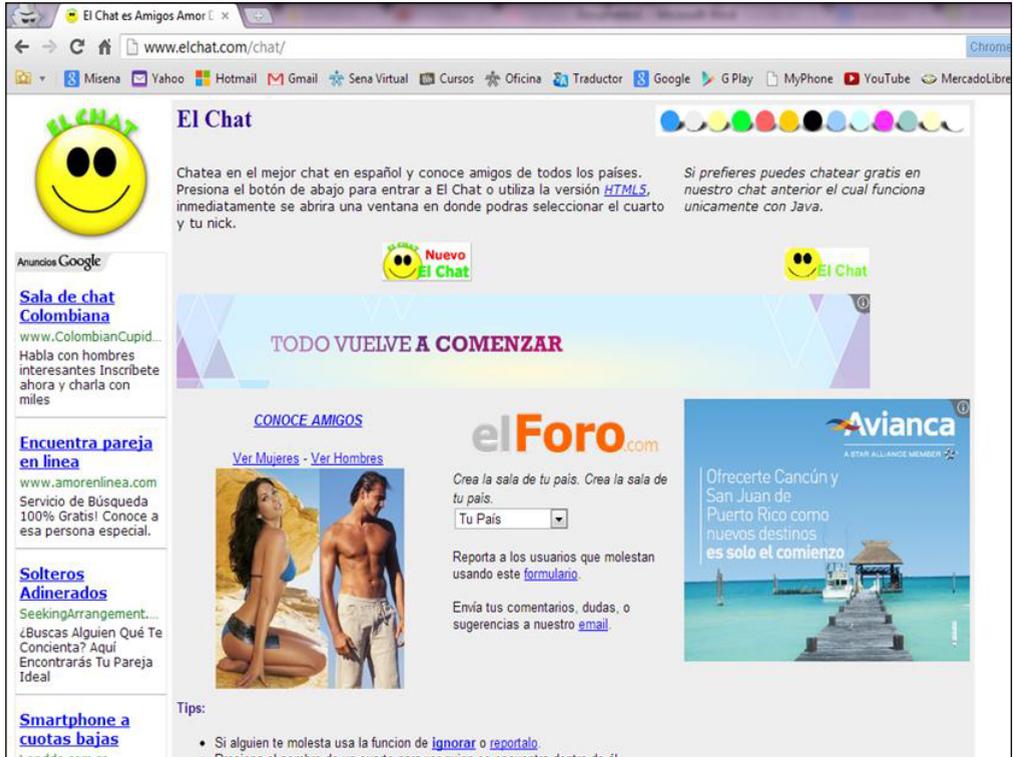
Fuente: Tomado de <http://www.emotiplanet.com/historial-emoticones-1.php>.

Así, en la construcción semiótica de los microtextos multimodales y multimediales de los chats públicos, como marcadores de subjetividad, se evidencia la simultaneidad (tiempo sincrónico) dada por los marcadores discursivos que implican los juegos del lenguaje a

38 Ver: Yus (2014). Not all emoticons are created equal. http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S151876322014000300511&script=sci_arttext&tlng=es.

través de las relaciones simbólicas en red, los cuales podrían determinar los hiperónimos, es decir, el tema abarcador y totalizador de la sala de chat. Veamos el siguiente ejemplo en la figura 47. Ver bitácora 2.

Figura 47. Cuerpo, elemento totalizador



Fuente: Tomado de www.chat.com.

Desde el entorno o escenario cognitivo del chat ilustrado, el hiperónimo es el elemento central y motivador que construye simbólicamente un campo hiponímico como elemento regulador de las emociones y las pasiones. En el caso del chat *Amigos*, de www.chat.com, el hiperónimo es el “cuerpo” y los hipónimos son las sensaciones que ese cuerpo produce; son las pasiones que se despiertan a partir de la construcción simbólica que cada uno de los cibernautas recrea, lo que constituye una serie de subjetividades e identidades sin límite.

Aquí, las presuposiciones (el cuerpo como instrumento que induce y proyecta el deseo y el estereotipo de la sociedad de consumo) de estos marcadores son un mecanismo que activa el interés y la motivación de cada internauta por el deseo de encontrar pareja, conocer amigos o tener sexo virtual o físico. Esto se prevé, con base en el diseño o escenario determinado por la temática de la sala y recreado y alimentado por los cibernautas a través de sus avatares, memes, emoticones y demás lenguajes multimodales y multimediales que hacen del chat, las características virtuales apropiadas para conducir una invitación mediática certera y efectiva.

Entonces, a partir de este elemento (cuerpo) se construyen múltiples sentidos tan abarcadores como el hombre mismo y su imaginación: “donde los cuerpos no están físicamente presentes (invenciones), pero aparecen por todos lados, realizando todo lo realizable e, incluso, lo irrealizable” (Mayans, 2002, p. 56). Es innegable que este escenario cognitivo invite a los usuarios a interactuar a partir de la información presupuesta desde la imagen y el entorno que configura esta página. Así, tanto la información del sexo como la apariencia física ayudan a enmarcar y modalizar adecuadamente el desarrollo interactivo de la charla y, por supuesto, de las acciones de los sujetos en un escenario cartográfico, de tal forma que “las relaciones sociales en los chats y en el ciberespacio, en general, permiten la creación dramática de un personaje y una elaboración narrativa que mezcla lo espontáneo” (Mayans, 2002, p. 56). Esta puesta en escena se da a partir de las presuposiciones, lo que propicia un entorno confiable, creativo y atrayente para el usuario del chat público, sin las cuales no sería posible ese *continuum* de interacciones mediáticas.

De antemano, dichas presuposiciones o implicaturas convencionales son provocadas por determinados marcadores discursivos de contextualización o enmarcación (nombre de la sala, *nickname*, saludo, las

imágenes, simulaciones, emoticones, etc.). La integración e imbricación de estas presuposiciones —en imagen, audio y sonido— en construcciones más amplias hacen que estos mecanismos de proyección vuelquen la mirada paradigmática de los diálogos construidos en los chats hacia el plano de la simultaneidad, de la convergencia, de la profundidad, de la indeterminación; lo que denota la existencia de una ruptura-coherente determinada por la dinámica del chat (rizoma), mas no por sus límites.

Desde luego, el abordaje desde la perspectiva de los microtextos del chat permite dilucidar la pasión de los sujetos en la construcción rizomática (Deleuze, 1997) de los discursos multimodales, lo que favorece una lectura intersubjetiva de los chats: ágil, versátil, abierta, y multimedial, que produce una multirriqueza en el uso y las interpretaciones de este entorno cibercultural semiótico.

Pero ¿qué hay en ese rizoma o cartografía virtual del chat? Ante todo, encontramos una comunicación plurisignificativa donde, en ese universo de valores, la cooperación de los internautas constituye una importancia magna en la creación de imágenes, de corporeidades, de íconos, de signos y de símbolos, en un espacio diverso y multiverso cuyo proceso le permite al sujeto la autogestión de su propia imagen corporal.

Estos espacios existenciales o cronotopos³⁹ encontrados en el entorno cognitivo del chat multiplican las singularidades, los afectos, la expresión; el sujeto muta, se emula hacia unos órganos sin cuerpos (Žižek, 2006) que correlacionan, de manera encadenada, la constitución de subjetividades, de múltiples identidades, así como de avatares,

³⁹ El carácter de cronotopo (Bajtín, 1989) hace que el tiempo se visibilice en el espacio, lo que permite artísticamente evidenciar un hecho, con cierto grado de abstracción, que, a su vez, transforma drásticamente las formas de escrituras tradicionales: “los *chats* son, por lo tanto, lugares de tránsito en los que las personas muestran su disponibilidad para interactuar entre sí de forma eminentemente casual. Este es un indicio de la cualidad intersubjetiva del chat” (Yus, 2010, p. 178).

en un acto de libertad, donde se escapa el dominio de lo simbólico y se constituyen los modos de presencia ([figura 28](#)).

Del todo a las partes en los microtextos del chat. De las estrategias acotadas en la construcción y reconstrucción de los microtextos del chat, como elemento nuclear de esta intercomunicación, la compleja relación entre el todo y las partes en esta serie de interconexiones breves y rápidas no necesariamente contiene una serie de textos que conservan una lógica secuencial. Por el contrario, la persistencia de elementos simbólicos, genéricos o temáticos, mediados por las salas y por el entorno cognitivo del chat, garantizan la coherencia, la cohesión y la conexión simbólica, a partir de la creación de estos textos rizomáticos que despiertan los sentidos para la interrelación virtual.

La construcción por parte de los internautas de las secuencias dadas por los microtextos del chat hace que los cibernautas tengan una dimensión de la parte en el todo; aquí, el modo, el diseño y la enmarcación semiótica ([Figura 10](#)) forman parte de una totalidad preexistente, sin la cual no habría relaciones, ni sentidos.

Esta complejidad, donde el todo es más que la suma de las partes, es la concepción holística de la cosmovisión que abarca esta realidad mediática como una manera de pensar el mundo, en tanto que, en términos de Prigogine (1997), “los problemas de difusión son fenómenos irreversibles: la difusión corresponde a una aproximación a la uniformidad en el futuro y produce entropía (desorden)” (p. 45).

Aquí, la suma de las partes forma el colectivo de un conjunto de elementos que da como resultado de sus interacciones un sistema complejo. En este sentido, la transducción (Simondon, 2001), donde el otro, el mundo, el yo, la identidad y la cultura están en el campo del no lugar (Augé, 1975), hace que estos intercambios simbólicos de los lenguajes en red construyan sujetos de acontecimiento que forman un todo convalidado globalmente.

Prigogine (1997) hace referencia a un universo donde los objetos están menos definidos que en la física clásica. Se trata de fenómenos sumamente ricos que presentan comportamientos periódicos en el tiempo, rupturas espontáneas de la homogeneidad espacial o temporal o fenómenos más complejos aún, pues prometen comportamientos inesperados que presentan una amplia gama de posibilidades, de interpretación, que no es otra cosa que la dimensión semiótica de los lenguajes virtuales que adquieren, en su múltiple devenir, infinidad de sentidos.

Este sistema complejo, visto como una red de circulación de sistemas de lenguajes dinámicos, hace que en el mundo global actual se reconozca el papel primordial de las fluctuaciones y la inestabilidad en los fenómenos humanos, con lo cual el todo adquiere nuevos sentidos y otras perspectivas en la cibersociedad. Así, desde la mirada de la complejidad, tanto la teoría del caos como los modelos de autoorganización “han abierto una brecha en el pensamiento científico de los últimos años, ya que todas estas teorías tienen en común el trabajar con modelos matemáticos no lineales” (Najmanovich, 2001, p. 15).

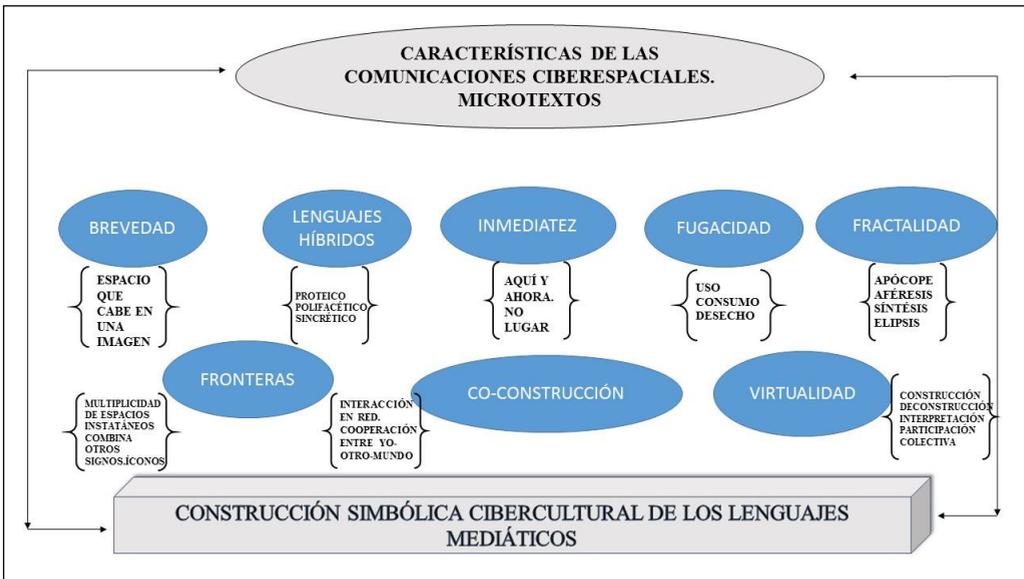
Entonces, la ciberexperiencia de los sujetos define sus subjetividades precisamente en la incertidumbre; es decir, en un espacio que favorece la cibercultura: fronterizo, liminal, paradójico, ambiguo, indeterminado, consumista, productivo, alegórico, en el que se borra la linealidad, la jerarquía, la estabilidad, la uniformidad, para generar “entropía” (desorden), al incorporar las múltiples formas posibles de escritura y reescrituras simbólicas.

Así, los cibernautas, al escribir, reescribir y darle sentido al mundo simbólico virtual del chat, logran un efecto de totalidad a partir de la diversidad. Aquí las partes son constitutivas del todo; en términos de Zavala (2005), la tendencia de la fragmentación de una totalidad de

sentido hace que “cada uno de los fragmentos resultantes tenga una autonomía formal y semántica que permite interpretarlo en combinación con otros, independientemente de su lugar en una secuencia original” (p. 80).

Estas comunicaciones ciberespaciales evidenciadas a partir de los microtextos de los chats estudiados, tienen características específicas, dado su carácter virtual y un alto grado de importancia en la cibersociedad, ya que hacen parte de su capital simbólico y su entramado cultural. A partir del estudio de los microtextos del chat se dilucidaron las siguientes características (Figura 48).

Figura 48. Características de las comunicaciones ciberespaciales. Microtextos



Fuente: Elaboración propia

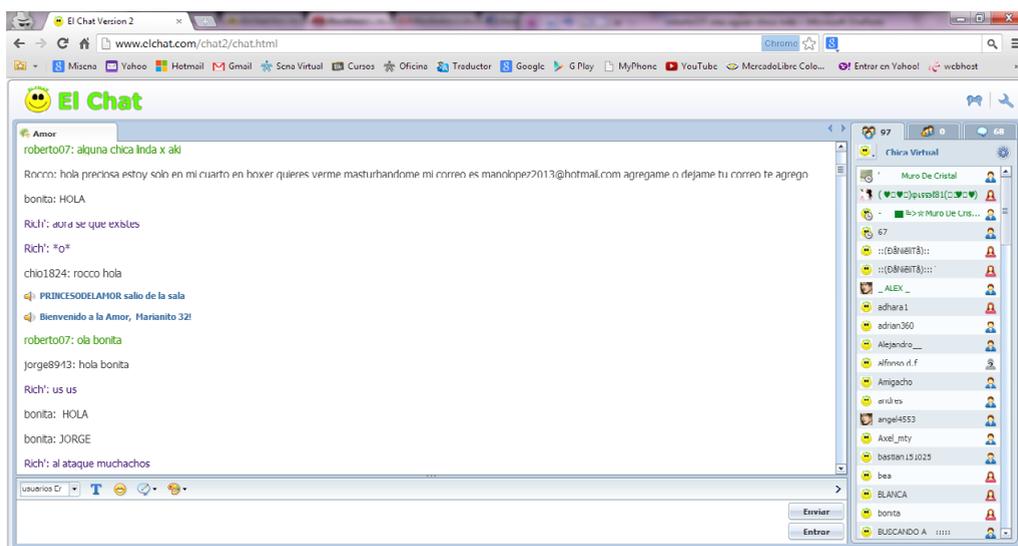
A partir del entramado relacionado en la figura anterior, se pasará a explicar cada una de sus características en relación con el proceso semiótico de los microtextos del chat. Veamos. 1) Brevedad: punto clave en la comunicación ciber cultural del chat, es el espacio que cabe

en una imagen; con ello, se logra mayor complejidad en el lenguaje virtual a partir de una extensión mínima de palabras, signos, símbolos e íconos. Estos espacios son valorados como bienes inmateriales, ya que la síntesis como atisbo de una totalidad mayor ejerce una función reguladora en la sociedad de consumo. 2) Multimedialidad y multimodalidad: lenguajes de naturaleza híbrida que aportan múltiples sentidos (lenguaje proteico, polifacético, cambiante, evolutivo y variable) con alto grado de significación. 3) Inmediatez: es una cultura que en sus lenguajes denota el aquí, el ya y el ahora, en un contexto virtual, en el que el tiempo y las fronteras son inexistentes. 4) Fugacidad: el todo se diluye cuando se logra el efecto deseado en los internautas, este mundo simbólico se consume y se desecha; así la idea, la imagen, el ícono y el cuerpo son elementos fortuitos para un momento dado, justo y preciso, que no traspasan fronteras, pues estas no existen. 5) Fractalidad o parataxis: es una de las formas de la construcción de subjetividades que genera un espacio virtual de microtextos multimodales, lo cual permite leer lo que está presente de manera elíptica; estos microtextos no generan relación de dependencia. 6) Co-construcción: producto de la creación y de la eficacia de la inteligencia colectiva, los microtextos del chat no existirían sin la relación de interacción entre el yo/el mundo/el otro (Cárdenas, 2001); tal situación discursiva genera narrativas plurales y nuevas formas de modalizar. 7) Virtualidad: los microtextos multimediales y multimodales, según características acotadas en este trabajo, son las formas de los lenguajes de la cibercultura que satisfacen las necesidades del mundo global actual.

Estos juegos intertextuales constituyen y construyen un sinfín de microtextos dinámicos que, a su vez, son enriquecidos por cada internauta a partir de una infinidad de metáforas que conducen a una comunicación esporádica, inmediata, audaz, que enmascara diversos fines enmarcados en el entorno o escenario cognitivo de cada una de las

salas que conforman la red de chateadores, pues cada una tiene su enfoque, sus características y sus encuadres respectivos. En el ejemplo citado abajo el hiperónimo es el amor y sus hipónimos son los tópicos que surjan de la interacción (figura 49). Ver bitácora 2.

Figura 49. Chat amor-elemento totalizador.



gFuente: Tomado de www.elchat.com.

Estas creaciones colectivas, a manera de microtextos fugaces, instantáneos y de gran inventiva, son contundentes para el efecto buscado y deseado en la sociedad de consumo utilitarista, mediática y fugaz; asimismo, esta múltiple proliferación de espacios virtuales y las variantes en la lectura que se presentan sin espacio y sin tiempo son facilitadores de la cultura consumista, en la que las nuevas formas de comunicación hipermedial hacen que la brevedad sea un mercado útil y productivo en la cibersociedad, como se determinó en el capítulo 3.

En conclusión y como resumen de este capítulo, estos aspectos conducen a dilucidar, entender e interpretar, cómo los lenguajes virtuales de los chats públicos están cargados de múltiples sentidos que son generados e interpretados por sujetos multiculturales, lo que les otor-

ga una perspectiva y dimensión a los lenguajes desde la semiótica de la acción; por esta razón, no pueden ser vistos desde un enfoque monomodal.

Es importante considerar, cómo estas prácticas multimodales socio-semióticas, en el marco de estos entornos cognitivos —escenario global que favorece las lecturas multimodales en el contexto del chat—, permiten una lectura crítica y propositiva de las dimensiones y dinámicas que favorecen el uso de estos lenguajes multimodales y sus proyecciones socio-semióticas, en tanto que establecen una distancia de la representación lógica del signo para “red-construirlo” como acción, pasión, sentido, es decir, como una variedad sígnica, en sus múltiples representaciones, multifunciones, multicódigos, multitextos e hipertextos.

Esto implica otra forma de abordaje desde la investigación transdisciplinar y un cambio de mirada del lenguaje semiótico, donde ya no se debe considerar la imagen exclusivamente como parte del texto, ligada a la cualidad lingüística, sino la imagen funciona como texto independiente, como elemento autónomo, productivo, único, que tiene significación y sentidos propios, cuyas creaciones múltiples, de técnicas, contextos, avatares, espacios, tiempos, contornos, diseños, etc., son creados, recreados, imaginados, soñados y compartidos por los internautas en las redes sociales.

Por tanto, la complejidad de los lenguajes del chat, hacen que estas formas múltiples y diversas de almacenamiento de imagen sean un conglomerado visual de todo tipo, desde las de arte hasta los artefactos más exóticos, cuya interpretación debe concebirse desde su proceso como acción creadora.

Este proceso de reinterpretación de la imagen como parte de la cultura simbólica que asume vida propia, “como acto generador de sentido”,

de alguna manera toca la intencionalidad fija y unívoca de las miradas del mundo moderno, permitiendo replantear desde lo epistemológico otras formas de lectura y valoración del signo, lo que a su vez genera una serie de preguntas que no pueden ser respondidas por una sola disciplina. Como se dijo anteriormente la imagen, como producto pluricultural, puede leerse desde la enmarcación con su propia retórica y gramática, pues, la imagen releva al texto, lo sustituye o lo supera, lo que permite múltiples perspectivas de lectura, como lo plantea (Belling, 2007), al concebir que la imagen se manifiesta como el resultado de la simbolización individual o colectiva.

Este entorno cognitivo es visto como el intercambio simbólico emocional de los lenguajes en red, de ahí que la postura de Fabbri (2004) desde el giro semiótico sea de interés para esta investigación, al pensar una semiótica que va más allá de la lingüística, donde los signos se construyen como acciones, como “actos de sentido”; es decir, “al igual que la lingüística performativa, la semiótica también debe concebir los signos como acciones, como transformaciones de situaciones, como planteamiento y modificación de acciones, espacios y tiempo” (p. 62).

Este planteamiento del giro semiótico tiene un marcado sentido antropológico, ya que se orienta hacia una semiótica que estudia el comportamiento como “una ciencia descriptiva de la realidad” (p. 14) y cuyo proyecto antropológico es orientador en los “estilos semióticos de la vida” (p. 16). En este sentido, los signos se leen y se interpretan no a partir del funcionalismo sistémico del lenguaje, sino desde el giro semiótico, es decir, desde el sujeto de acción y de cuerpo que porta valor y significado dándole sentido a los hechos transductivos.

Además, pone en evidencia, como se dijo anteriormente, el papel esencial de la corporeidad en unos juegos de avatares ciberculturales que correlacionan de manera encadenada la constitución de subjetivida-

des, de múltiples identidades, así como de sentidos, que afectan directamente al cuerpo. Esto conforma, a manera de catarsis, la liberación del yo y de las pasiones, de cara a una sociedad consumista que exige el valor de la transformación como acto de libertad y de intercambio de subjetividades.

Desde esta perspectiva, la configuración de la sociedad actual global difiere de la postura clásica del individuo-sociedad-comunidad como una organización jerárquica, para asumir la posición de un sujeto de acción que abduce (hipercodifica, hipocodifica, transcodifica), crea y recrea el mundo *online*, en una dimensión cibercultural, en la que esa ciberexperiencia es toda una actividad configuradora de sentidos, relatos y narrativas, los cuales, a partir de los microtextos del chat, ejercen la función reguladora de los lenguajes multimodales y multimediales desde su construcción simbólica.

Esta base conduce a entender otras formas de multimodalidad que enriquecen de manera significativa la comprensión e interpretación de estos universos discursivos multimediales, constructores de otras formas de vida. Por esta razón, es importante resaltar cómo durante el tratamiento teórico-pragmático de esta investigación surgió este interesante punto a tratar sobre los lenguajes multimediales y multimodales del chat público, como una creación y recreación de “microtextos” que, en su condensación, denotan todos los sentidos posibles —como otra forma de construcción de los marcadores sociosemióticos del chat— y que contribuyen a su enriquecimiento conceptual desde el giro semiótico o la semiótica de la acción, como proceso de transducción, en el espacio red, cuyo protagonista es el sujeto nómada como transformador y productor de la sociedad y la cultura.

Igualmente, se proponen otras formas multimodales de lectura de los chats a partir de la recreación del término (microtextos) desde la

perspectiva de la teoría de la “minificción” como uno de los géneros literarios surgidos en el siglo XX. Lo que evidencia cómo los lenguajes de la cibercultura construyen otras formas de subjetivación que deben verse más allá de una práctica lectoescritora.

Dichos aspectos se desarrollaron desde el entorno cognitivo multimodal y multimedial del chat público, la investigación permite observar las múltiples transformaciones en la indagación actual sobre el significado, los sentidos, la constitución de identidades y subjetividades, donde es notoria la desacralización de la capacidad de representar la realidad objetiva por el poder constituyente del lenguaje de la cibercultura, que se convierte en acción, en subjetivación y, por lo tanto, en transducción⁴⁰ (véase el diagrama general de la propuesta en [la figura 10](#)).

40 Transducción (Simondon, 2001): Realidad que obedece a una manera de pensar el mundo a través del otro; este proceso de acción y transferencias (formar, informar, transformar y deformar) cumple con la función transformadora del objeto y el sujeto, lo que les da sentido y valor a las relaciones simbólicas del ser y el hacer y el querer como modalizaciones de los lenguajes del ciberespacio, para asumir la posición de un ser-acontecer que abduce, hipercodifica, hipocodifica, transcodifica, crea y recrea el mundo en una dimensión de múltiples sentidos.

Capítulo 5

Yo, tú y el otro ¿estamos conectados? El ciberespacio nuevo escenario de las subjetividades.

La cibercultura apunta hacia una civilización de telepresencia generalizada. Más allá de una física de la comunicación, la interconexión constituye la humanidad en continuo sin frontera, atraviesa un medio de información oceánico. Sumerge los seres y las cosas en el mismo baño de comunicación interactivo. La interconexión teje un universal por contacto.

Pierre Lévy. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*

El propósito de este capítulo a partir del tema abordado es proponer elementos de investigación y debate en el mundo académico global a partir de los resultados obtenidos en esta investigación. Cuyos nuevos elementos sean la base para consolidar futuros proyectos de investigación y alimentar otras líneas, necesarias hoy, como las políticas públicas y la realidad educativa mediática, la educación y los medios interactivos, culturas juveniles y realidades educativas, las tecnologías de la comunicación y su manejo de pensamiento crítico y propositivo en la educación, estrategias mediáticas para el desarrollo del pensamiento eficaz desde la primera infancia. Elementos que sin duda alguna favorecen el desarrollo y apropiación de un currículo flexible que permita lecturas críticas de la realidad educativa desde la perspectiva mediática que, sin duda, es una lección aprendida y obligada en el marco de la situación pandémica actual.

Una mirada reflexiva y propositiva

Con base en las implicaciones teóricas y prácticas, en la formulación, indagación y análisis de esta propuesta de investigación, es importante destacar varios aspectos cuyos resultados emergen de la pregunta de investigación, la cual se centra en el ámbito de la actual sociedad de la información y de la comunicación. ¿Cómo se constituye la configuración de nuevos sujetos y subjetividades a la luz de las representaciones de sentido a partir de las relaciones transductivas orientadas en el entorno multimodal y multimedial del chat público?

Como se ilustra en los capítulos anteriores esta pregunta transversal se orientó desde una visión transdisciplinar, a partir de la dimensión sociosemiótica enmarcada en tres categorías, a saber: el entorno cognitivo multimedial del chat, desde el modo, el diseño y la enmarcación; las categorías de red (no lugar); y lenguajes-corporeidades y subjetividades, vistos desde el giro semiótico.

Es así como, el valor característico de las interacciones en los chats públicos, cuyo poder transductivo (transformador, contingente) se dimensiona en este estudio, se da en el 'juego de roles' de los sujetos y en el dinamismo de los lenguajes multimodales y multimediales, a partir de las distintas formas de representación y subjetivación simbólica de los sujetos cibernautas. Logro que se destaca en la esencia del planteamiento creado, como resultado de la propuesta de investigación y que se sintetiza en la figura 10 "Configuración semiótica multimodal y multimedial del chat público"

Desde allí, se hace evidente que estas múltiples formas de aproximación a lo sociosemiótico, no se dan exclusivamente desde la relación de los signos con la realidad, o con los sujetos, o con las relaciones que contraen los signos, sino también desde su relación con la deconstrucción, la transducción, la creación y la recreación de esa sinta-

xis, semántica y pragmática, propias de la concurrencia de la diversidad de los signos que tienen distintivos valores de uso en el chat y, que por lo tanto, encauzan al sentido multiverso con influencia directa en la configuración de la diversidad de las subjetividades.

Adicionalmente, abre un abanico de posibilidades que permite tanto a estudiantes de pregrado y de posgrado como a docentes-investigadores, formar parte de esta red cognitiva que favorecerá la realización de otras investigaciones en torno a las preguntas emergentes, surgidas del proceso de esta investigación, que ayudan a consolidar una visión no parcializada de la educación y las políticas públicas, bajo la mirada de una lente etnográfica cibercultural, cuya condición de ser virtual refleja no solo un paso al cambio desde la etnografía tradicional, sino toda una serie de acciones que se presentan más allá de los entornos físicos, reales y materiales que influyen en las dinámicas sociales y educativas.

De hecho, entender la transducción como elemento base para la comprensión de los lenguajes multimodales del mundo de la cibercultura, aporta a los estudios del lenguaje otras formas de lectura y análisis desde la perspectiva del giro semiótico situada en los lenguajes mediáticos. Desde esta postura, el sujeto de enunciación universal y trascendental no es el sujeto de la interfaz, pues, así como sus lenguajes, este cibernauta es un sujeto de acción, de interacción, de interactividad, de subjetivación e interobjetivación; en términos de Simondon (2001), "sujeto interobjetivado"⁴¹ cuyas prácticas discursivas manifiestan pasión, acción, transformación, acontecimiento. Es un sujeto que se hace en la cotidianidad de la red y que construye su vida social, cultural, económica y educativa con una mirada transdisciplinar y de frontera. De ahí que no se pueda medir, reflexionar, estudiar y pensar el

41 Es un sujeto que se construye en la red a partir de modos, transferencias y proyecciones con el objeto técnico. Así las cosas, el sujeto-objeto establece un proceso de transducción donde la virtualidad se convierte en fundamento de vida cultural y social.

el mundo virtual exclusivamente desde paradigmas tradicionales. Situación que implica todo un replanteamiento de nuevas valoraciones desde los actores educativos.

De tal forma que, para esta investigación, desde el giro semiótico, se concibe el signo como proceso creador de *actos de sentido*, por lo tanto, generador de subjetividades y transformador de cultura, de sociedad de paradigmas educativos, es un ejercicio visionario. Esto facilita los desplazamientos rizomáticos en red desde el borramiento de fronteras, hasta la creación de estrategias de desarrollo de pensamiento de múltiples dimensiones que movilizan la interacción y dinamizan la creación de vínculos de creación en el panorama educativo, este ejercicio colectivo y de cooperación y recreación mutua entre docentes, estudiantes, padres de familia, instituciones y de todos los actores sociales obligatoriamente nacen de un sujeto de acción, narración y cuerpo (Fabbri, 2004), a partir de toda una construcción, donde el giro semiótico, el giro del mundo actual permite y es determinante en las múltiples formas y maneras de vivir el mundo en un proceso de transducción ciberexperiencial. Esto lleva a la interpretación de los sentidos desde las *dimensiones sociosemióticas* de análisis propuestas en esta investigación (Figura 10).

Dichas dimensiones sociosemióticas se entraman a partir de nodos en relación con la posición del sujeto de acción, en un espacio de interacción como mediación simbólica, en el cual se desarrolla la cibercultura desde la cartografía, la posición y el campo, dimensiones altamente influenciadas en los cambios sociales, culturales y educativos, pues, la red nos configura y reconfigura con base en las múltiples intenciones de los cibernautas y nuestros propios deseos. Las sociedades mutan como los procesos cognitivos en red, pero la educación, en su relación con la realidad, el otro y el mundo parece estática e inerte ante estas nuevas realidades que abren otras perspectivas de las configuraciones del

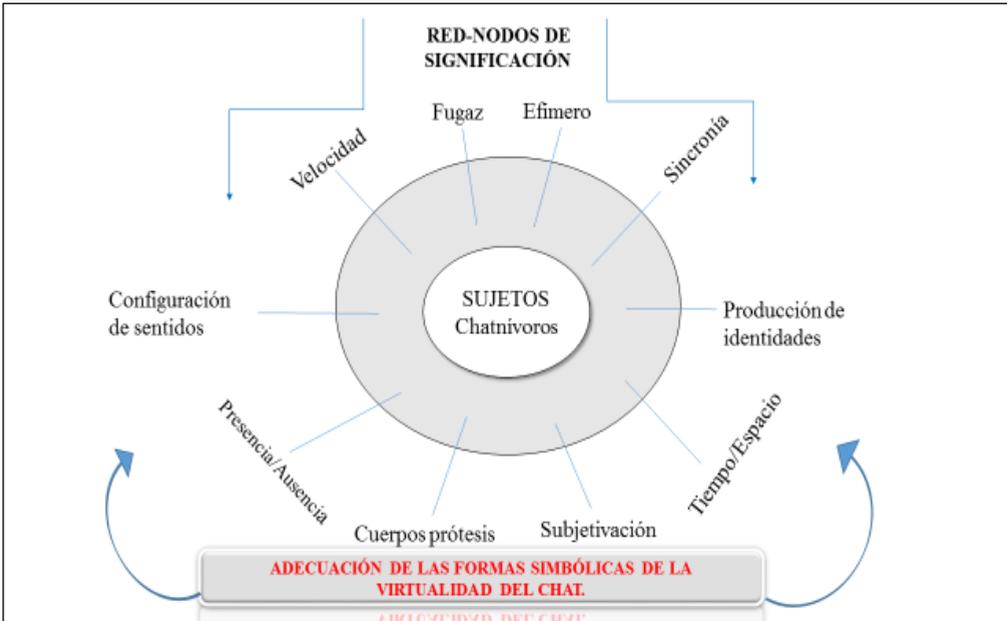
mundo, de las sociedades, la infancia y la múltiples necesidades de vida de los ciudadanos.

Ello muestra lo inagotable del sentido que nace a partir de la relación que establece el sujeto con el objeto (interobjetividad), cuyos múltiples significados están cargados de valor, es decir, de expresividad y de sentidos, ya que siempre se valora y significa en función del otro y de los otros (individuación-transindividuación), en una red-cooperativa, en la que estos sujetos de acción establecen sus modos de presencia a partir de las relaciones de conflicto y de diferencia; es decir, del “campo” (Merleau-Ponty, 1975) dialéctico de la presencia/ausencia, del tiempo/espacio, como adecuación de sus formas simbólicas desde la virtualidad de los mensajes instantáneos. Este elemento es fundamental y recurrente en las realidades no reales de la virtualidad, dicha categoría de cooperación se desconoce en la perspectiva educativa ya que la interacción, la acción y el cuerpo se invisibilizan; sucede todo lo contrario en el mundo de la virtualidad, lo que demuestra que las instituciones educativas son ajenas a esos mundos posibles

Esta categoría vista desde la cartografía, analizada en esta investigación como la categoría de red-no lugar, significa en la propuesta, a manera de creación de la autora, una ‘RED’ de: **R=relación** (cultural, social, histórica, política, educativa), **E=espacio** (cartografía) y **D=discurso** (discurrir, pensar, cambiar, transformar, producir) de nodos de significación que orientan infinitos sentidos y que hace que los ‘*chat-nívoros*’ como devoradores de los no espacios configuren y construyan sentidos y subjetividades a partir del juego simbólico mediado por la velocidad, la fugacidad y la simultaneidad en espacios sin fronteras, ni tiempo. Estas características, determinantes en las interacciones mediáticas, hacen que la presencia/ausencia de los cibernautas haga de sus cuerpos una prótesis de espectacularidad., constituyéndose como otro, un adendo, de múltiples y posibles relaciones, en un yo divergente, autónomo, plural, diverso, único.

En el siguiente diagrama (figura 50) se ilustran las múltiples formas de adecuación cartográfica de las construcciones simbólicas de la virtualidad, que producen los internautas desde el ciberespacio como 'chat-nívoros', creadores y productores de sus identidades ficticias en 'RED'.

Figura 50. Adecuación de las formas simbólicas de la virtualidad del chat (red-nodos de significación)



Fuente: Elaboración propia

En esta cibrexperiencia, desde los lenguajes de la cibercultura de las múltiples interacciones mediáticas y, a partir de la propuesta transductiva desde el giro semiótico, hemos visto cómo el signo adquiere otros valores, ya sea como signo, símbolo, señal, indicio, cuerpo, imagen, cultura o subjetividades, etc., dependiendo de la relación que los sujetos contraigan con los objetos, lo que hace que su lectura sea mediada por otras dinámicas (relaciones-espacio-discurso). Esta relación "con", donde siempre está implicado el otro, hace que la situación discursiva y comunicativa se lea a manera de rizoma y que sea determinante en la posición del sujeto de acción y sus modos de presencia, desde las

relaciones que establece el signo con la realidad como mediación, con los otros signos como acción-mediación, y con los sujetos como expresión, en el contexto yo-mundo-otro.

Por tanto, el signo, visto desde el giro semiótico, específicamente en los espacios dialógicos virtuales, no es solo representación; por el contrario, establece relaciones rizomáticas a manera de un bucle infinito de sentidos que proyecta las múltiples realidades desde las posturas de los sujetos nómadas (véase [Figura 34](#). Representación rizomática del signo).

La condición sociosemiótica hace que, desde la cibercultura, los internautas ya no expliquen los signos (producto), sino que los produzcan, reproduzcan, creen, recreen, valoren e interpreten con múltiples sentidos. Esta construcción a partir de los lenguajes multimodales y multimediales se manifiesta en condiciones de acción-enunciación, como producción. Estas modalizaciones discursivas, como prácticas humanas, subjetivizan y valoran las enunciaciones a partir de los textos producidos, reproducidos y reconstruidos en la virtualidad, como transducción. Desconocer esta nueva condición de sujeto niega toda posibilidad de innovación y actualización de las políticas públicas educativas

Así, esta estructura rizomática de los textos virtuales, desde la visión de los espacios red, como unidad de interacción en el ciberespacio, es un indicador de base en la construcción de identidades y proyección de subjetividades, ya que estos microtextos que portan valor y significación, visto como una propuesta surgida del análisis y la dinámica del carácter multimodal y multimedial de las comunicaciones instantáneas y sus diversas manifestaciones, son los portadores de la red de sentidos o nodo de sentidos que los sujetos aportan en la construcción de identidades y creación de sus subjetividades como sujetos

políticos y éticos en su proyección de vida y su influencia en el tejido social.

Esta red de sentidos ofrece un campo pluricultural abierto a múltiples representaciones y formaciones discursivas y comunicativas que favorecen un anonimato social, cuya consecuencia es la necesidad de imaginar al otro y a los otros ‘fabricando’ y proyectando un sinnúmero de identidades como caracterizaciones existen. Por ello, Kiesler (1984) define la comunicación mediada por ordenador como un canal que despersonaliza. Ver capítulo 4, donde se evidencia cómo a partir del *nickname* o del *avatar*, *Second Life* (SL), u de otra posibilidad multimedial y multimodal, el sujeto de acción como ser autónomo, configura todas las identidades posibles u otros modos de representación de su identidad, ya sea con fotos, íconos, imágenes, etc., con el propósito de no solo explorar el mundo virtual sino de establecer relaciones sociales, culturales, de aprendizajes o de negocios a través del mercado de la red o de cualquier otra actividad transductiva, que construya otras formas simbólicas de movilidad en red, donde las subjetividades y las corporeidades están a la orden del día, en la mediación e integración que ofrecen las plataformas multimediales y la hibridez de los lenguajes multimodales, hibridez, que debe ser entendida y aceptada como parte de los procesos educativos.

En este sentido, Jones (1997) propone una división del yo virtual en tres modalidades, cuyas condiciones de los lenguajes ciberculturales e interactivos del *chat-lar* favorecen estas concepciones:

1. Yo (*self*), a quien define como el ser humano que se sienta ante el ordenador en el mundo real y objetivo (sujeto carnal).
2. Meta-yo (*metaself*) es la representación del yo en el medio virtual, es el yo que perciben los otros “yo” conectados a la red. Esta versión de ese yo real es proyectada, percibida y modificada por los cibernautas

a su antojo (a partir de la creación de sus *nicknames*, de sus juegos multimodales, de sus avatares –identidad–).

3. Yo metaficcional (*metafictional self*) es la manifestación de una parte del yo dentro de un entorno ficticio multiusuario (*Muds*) que es creado de forma consciente con un yo alternativo según los intereses del sujeto creador en su condición de subjetividad, como un juego de roles. Es una forma de crear subjetividades a partir de la asunción de identidades que, por supuesto, no existirían sin el otro, ya que el otro es quien, valida, reconoce y reconfigura en la red

Es así como los textos multimodales y multimediales, abordados en esta investigación, como se afirmó en el capítulo 4, son la herramienta que mantiene unida la comunidad de chateadores y, a la vez, son el indicador de la proyección del sujeto en cuanto a su realización personal en la afiliación social, en su reconocimiento cultural, en su postura política, en su concepción ética, es decir, en su condición de sujeto de acción, de pasión y deseo, en la constitución de sus subjetividades e identidades que multiplicadas favorecen las relaciones interactivas en red a manera de transducción. Ver [figura 2](#)

Es importante recordar que la identidad es la creencia de lo que soy o debo ser y se asume desde la posición del sujeto nómada metasef; por ello, la identidad en esta investigación es vista como la configuración, caracterización y construcción de sentidos que el sujeto modaliza con base en sus contextos, al igual que construye y valora en relación con el otro.

Este sujeto autónomo (nómada) interfiere en la construcción no solo de su espacio-red, sino que construye otras nuevas formas de subjetividad desde las cuales el cuerpo (*self*) toma otras dimensiones. Entonces, desde la subjetividad el sujeto de acción (*meta self*), como ser autónomo, significa, conoce y construye sus propias realidades a partir de la relación yo-mundo-otro, hasta la consolidación de su *me-*

tafictional self, cuyos efectos con los contactos en la red hacen que el sujeto construya y reconstruya su autoimagen, en un proceso de individuación-transindividuación, desde las experiencias y vivencias del mundo individual (real-virtual). (Yus, 2014).

Aquí vemos claramente que se concatena la creación de avatares como una recreación y transformación continua de señales donde claramente se transforman las nociones de cuerpo material en cuerpo-red (subjetivación-transducción). Así, el sujeto de acción en la red adopta varias identidades y gracias a estas, nos reconocemos e identificamos como sujetos diversos. Por lo tanto, llegamos a la individuación, la cual se da en lo social como un proceso de transindividuación que se concatena en la conformación de sujetos y subjetividades, desde la acción colectiva

Así, según lo describe Yus (2010), “el ciudadano del siglo XXI es un nodo de interacciones físicas o virtuales que maneja según sus necesidades comunicativas en forma de redes de interacción” (p. 56). Esta multiplicación de identidades y creación de subjetividades, pueden llenar como alternativa válida las necesidades de proyección del yo físico de un internauta o sujeto de acción y el asentamiento de su realidad desde lo virtual. A este respecto, bien viene un ejemplo ubicado en la sala de chat, chatnet.com: “yo no tenia relcions sociales, ahora siiiii i no salgo de mi abitación” (sic) [yo no tenía relaciones sociales, ahora sí y no salgo de mi habitación].

Es una forma de llenar un vacío emocional en cuanto a la presencia social del sujeto, pues ser aceptado por la red y reconocido por los otros le permite existir y validarse como sujeto de acción; por lo tanto, deconstruir su yo. La imagen que se tiene de sí mismo y la que los usuarios de la red han creado de los otros “yo” (*self*) adquieren vida propia a través de la conformación de sus identidades en una realidad

virtual que permite hacer del ciberespacio un eterno presente, cuyo “presente es el instante en el cual el futuro se derrumba en el pasado”⁴² (Sontag, 2007, p. 13), y que se acepta como ‘normal’ en la cotidianidad de la comunidad virtual, la cual incide en el entorno socio cultural del cibernauta.

Es así, como se evidencio en el capítulo tres, la producción del capitalismo cognitivo que se está consumiendo en la actual economía globalizada, creación de identidades, subjetividades y cuerpos, hace que las grandes multinacionales mediáticas ejerzan un poder monopolizador sobre el capital simbólico creado en el espacio-red.

Estas prácticas cotidianas de ser y estar en red desarrollan un sentido de espacialidad, en el cual el cuerpo que construimos y consumimos es un acontecimiento espacial que se reconoce a través del otro y de los otros, en un proceso de “individuación” del sujeto como realización de sí mismo y afinamiento de su singularidad, que se construye frente a lo colectivo y que, según Simondon (2001), se inicia como un proceso de resonancia intrínseca y extrínseca donde la individuación está ligada a la modificación del estado.

Este proceso de individuación lo construye el sujeto nómada que, al adaptarse al medio, lo modifica y, a su vez, es modificado por él. En el capitalismo cognitivo y en la sociedad-red, a través de su acción como sujeto genera otras formas de sentido y de construcción de realidades que edifican su subjetividad, sus deseos, sus relaciones, su accionar frente a lo que la sociedad de consumo ha modelado como hecho transductivo, altamente influenciado en la consolidación de su self, proyectado en lo social, político, ético, económico, cultural, educativo, en su condición de sujeto de acción,

De acuerdo con lo anterior se reconoce, por ejemplo, la condición se-

42 Tomado de *Carta a Jorge Luis Borges* (Sontag, 2007).

miótica del lenguaje del mundo de la cibercultura desde la perspectiva transductiva vista como transformación, acción, pluralidad, multimodalidad y diversidad de sentidos. Así, se puede determinar cómo estos universos fragmentarios, que forman mundos caóticos, ponen en evidencia el orden latente del caos en los ciberdiscursos; la imagen fragmentaria de estos microtextos multimodales es parte de la misma dinámica social actual, donde el fragmento es totalidad.

Este cruzar la frontera de los lenguajes (multimodales) del mundo virtual implica utilizar palabras, imágenes, sonidos, hipertextos, etc., para invocar mundos que una vez leídos y abstraídos ya no existen en las interacciones colectivas instantáneas, sino que adquieren una presencia (subjetividad) que, en ocasiones, tiene mayor peso sobre la visión del mundo de los internautas que aquella a la que llamamos realidad.

De ahí que las características evidenciadas en estos lenguajes multimodales del mundo de las interacciones instantáneas, a partir de las estrategias discursivas analizadas en esta investigación (manifiestas en *nicks*, fotos, avatares, iconos, emoticones, tonos de voz -gritos en mayúsculas-, recurrencias estilísticas, metáforas, preguntas reiteradas, repeticiones de fonemas, onomatopeyas, hiperónimos, hipónimos, hipertextos, etc.) dan cuenta de los recursos que permiten la producción aleatoria de los microtextos virtuales de comunicaciones instantáneas, percibidos en esta investigación como: proteicos, fractales, rizomáticos, fronterizos, fragmentarios, seriales, no lineales, autoorganizados, híbridos, polifacéticos, breves y fugaces ([figura 48](#)).

Esta 'escenografía virtual' de metáforas construida con lenguajes multimodales y multimediales (signos —indicios, signos, símbolos, íconos, señales—, códigos, imágenes, textos, intertextos, sentidos, identidades, cuerpos, tiempos, espacios, etc.) permite apostar diversas cargas simbólicas y da la posibilidad de yuxtaponer, deconstruir, crear

y recrear los presupuestos de cada microtexto discursivo producido gracias a las diversas estrategias de combinación y convenciones genéricas usadas por los usuarios del chat.

Precisamente, la dimensión sociosemiótica discursiva y comunicativa de estos lenguajes se construye a manera de bucle, en un infinito *continuum* de microtextos, como pretexto para este ejercicio lúdico y productivo que, por sus características, no presentan un orden lineal-textual, ni conclusiones finales ni definitivas.

Las variantes de los lenguajes propuestos en estos juegos simbólicos de microtextos virtuales forman mundos complejos que obedecen a las lógicas propias de los lenguajes multimediales de la cibercultura surgidos en la sociedad de consumidores-consumidos, en la que “la sociedad se ve obligada a inventar sus contenidos y sus usos” (Mayans, 2002, p. 41). Como se evidencia en los juegos simbólicos de la figura 32 y que se ilustra igualmente a manera de rizoma en la figura 34, representación rizomática del signo.

Esta riqueza multimodal de los lenguajes ciberculturales conduce a la construcción, deconstrucción, interpretación y recreación de esa realidad virtual y, a su vez, de la realidad real, la cuales se influyen y retroalimentan a partir de la participación colectiva de los internautas. La recreación de estos lenguajes en el mundo de la cibercultura lleva a la producción de nuevos juegos discursivos y a la recreación interactiva de la construcción simbólica de sujetos y subjetividades en el mundo mediático. Dicha autonomía fragmental llena de sentido la discusión liminar entre la modernidad y los espacios virtuales de la cibercultura:

Mientras que en la modernidad hay una fragmentación de los espacios y de los textos, aunada a una especie de nostalgia por la totalidad perdida, en cambio la unidad de sentido en el espacio posmoderno es precisamente la fragmentariedad mis-

ma, que permite diversas formas de combinatoriedad y resemanización en cada contexto de lectura. (Zavala, 2005, p. 80).

Los diversos juegos estructurales, intertextuales y lingüísticos adoptan en las comunicaciones instantáneas una estructura lúdica que seguidamente está invitando a los usuarios a continuar conectados en la red como consumidores o productores-creadores; estos a su vez asumen una o varias identidades con el propósito de ser objeto de atención, de consumo y de venta.

Es así como las estrategias discursivas señaladas en los capítulos anteriores dan cuenta de los recursos multimodales que permiten la seducción del otro e invitan a compartir estos multiversos plagados de subjetividad. Este orden del caos de las producciones discursivas actuales es toda una dialéctica que confronta las metáforas del fragmento con las premisas de la totalidad, donde la producción simbólica y el poder económico inmerso en la globalización son el todo y la parte: “era como aprender a concebir la realidad de otra forma; se multiplicaban los espejos, se generaban infinitos laberintos; era como la imaginación de Borges y Lewis Carroll; el Aleph y sus espejos. Era como soñar soñándose” (Talanquer, 1996, p. 12).

Todas estas formas itinerantes de los lenguajes discursivos del mundo virtual se dan debido a la presencia de marcadores discursivos (véase el capítulo 4) que permiten, con alta eficiencia, condensar simbólicamente las múltiples formas de sentido que los usuarios construyen a través de esos microtextos.

La indexicalidad (carácter situado de los sujetos, el yo frente al otro) de los procesos semióticos del chat público hace que las conexiones hipertextuales se multipliquen a través de las redes y la acción de los cibernautas, con lo que se actúa estrechamente en la construcción de sentidos. El chat-la mensajería instantánea- visto como una gran metáfora relaciona los marcadores de cohesión, coherencia y conexión, a manera de rizoma, como se ilustró en los ejemplos anteriores y en los

anexos (bitácoras 4,5 y 6), donde la interacción no tiene ni comienzo ni fin, pero llega a una especie de consenso dialógico donde cada inter-nauta exhibe lo mejor de su repertorio discursivo y logra la interacción y la interactividad comunicativa; "(...) no obstante su genuinidad específica se va descubriendo a medida que dejamos de pensarlo como sustituto de algo y lo vemos con un estilo y unas particularidades propias y singulares" (Mayans, 2002, p. 41). Por esta razón, el chat dispone de condiciones propias y autónomas que, desde su misma arquitectura, permiten su autonomía y libertad para construir comunidades con sus propios lenguajes, valores, ficciones y deseos.

Por lo tanto, acercarse a estos entornos de las comunicaciones virtuales no es otra cosa que vislumbrar la vida social y cultural actual de maneras diferentes, visionando cómo este reflejo de la cibersociedad construye y reconstruye múltiples estilos de vida que, si no son creados por el internauta, pueden ser comprados y asumidos como propios. Es evidente que, en la sociedad de la información, el conocimiento, el sujeto y la intimidad parecen ser propiedad colectiva, lo que conforma e influye en gran medida en la vida cotidiana real y objetiva de los sujetos. En términos de Najmanovich (2001):

El desafío de la contemporaneidad se relaciona con la riqueza de perspectivas y, por lo tanto, de mundos posibles en los que convivir, pero también nos exige el hacernos responsables del lugar desde el cual elegimos hacerlo. El sujeto encarnado disfruta del poder de la creatividad y de la elección, pero debe hacerse cargo del mundo que ha cocreado. (p. 21).

Este universo de múltiples percepciones, sensaciones, acciones y pasiones que condensa el entorno virtual del mundo de los chats es un estado de contemplación del yo, el otro y los otros, donde las pasiones, las acciones y los ritos sociosemióticos adquieren su propio sentido.

Es evidente que, en la sociedad de la información, el conocimiento, el sujeto y la intimidad parecen ser propiedad colectiva, lo que conforma

e influye en gran medida en la vida cotidiana real y objetiva de los sujetos. De tal forma que, en esta investigación, desde el giro semiótico se concibe el signo como proceso creador de *actos de sentido*; por lo tanto, generador de subjetividades y transformador de cultura. Esto facilita los desplazamientos rizomáticos en RED desde el borramiento de fronteras, hasta la creación de avatares que movilizan la interacción y dinamizan la creación de vínculos virtuales en el mundo de la vida y de la escuela.

Es así como los textos multimodales y multimediales son la herramienta que mantiene unida a la comunidad de cibernautas y, a la vez, son el indicador de la proyección del sujeto en cuanto a su realización personal en la afiliación social, en su reconocimiento cultural, en su postura política, en su concepción ética; es decir, en su condición de sujeto de acción, de pasión y deseo, en la constitución de sus subjetividades e identidades que, multiplicadas, favorecen las relaciones interactivas en 'RED' a manera de transducción, vista también como la desconexión física de las instituciones y sus empleados, lo que exige la adopción de nuevas y múltiples tecnologías que contribuyan a la continuidad de los procesos educativos, sociales, políticos, económicos y, ofrezcan más y mejores experiencias y aprendizajes proactivos para todos.

De este modo podemos prever cómo, a corto plazo, los hábitos de comunicación e interacción social evolucionarán de una manera, aún más, vertiginosa obligando a compartir la vida del mundo de la realidad real con el mundo de la cibercultura, desde los espacios privados hasta los laborales.

Esta necesidad de conexión, de velocidad, de instantaneidad, de transferencia, de recepción directa de información y estar en red abrió la posibilidad para construir un espacio de debate sobre la propuesta y para discutir las líneas de investigación emergentes desde diversos encuentros académicos, lo que se asume como un valor agregado de

la propuesta y, una vía para proyectar y, a su vez, desarrollar futuros proyectos de investigación relacionados con esta temática hoy más vigente que nunca.

Proyección social, redes, líneas y sublíneas de investigación.

Los intercambios académicos dados a lo largo de la investigación, cuyo fuerte es la investigación en red, contribuyeron y siguen contribuyendo al enriquecimiento de esta investigación, la cual ha generado una serie de vías para continuar con la profundización y desarrollo de esta temática de la sociedad actual y, a su vez, ha generado múltiples expectativas de interacción en diversas redes académicas.

La asistencia a varios eventos académicos a nivel nacional e internacional permitió la divulgación y el debate en torno a este tema de gran actualidad e importancia global. Esta dinámica cooperativa favorece y perfila de alguna forma la presencia del investigador, con lo que conforma una relación de simetría (Hine, 2000)⁴³ con los cibernautas, quienes construyen estas prácticas discursivas y las dinamizan en las redes sociales y académicas.

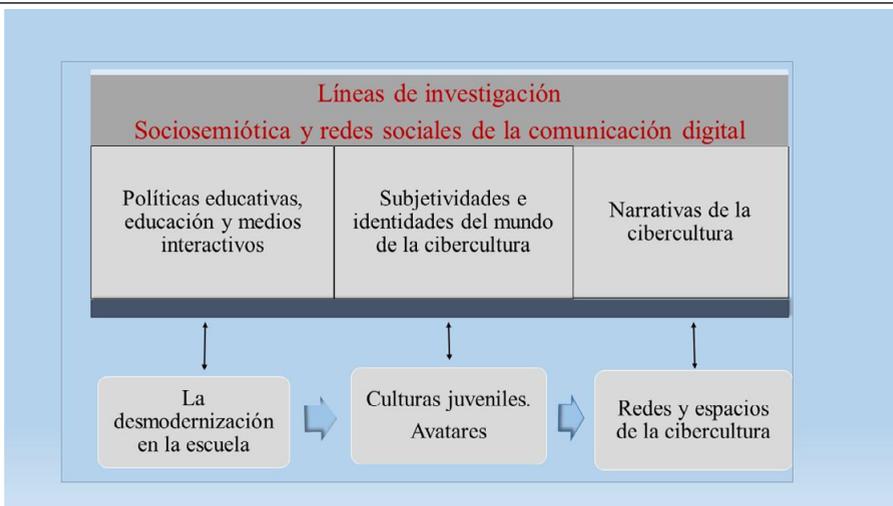
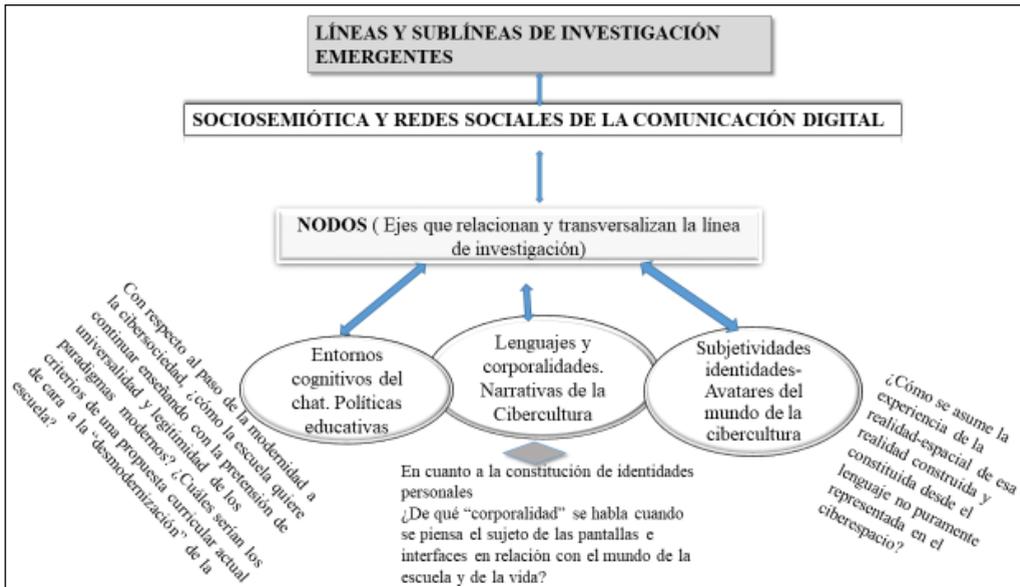
Al establecer las líneas emergentes y redes de investigación que sugirieron de esta propuesta, se determina que su foco de interés temático (sociosemiótica, educación sociomencional y redes sociales y pedagogía) transversaliza, los grupos de investigación que hace parte de la Red Iberoamericana de pedagogía, a si como el fortalecimiento del colectivo Iberoamericano de Educación y Desarrollo Humano CIEDHU-Redipe.

Las líneas de investigación (figura 51) que surgen de este ejercicio de investigación de la autora en sus años de trabajo como docente-inves-

43 La simetría ha sido propuesta por Christine Hine (2000) como una forma de acceso a la experiencia de los otros, usando los mismos recursos, medios y dispositivos de aquellos a quienes se investiga.

tigadora de planta y coordinadora del posgrado en Desarrollo Humano, de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, son un derrotero importante en la contribución y creación de algunas líneas y sublíneas de investigación de interés actual, que configuran una mirada global, real-virtual y virtual-real de los contextos educativos, políticos, sociales, familiares que nos rodean.

Figura 51. Líneas y sublíneas de investigación emergentes



Fuente: Elaboración propia

Estas temáticas que se evidencian como ejes estructurantes son el resultado de los productos emergentes de la indagación; a su vez, se propone como línea de investigación: “Sociosemiótica y redes sociales de la comunicación digital”. El eje transversal de esta línea se orienta desde “los lenguajes multimediales y multimodales de la cibercultura”.

Estas líneas de investigación se dirigen desde los tópicos planteados, a partir de la red epistemológica construida en esta investigación, de los cuales se desprenden los siguientes, a manera de nodos:

Tópico 1. Narrativas del mundo de la cibercultura.

Tópico 2. Redes y espacios de la cibercultura.

Tópico 3. Políticas educativas. La desmodernización de la escuela.

Tópico 4. Subjetividades e identidades, culturas juveniles y tecnologías de la comunicación de la cibernsiedad.

Tópico 5. Paradigmas curriculares de la actual desmodernización de la escuela.

Estas temáticas no son independientes; por el contrario, establecen una red de relaciones cuyos nodos son anclados y soportados desde los fundamentos epistémicos de esta investigación. Este trabajo en red constituye cada investigación en un todo, lo que le da continuidad y proyección a esta investigación.

De todo ello se logra crear una matriz holístico-hermenéutica que comporta varios elementos; con una sola mirada de investigación. De allí se desprenden las categorías de análisis desde tres puntos fundamentales: subjetividades e identidades, lenguajes y narrativas ciberculturales, y educación y medios interactivos.

Por tanto, desde la sociosemiótica se confluye en la conformación de la cibernsiedad y en la construcción de sujetos y subjetividades, con-

figurados a partir de las comunicaciones multimediales, que encuentran el escenario propicio para el debate académico y, a su vez, conducen a generar una serie de preguntas fundamentales para continuar con los procesos investigativos, ya que a partir de las orientaciones epistemológicas de esta investigación se abre una red de posibilidades que permite a la comunidad académica hacer parte de esta red cognitiva multimedial que favorecerá otras investigaciones en torno a las preguntas emergentes que surgieron y seguirán surgiendo en este proceso de investigación.

Convocando a Michel Serres (2012), se evidencia la importancia de generar otras miradas desde la investigación transdisciplinar, en lo concerniente a los lenguajes multimediales y multimodales de las cibersociedades del mundo global actual donde se hace evidente que:

Estas transformaciones que yo llamo “hominescentes” crean (en medio de nuestro tiempo y de nuestros grupos) una grieta tan ancha y tan evidente que pocas miradas la han medido en su verdadero tamaño, comparables con aquellas, visibles, en el neolítico, a comienzos de la era cristiana, a fines de la edad media y en el renacimiento.

En el borde de debajo de esta falla, tenemos a los muchachos a los que pretendemos darles enseñanza, en el seno de marcos que datan de una época que ya no reconocen; edificios, cursos de recreación, aulas de clase, pupitres, tableros, anfiteatros, campus, bibliotecas, laboratorios, incluso saberes [...] marcos que datan, digo, de una edad y adaptados a una era en la que los hombres y el mundo eran lo que ya no son. (Serres, 2012, p. 9)

Estas perspectivas conducen a la reflexión política, pedagógica y social de un mundo globalizado que construye otros valores y formas de vida, crea nuevas formas de comunicación, transforma la percepción

del mundo, del conocimiento, etc., que rompe con el equilibrio de lo estático, seguro, verdadero y universal, donde el sujeto de acción proyecta la vida desde otras relaciones transductivas, de interpretación, construcción, deconstrucción, paralelismo, complementariedad, cooperación y participación colectiva. De allí, que la esencia del trabajo etnográfico desde lo virtual, se sostenga en el ejercicio de la percepción y recepción, en términos de Galindo, (1988): La percepción es el corazón del trabajo etnográfico, por ello el lenguaje es tan importante, el visual, el natural, todo el universo semiótico configura el cosmos visible del oficio de la mirada y del sentido. (p. 351).

Estos códigos creados, luego compartidos y aceptados por la comunidad virtual (transducción), permiten que los lenguajes de la cibercultura, con todas sus formas de expresión, puedan constituir un hecho discursivo, emergente, multimodal y transformador de la cultura y la sociedad, lo que contribuye a generar un análisis novedoso frente al uso de los lenguajes multimodales y multimediales que se emplean en el formato de las comunicaciones instantáneas invitan a reflexionar en torno a las líneas y tópicos de investigación propuestos.

Por consiguiente, el lenguaje de la cibercultura no se orienta desde la perspectiva lingüística de la modernidad, que es visto como una representación directa de la realidad: objetivo, jerárquico, exacto, unívoco y universal. Por el contrario, es acción humana, es mediación, es representación del mundo y de los mundos posibles que se manifiestan en el lenguaje rizomático⁴⁴ del chat.

44 Entendiendo el rizoma como un conjunto de nodos interconectados que surgen en la interacción e interactividad en la red en la cual se establecen múltiples posibilidades de conexión *ad infinitum*, sin orden ni linealidad. Esta multiplicidad de sentidos invita a leer el mundo del chat como un conjunto de elementos concatenados que expuestos de cualquier manera permiten múltiples lecturas sin un orden jerárquico. Esta aleatoriedad hace que los usuarios del chat puedan conectarse y reconectarse en cualquier punto de la charla, sin generar conflicto. En términos de Deleuze y Guattari (1997, p. 25), “[...] Está relacionado con un mapa que debe ser producido, construido, siempre desmontable, conectable, alterable, modificable, con múltiples entradas y salidas, con sus líneas de fuga”.

Desde esta perspectiva, el sujeto de enunciado universal y trascendental es un sujeto de acción, de interacción, de interactividad, de subjetivación e interobjetivación, un sujeto que nace y se hace en la cotidianidad de la red, de ahí que estos mundos posibles, con su acción directa en la educación no se puedan reflexionar, estudiar y pensar exclusivamente desde paradigmas tradicionales.

Cibercultura y educación: la sociedad enREDada del mañana. Aportes de este estudio

Los resultados obtenidos, además de favorecer un enriquecimiento del problema investigado, permiten explorar los aspectos relativos al impacto sociocultural de las posibles transformaciones culturales, sociales y educativas detectadas en el cambio de paradigma a partir de las formas de comunicación de la sociosemiótica y los discursos multimodales y multimediales encontrados en el lenguaje de la cibercultura, así como identificar los métodos y recursos que se usan para comunicarse con los usuarios y el impacto que generan a nivel social, cultural y educativo.

Los resultados teóricos y prácticos de esta investigación son un aporte para la comunidad académica y científica, nacional e internacional, en los estudios del lenguaje, la cultura y la comunicación, la explicación de un fenómeno (sociocultural) y una problemática proveniente del uso de las tecnologías de la información y de la comunicación. Esta contribución facilita el estudio del análisis sociosemiótico de los lenguajes mediáticos, visto desde enfoque multimodal planteado en esta propuesta.

Esta investigación constituye, asimismo, una fuente de información relevante para los campos de la pedagogía, el lenguaje, la comunicación, la antropología y la investigación, por lo que se pueden definir nuevas

conceptualizaciones acerca de la interacción discursiva y los usos del lenguaje mediado por la tecnología, lo que permite determinar la acción, la investigación y la proyección en torno al debate académico que estas formas de comunicación multimedial generan epistemológicamente.

Por tanto, el estudio propuesto busca convertirse en una oportunidad para realimentar, desde la comunicación y la sociosemiótica, los puentes entre información y tecnologías, por una parte, y entre comunicación, educación y cultura, por la otra, lo que hace que esta imbricación entre las redes, los intercambios, las contradicciones y las memorias formen un andamiaje cuya dimensión permita repensar las relaciones y las interacciones sociales en términos ciberculturales desde tres líneas de análisis básicas originadas desde la propuesta de investigación.

En primera instancia, desde el entorno cognitivo del chat y sus dimensiones semióticas, a partir del modo, el diseño y la enmarcación. En segunda instancia, desde las categorías de red-no lugar (Augé, 2000) en relación con la cartografía, la situación y el campo (Merleau-Ponty, 1975); y, en tercera instancia, como formas de interpretar el mundo del sujeto de acción a partir de la acción, la narración y el cuerpo (Fabbri, 2000). Esto conduce a la construcción de las subjetividades e identidades a partir de la transducción (Simondon, 2001), todo en el giro semiótico como constructor de sujetos de acción y creación frente al mundo.

Estos lineamientos, en primer lugar, se centran en la necesidad de contribuir a una revisión y síntesis de los estudios e investigaciones que pretenden describir y tipificar las dinámicas que determinan la configuración actual y la posible configuración de las prácticas comunicativas virtuales desde las interacciones en el *chat-lar*, en relación con la representación, la construcción de sujetos y subjetividades y la lectura de la corporeidad desde la virtualidad.

En segundo lugar, se enmarcan en la necesidad de reconocer la manera en que se ha construido la subjetividad desde los ambientes multimodales del chat para entender mejor la relación sujeto-sociedad-educación. (Individuación-transindividuación-transducción)

En tercer lugar, dicha investigación da cuenta de las características de los cibernautas, dadas las condiciones ciberespaciales actuales en una sociedad pensada para la formación de sujetos bajo parámetros tradicionales.

Este estudio sociosemiótico de los lenguajes multimediales y multimodales de las comunicaciones instantáneas, tiene un gran impacto en la sociedad, dado que permite establecer sus múltiples interrelaciones a través de una semiosis ilimitada que circula en las redes sociales, difundiendo y proyectando nuevas formas de vida desde el capitalismo cognitivo hasta la constitución y conformación de los nuevos sujetos y subjetividades producidos en red que inciden de manera directa en la constitución de nuevos sujetos y subjetividades a la luz de las representaciones de sentido a partir de las relaciones transductivas orientadas en el entorno multimodal y multimedial del chat público, pues estamos en presencia de un fenómeno de circulación de información masiva cuyo capital simbólico emerge de los lenguajes ciberculturales de la sociedad global actual y que sin duda son la manifestación directa de las nuevas formas de reconfigurar el mundo, la educación, el intercambio comercial de productos, imágenes, cuerpos y formas de vida.

Los cibernautas en el espacio-red, configuran sus realidades en un mundo que vive a prisa, sin limitaciones, sin tiempo, sin espacio, sin corporeidad. Aspectos que se evidencian en las formas características de estos lenguajes ciberespaciales ([figura 48](#)), cuya brevedad discursiva hace que la configuración de espacio incida en las actitudes de los sujetos, viviendo un espacio-red que cabe en una imagen; así mismo, la multiplicidad de espacios instantáneos, hace que la inmediatez

determine las negociaciones de identidades y toma de decisiones en un aquí, un ahora y un no lugar, lo cual se manifiesta en la fugacidad misma de la constitución de realidades y subjetividades donde el uso, consumo y desecho son elementos que favorecen la conformación de nuevos sujetos y subjetividades en el entorno social.

Esta dinámica de co-construcción, de interacción en red y cooperación entre el yo, el mundo y el otro, manifiesta todo un proceso transductivo que incide en la estructura de pensamiento de los sujetos al modificar las formas de relación entre el objeto, el sujeto y el interobjeto, lo que configura un mundo en red, impensable sin la acción colectiva (individuación-transindividuación), situación que rompe o por lo menos trata de modificar la visión jerárquica y unívoca del mundo.

Este fenómeno global al ser proyectado en categorías de red-no lugar (nodos de sentidos), se traduce en conocimiento, lo que hace que se constituya un sujeto que participa de formas no tradicionales de compartir y construir el saber (capitalismo cognitivo), ya que las exigencias dadas a partir de la inmediatez, la fugacidad y la síntesis de los lenguajes de la cibercultura, configuran un sujeto autónomo, de acción, de participación, de pasión y deseo que interviene se modifica, modifica al otro y al mundo, a partir de su propia construcción simbólica de la realidad, la cual es negociada en la red de manera transductiva.

Así, vemos que los aportes innovadores de esta investigación, por una parte, se enmarcan desde los postulados del giro semiótico, enfocado desde la transducción y el análisis multimodal y multimedial en los contextos del espacio-red y por la otra, desde la perspectiva metodológica, al recurrir a la etnografía virtual y sus avances aplicados a un fenómeno ciberespacial, se pone a prueba una manera de ver con detalle las interacciones de los sujetos en espacios virtuales desde una etnografía que, por ser generalmente vista desde lo clásico, no permite el análisis en estos escenarios virtuales desde los elementos aportados por la cibercultura.

Entonces, en una óptica reflexiva y analítica, la profundización transdisciplinar del análisis de estos fenómenos se constituye en un aporte relevante para los sectores educativos del país gracias al redimensionamiento del sentido pedagógico e intelectual de las prácticas de formación que se llevan a cabo en instituciones oficiales y privadas.

Lo nuevo en esta propuesta se da justamente en el aporte multimodal dado de manera transdisciplinar en las categorías propuesta en red a partir de: 1) el entorno cognitivo multimedial del chat, desde el modo, el diseño y la enmarcación; 2) las categorías de red (no lugar) de Augé (2000)⁴⁵, aspectos que se desarrollan a partir de la cartografía (posición, estar en), la situación (estar en relación con) y el campo (Merleau-Ponty, 1975) (presencia-ausencia; tiempo-espacio); y 3) lenguajes-corporeidades y subjetividades, vistos desde el giro semiótico (Fabbri, 2004), que se enmarcan (la acción, la narración y el cuerpo) en la globalización actual desde una perspectiva transductiva.

Así, el lugar que ocupa la presente investigación se centra en el estudio de un nuevo panorama de la visión del lenguaje de la cibercultura, cuyo aporte se da a partir de *la visión multimodal y multimedial* presentada en los lenguajes emergentes de las comunicaciones instantáneas, desde el giro semiótico o semiótica de la acción, vistos desde la transducción y la visión rizomática de los lenguajes del chat. En donde tanto los lenguajes de la cibercultura (microtextos), como el sujeto de interacción, se reconocen a partir de un espacio de frontera cuyas dinámicas de elaboración de sentido, construcción y lectura del mundo se construyen desde una perspectiva proyectada a partir de un sujeto de conocimiento, de interacción, de interpretación, es decir de acción y de pasión.

Por lo tanto, esta investigación confluye en una propuesta de investigación social transdisciplinar de tipo reflexivo, intersubjetivo e interob-

⁴⁵ El “no lugar” se identifica con el espacio de tránsito, de flujo, dominante en las sociedades “sobremodernas”, lo que desplaza el valor del “lugar antropológico”, fijo, estable e identitario, y la subjetividad tradicional moderna (Augé, 2000).

jetivo, la cual no se queda en un momento interpretativo o descriptivo, sino que se desarrolla como un proceso transductivo de reflexión-acción-participación de nuestro estar en el mundo real-virtual en relación con el yo, el mundo y el otro, en una relación transubjetiva/transobjetiva. Lo que implica estar en posición y en situación en una cartografía en red para tratar de comprender un fenómeno mediático, fuera de los esquemas y modelos clásicos, estructuralistas, abstractos, universalistas, binarios y dogmáticos, basados en la oposición sujeto/objeto que estudian el signo como objeto de significado, desconociendo el sentido como puesta en escena de todo un giro semiótico de carácter transductivo. Esto implica una cooperación y reconstrucción permanentes de búsqueda, de los sujetos de acción, en la comprensión de la sociedad global actual. Finalmente, se espera que esta investigación sea implementada en diversos contextos, tanto educativos como cotidianos, desde las líneas de investigación emergentes surgidas y propuestas como valor agregado de este juicioso ejercicio de investigación.

Frente a estas mutaciones, sin duda conviene inventar inimaginables novedades, por fuera de los marcos anticuados, que formatean nuestras conductas, nuestros media, nuestros proyectos ahogados en la sociedad del espectáculo

Serres. Pulgarcita

Glosario

A continuación, se presentan algunos conceptos cuyos constructos se interiorizaron desde la perspectiva de este estudio que fueron orientados y construidos bajo los fundamentos teóricos descritos desde el giro semiótico; la transducción, el espacio red y la visión multimodal de los lenguajes de la cibercultura. El propósito es que el lector se apropie y realmente de algunos términos que son relevantes en el contexto de esta investigación.

Autotélico: En esta investigación, se refiere al **cuerpo** simbólico, virtual, real, consumidor o consumido, que constituye en sí mismo su propia finalidad y valor, visto desde la sociedad de consumo generada por los espacios mediáticos y favorecido por el capitalismo cognitivo. (Belting, 2007)

Campo (en relación con): Relación de conflicto y de diferencia mediada por el entorno cognitivo del chat; es, a la vez, un campo de presencia y un campo posicional, ya que toda presencia está dotada de una posición con respecto a las posiciones de los otros, posición que se da a través de la corporeidad, los silencios, lo audiovisual, etc.

Tanto el campo como la situación están en unidad con la visión cartográfica como interacción e interactividad, que supone posiciones, si-

tuaciones, relaciones, redes de interconexión, en las que el cibernauta es el protagonista. (Augé, 2.000; Ponty, 1975)

Cartografía: La cartografía = posición (estar en...) es un elemento fundamental en la organización funcional del espacio ocupado por los grupos humanos en la comunicación, comprensión e interpretación de la cibernautía y sus múltiples interacciones espaciales.

Para este estudio es vista como un espacio virtual en el que todo fluye y que le permite al sujeto mediático localizar, explorar, delimitar, administrar, comerciar, apoyar, ofrecer y negociar su imagen a partir de la conceptualización y representación de sus entornos cognitivos multimediales, favorecidos por la arquitectura del formato chat, que no solo es una elaboración cartográfica del mundo, sino todo un proceso de connotación fundamental para dar las bases de cómo el sujeto se despliega de diferentes formas con el propósito de relacionarse con muchos otros sujetos en red.

Esta mirada no parte de la visión de “cartografía” como un mapa que limita y ubica lugares concretos, sino como una disposición de elementos heterogéneos y múltiples que se relacionan en red, configurando nodos de acción para producir subjetividades. (Deleuze, 1997; Ponty, 1975)

Cibercultura: Hace referencia a la variedad de discursos propios de las tecnologías digitales que, a su vez, son configurados por las prácticas simbólicas de interacción social de los sujetos de acción, de pasión y de cuerpo, lo que afianza la importancia de acercarse a esta sociedad en red desde la conectividad, la interactividad y la hipertextualidad. (Levy.2007)

Ciberespacio: Mundo de las redes digitales que permiten una comunicación abierta, fronteriza, instantánea, simultánea y fugaz, cuya construcción simbólica facilita una lectura de múltiples sentidos. El cibe-

respacio confronta el mundo moderno objetivo, universal y verdadero con un mundo fronterizo sin espacios ni tiempo, de donde surge una nueva presencia construida desde la virtualidad. En particular, el chat posibilita configurar un ciberespacio (espacio-red) de ficción-simulación en el cual surgen y se multiplican las identidades y las subjetividades. (Yus, obras citadas)

Corporeidad: Prótesis que el individuo sostiene con la interfaz en una relación no solo interactiva sino también subjetiva, esa corporalidad (cuerpo carnal), es real en cuanto a que es virtual y es virtual por ser real (Yus, 2010) es decir, el cuerpo se convierte en lenguajes, lo que hace que el cuerpo sea un medio vivo que piensa (Belting, 2007) y crea imágenes mentales-virtuales, las recuerda, recrea y las reconoce en su constitución como sujeto.

Diseño: Escenario que contextualiza y proyecta las realidades virtuales significadas y previstas por los cibernautas que, a su vez, conecta la simulación y la imagen a partir de la relación entre cuerpo-imágenes-medios, lo que da las características virtuales apropiadas para conducir una invitación mediática certera y efectiva.

En este espacio simbólico de carácter virtual, este aspecto determina la posición del sujeto y su ruta de acceso; aquí se valida su autonomía y el ejercicio de su identidad, ya que constituye su posición en la red. El internauta *diseña* desde diversos recursos semióticos: desde la interfaz —como medio de difusión—, desde lo transindividual y desde la combinación de los modos semióticos. (Kress & Leeuwen 2001)

Enmarcación: Formas en que los elementos de una composición visual están conectados. Dicha enmarcación como principio multimodal se determina a través de las marcas, líneas, puntos, silencios, elementos de ausencia, imágenes, figuras, memes, emoticones, hipertextos, es decir, toda una amalgama de creación de textos virtuales —desde el tamaño, fondo o colores hasta la posición de los símbolos visua-

les, etc.— que nos determinan cómo los procesos de uso de distintos sistemas de signos que actualizan los internautas crean el ambiente de los lenguajes de la cibercultura del chat según los propósitos del usuario. (Kress & Leeuwen 2001)

Efecto scroll: Efecto del desplazamiento múltiple-simultáneo, del movimiento de los mensajes que conforman la interacción y la interactividad en los chats a manera de bucle, valorado en un sinfín de interacciones mediáticas. // Desplazamiento de la ventana que muestra una aplicación informática y permite la elección de múltiples rutas de conexión al usuario.

Entorno cognitivo: Intercambio simbólico emocional de conocimiento de los lenguajes en red. Precisamente a partir de estas construcciones simbólicas dadas en el entorno cognitivo del chat público, se puede conocer, experimentar y referir el entorno y la manifestación de los sujetos a partir del uso de los lenguajes como acción. Estas prácticas simbólicas mediáticas son una transformación recíproca entre los usuarios conectados a la red. // Escenario mediático virtual, inmediato, fugaz y sincrónico, visto desde la pragmática de la acción como toda producción social con una dimensión y un entorno discursivo, mediado por los sentidos y la posición de los sujetos en la medida en que configuran sus realidades y sus identidades.

Giro semiótico: Forma multimodal de comunicación regulada por la estrategia semiótica del deseo, de la pasión y del cuerpo (Fabbri, 2004). La perspectiva sociosemiótica, como teoría de la acción (giro semiótico), considera, para este estudio, que el discurso multimodal del chat es radicalmente un acto de configuración de sentidos variables de acciones y pasiones que pueden estar organizadas desde el punto de vista de la forma de su contenido, de su semántica y diversas formas expresivas múltiples (verbal, gestual, musical, corporal, etc.).

Lo anterior hace que se reconsideren las premisas de la semiótica clásica donde se lean estas transformaciones simbólicas no solo por vía

conceptual, sino por la vía de la percepción de las subjetividades que confluyen en el sujeto modal, en el que su postura de mundo está afectada por modos de ser, de saber, de conocer, de poder, de ver, de creer, en un proceso de transducción. (Fabbri, 2004).

Identidad: Construcción artificial del Meta-yo (*metaself*), cuya posición del sujeto nómada le permite asumir diversas personalidades de manera simultánea a través de la construcción de sus múltiples identidades, la configuración de la identidad, es el resultado de las experiencias y, de la necesidad absoluta que tiene el ser humano de interacción con el mundo, con el yo y con el otro.

La identidad no es otra cosa que la necesidad vista como *hibridación y paralelismo* (Yus 2010), en una amalgama o punto de encuentro entre lo físico y lo virtual. En el chat estas identidades se reflejan en los *nick*s, los avatares de segunda y tercera dimensión, son configuradas por los cibernautas con el propósito de ser identificados y reconocidos en la red.

Esta se consolida a partir de las creencias y configuraciones del ser y el deber ser, unida a la percepción de lo que los otros creen que se debe hacer o ser. Estas identidades virtuales se manifiestan a través de las corporalidades o simulaciones (camuflaje) creadas por el sujeto nómada como forma de trascender las fronteras impuestas por la modernidad. Estos elementos (transductivos) de relación ciberespacial configuran una serie de identidades, como relación entre lo virtual y las subjetividades. (Belting, 2007)

Interfaz: Medio empleado para que un usuario pueda llevar acciones concretas con un ordenador. La interfaz es vista como un medio de acción en cuanto permite al usuario o internauta elegir las alternativas de navegación, definir su identidad, manejar sus contenidos, es decir, manejar su propia ruta de acceso en el entorno cognitivo del chat.

A su vez, permite toda una interacción del sujeto y su deseo, ya que la interfaz en su dinámica y enmarcación debe seducir al usuario dándole la posibilidad de encontrar y realizar todos sus sueños. En la interfaz todo debe conducir a la gratificación de los internautas. (Yus, y otros)

Metáfora del chat: Fragmentos del engranaje discursivo del chat público que puede ser sustituido por elementos disonantes o inesperados, enmarcados en una imagen o un símbolo con alto grado de significación y sentido. Este lenguaje metafórico del chat requiere que el otro, como sujeto de acción, participe en la construcción de estos múltiples sentidos que solo son conferidos en la continuidad interactiva del lenguaje del chat.

Microtextos del chat: Textos de naturaleza breve, pero con alto contenido simbólico. Esta escritura fractal es propia del mundo de las culturas multimediales y se manifiesta en la escritura básica de los lenguajes de los chats públicos, la cual se repite en diferentes escalas de manera aleatoria en un sinfín de interacciones. (Zavala, 2005)

Modo: Son los usos de los diferentes sistemas de signos actualizados en el discurso por el sujeto de acción, que modaliza su hacer a partir de las posiciones que ocupa en la interacción e interactividad virtual. Es una realidad que construimos a partir de los juegos simbólicos de los lenguajes multimodales y multimediales, que permiten a través de su hibridez constituir presencia, por cuanto hacen que el sujeto cambie del plano de la realidad objetiva al plano del mundo de la acción.

Por ello, los modos de presencia son una forma de configuración de subjetividades e identidades múltiples a través de la red, lo que se facilita por la multiplicidad de lenguajes orales, escritos, imágenes, sonidos, memes, emoticones o íconos. Estos modos, desde la perspectiva de la investigación, son vistos como la configuración de un nuevo espacio social que transforma las formas de ser, de ver y de vivir el mundo en un escenario hecho para una dinámica interactiva. (Kress & Leeuwen 2001)

Muds: Entorno físico multiusuario donde se puede crear un yo metaficcional alternativo como proyección de subjetividades a partir de avatares o juegos de roles. (Turkle, 1997; Jones, 1997)

Multimedialidad: Recurso medial (presencial, virtual e híbrido) que integra en una misma plataforma los formatos: texto, audio, vídeo, gráficos, fotografías, animaciones, etc., de realidad virtual, estos sistemas informáticos interactivos ofrecen al cibernauta una percepción sensorial de un mundo tridimensional sintético que configura el mundo real-virtual a manera transductiva, ya que, constituye una estructura informativa e interactiva diferente de cualquier medio analógico y, que debe ser contemplado, desde múltiples opciones comunicativas. Es importante determinar que el discurso en la comunicación multimedial no es sólo un producto del mercado global de las TIC, sino que su característica central es la intervención del sujeto de acción como constructor de esos universos hipermediales. (Scolari 2008)

Multimodalidad: Recurso semiótico que evidencia la presencia de lenguajes híbridos, donde predomina el signo como unidad semiótica (símbolo, indicio, señal, ícono, signo) que implica sincretismo, totalidad.

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 significado y sentido (Kress & Leeuwen, 2001).

Es así que, el carácter multimodal y multimedial de los chats públicos, desde esta investigación, proceden de los recursos semióticos involucrados en la cibercomunicación: los modos (sistemas de signos actualizados en el discurso), los medios (arquitectura del formato 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 interco-

nexión comunicativas en las cuales se desarrollan esos modos y esos medios.

Narración: Desde la perspectiva del giro semiótico la “narratividad” es un “acto de configuración de sentido” que concatena las acciones, las pasiones y la afectividad, por cuanto las acciones le permiten al sujeto de acción (autónomo), transformar los estados del mundo, modificando a los sujetos que las producen y a su vez las reciben. Esta actividad configuradora del relato, al producir efectos sobre el otro y los otros en red (chat), es generadora de pasiones: “la pasión es el punto de vista de quien es impresionado y transformado con respecto a una acción” (Fabbri, 2004, p. 61); aquí el efecto es un afecto, pues la acción es una pasión construida desde la narración semiótica.

La noción de narratividad convierte la semiótica en una teoría de la acción, permitiendo decir que el lenguaje no solo representa estados del mundo, sino que a su vez interviene, transforma y modifica a los sujetos en situación. (Interobjetividad–intersubjetividad-individuación-transindividuación)

Nodo: Red de circulación de relaciones con sistemas dinámicos a partir de los cuales se generan múltiples conexiones y conversaciones de toda índole con un orden que configura entropía.

Asimismo se considera, desde esta investigación, el termino **RED** (nodo) como **R**elación (cultural, social, histórica, política), **E**spacio (cartografía) y **D**iscurso (discurrir, pensar, cambiar, transformar, producir).

Proteico: Lenguaje polifacético, cambiante, evolutivo y variable con alto grado de significación que se camufla, cambia de forma, de apariencia y, que comunica con el mismo grado de eficacia. Este lenguaje juega un papel fundamental en la construcción de los microtextos virtuales del chat, cuya estructura fragmentaria dada por la interacción e interactividad de la cibercultura contribuye al dinamismo, agilidad y

condensación de los lenguajes multimodales y multimediales del chat público.

Rizoma: Conjunto de nodos interconectados que surgen en la interacción e interactividad en la red en la cual se establecen múltiples posibilidades de conexión *ad infinitum* sin orden ni linealidad. Esta multiplicidad de sentidos invita a leer el mundo del chat como un conjunto de elementos concatenados que expuestos de cualquier manera permiten múltiples lecturas sin un orden jerárquico. Esta aleatoriedad hace que los usuarios del chat puedan conectarse y reconectarse en cualquier punto de la charla, sin generar conflicto. (Deleuze & Guattari, 1997)

Situación: Está constituida a partir de los conceptos y las representaciones que los usuarios comparten en la red. En esta relación (yo-otro), el sujeto de acción efectúa prácticas multimodales en las que manifiesta y construye diversos y variados modos de subjetivación en interacción directa con la cartografía o espacio-red. Esta posición del sujeto nómada (estar en relación con) permite establecer las fronteras del ser en situación desde el sujeto de acción que enuncia, ya sea desde el cuerpo, la gestualidad, la música, la imagen, etc., las cuales se dan en un entramado de significados, configurados en una red múltiple de sentidos. (Ponty, 1975; Augé, 2000).

Subjetividad: Roles y facetas sociales, políticas, éticas y culturales, creadas por los sujetos cibernautas, en la búsqueda y proyección de su identidad. Este constructo personal, interactivo, hipermedial y simbólico busca proyectar una forma de ser y hacer en el mundo virtual-real.

Este hecho le permite manifestarse como sujeto (ético, político, social) a través de determinadas posiciones que el yo contrae con el objeto, es decir con el simbolismo creado para configurar su identidad, en un flujo de incesante y permanente transformación (proceso). Es la necesidad de reinventarse, abriéndose a los innumerables deseos que se

presentan en la red desde diversas manifestaciones simbólicas.

Desde la subjetividad el sujeto de acción, como ser autónomo, significa, conoce y construye sus propias realidades a partir de la relación yo-mundo-otro, hasta la consolidación de su metaficcional self, (yo metaficcional) (Jones, 1997), cuyos efectos de los contactos en la red hacen que el sujeto construya y reconstruya su autoimagen en un proceso de individuación-transducción, desde las experiencias y vivencias del mundo individual (real-virtual). (Yus, 2014)

Transducción: Transformación, proceso de afectación de sí mismo y el otro. Visto como una realidad que obedece a una manera de pensar el mundo a través del otro, este proceso de acción y transferencias (formar, informar, transformar y deformar) cumple con la función transformadora del objeto y el sujeto, lo que les da sentido y valor a las relaciones simbólicas del ser, el hacer y el querer como modalizaciones de los lenguajes del ciberespacio.

Esta transformación de los estados del mundo se da a partir de la acción de un sujeto nómada, cuyo proceso de "**individuación**", como realización de sí mismo y afinamiento de su singularidad, se constituye frente a lo colectivo "**transindividuación**". Este proceso de individuación se inicia como un proceso de resonancia "intrínseca" y "extrínseca" donde la individuación está ligada a la modificación del estado, es decir, que el sujeto al adaptarse al medio, modaliza la intervención y generación de procesos, modificando directamente a los sujetos y a los objetos, en un proceso de semiosis infinita orientada a la producción de múltiples sentidos. (Simondon, 2007).

Referencias

- AAA (1998). *Code of Ethics of the American Anthropological Association*. Recuperado de <http://www.net.org/ccommittees/ethics/ethcode>.
- Augé, M. (1975). *Théorie des pouvoirs et idéologie*. Paris: Hermann.
- Augé, M. (2000). *Los "no lugares" espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Ávila, R. (1997). *La lengua y los hablantes*. México: Editorial Trillas.
- Bajtín, M. (1989). Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. Ensayos sobre Poética Histórica. En *Teoría y estética de la novela* (pp. 237-410). Madrid: Taurus.
- Bajtín, M. /Voloshinov. (1992). *El marxismo y la filosofía del lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Bajtín, M. (1997). *Hacia una filosofía del acto ético. De los borradores y otros escritos*. Barcelona: Anthropos.
- Barthes, R. (1971). *Elementos de semiología*. Madrid: Editor.
- Basset, E. H. & O'Riordan, K. (2002). Ethics of internet research: Contesting the human subject's research model. *Ethics and Information Technology*, 4(3), 233-247.

- Baudrillard, J. (1976). *La génesis ideológica de las necesidades*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1994). *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
- Baudrillard, J. (2000). *Pantalla total*. Barcelona: Anagrama.
- Bauman, Z. (2003). *Comunidad, en busca de seguridad en un mundo hostil*. España: Siglo XXI.
- Bauman, Z. (2006). *Vida líquida*. Barcelona: Paidós.
- Bauman, Z. (2010). *La globalización. Consecuencias humanas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bell, D. (1991). *El advenimiento de la sociedad post-industrial. Un intento de prognosis social*. Madrid: Editorial Alianza Universidad.
- Bell, D. (2001). *An introduction to cybercultures*. London: Routledge.
- Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Madrid. Editorial Katz.
- Benedikt, M. (1993). *Cyberspace. First steps*. Massachusetts, Londres: The MIT Press.
- Bernal, P. (2002). *Cibercultura: una mirada desde la complejidad y la comunicación*. Pontificia Universidad Javeriana. 1er Congreso online del Observatorio para la Cibersociedad. Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/g04bernal.htm>.
- Bourdieu, P. (1985). *¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos*. Madrid: Akal.
- Búrdalo, B. (2000). *Amor y sexo en internet*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Braidotti, R. (1994). *Sujetos nómadas*. Buenos Aires: Paidós.
- Cárdenas, A. (2015). *Lenguaje, analogía y sentido*. Doctorado Institucional en Educación. DIE: Universidad Pedagógica Nacional.

- Cárdenas, A. (2014). *TIC, lenguaje y educación*. Conferencia magistral de la Cátedra en Educación del Doctorado Interinstitucional en Educación, II semestre de 2014: Universidad Pedagógica Nacional.
- Cárdenas, A. (enero-julio de 2001). Implicación, inferencias y competencias de interpretación. *Folios*, (13), 69-81.
- Cárdenas, A. (2007). Hacia una didáctica de lo analógico: lenguaje y literatura. *Redlecturas*, (2), 209-231.
- Cárdenas, A., McNeil, F., & Malaver, R. (Julio-diciembre de 2012). Comprensión, sentido y pedagogía. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 14(2), 146-162.
- Cardoso, G. (1998). *Para una sociología do ciberespar; o. Comunidades virtuais em portugues*. Oeiras, Portugal: Celta Editora.
- Cariani, P. (1989). *On the design of devices with emergent semantic functions* (PhD Thesis, State University of New York at Binghamton).
- Carrique, A. (2005). El ciberamor y sus estrategias. *Tópicos del seminario*, (14), 111-136.
- Castells, M. (1997). *Local y global. La gestión de las ciudades en la era de la información*. Madrid: Taurus.
- Castells, M. (2001). *La galaxia internet. Reflexiones sobre internet, empresa y sociedad*. Madrid: Areté.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
- Castiblanco, A., & Díaz, Y. (2010). La red como escenario de socialización: Una reflexión sobre los jóvenes y la mensajería instantánea. *Revista Colombiana de Educación*, (58), 140-151.
- Cataño, J. (2009). *Lecciones de economía marxista: Mercados, precios y dinero desde un enfoque heterodoxo*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

- Crystal, D. (2002). *El lenguaje e internet*. Madrid: Cambridge University Express.
- Cuevas, H. (2002). *Estudios de economía política*. Bogotá: Universidad Nacional.
- Da Silva, M. A. (2004). Cultura mediática y educación. En J. A. Zamora (2004) (coord.), *Medios de comunicación. Información, espectáculo, manipulación*. Navarra: Editorial Verbo Divino.
- De Moragas, M. (2015). Cruce de caminos. Tecnologías de la comunicación y convivencia en la ciudad global. *Telos (cuadernos de comunicación e innovación)*, (100), 1-3. Recuperado de <http://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2015031713410001&idioma=es>
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1988). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1997). *Rizoma*. Valencia: Pretextos.
- Doctorado en Lenguaje y Cultura. *Documento Maestro*. Resumen ejecutivo: Tunja. (Febrero, de 2011)
- Drenkard, P. (2011). Modos de ser y estar en los tiempos posmodernos: sujetos, cuerpo, virtualidad. En S. Valdetaro (coord.), *Interfaces y pantallas* (pp. 37-52). Rosario: UNR.
- Eco, U. (2005). *Tratado de semiótica general*. México: Ingramex S.A.
- Elgesem, Dag. (2002). ¿What is special about the ethical issues in online research? *Ethics and Information Technology*. 195-203.
- Fabrizi, P. (2004). *El giro semiótico*. Barcelona: Gedisa.
- Fairclough, N. (1995). *Discurso mediático*. Londres: Edward Arnold.
- Farías, M. (2008). El ciberlecto de las salas de chateo: ¿conversación escrita o escritura conversada? *Forma y Función*, (21), 347-360.

- Featherstone, M. (2000). Post-bodies, aging and virtual reality. En D. Bell & B. Kennedy (eds.), *Cybercultures reader* (p. 609). Londres y Nueva York: Routledge.
- Featherstone, M. (2010). Body, image and affect in consumer culture. *Society*, 16,193-221.
- Ferrante, N. (2006). Configuraciones del cuerpo en el chat o el lugar donde el cuerpo se borra. *Razón y palabra*, 49.
- Ferrés, J. (2000). *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona: Paidós.
- Fontanille, J. (1989). *Les espaces subjectifs: introduction à la sémiotique de l'observateur*. Paris: Hachette.
- Fontanille, J. (1999.) Modes du sensible et syntaxe figurative. *Nouveaux Actes Sémiotiques*, (61-62-63), s. p.
- Fontanille, J. (2001). *Semiótica del discurso*. Perú: Fondo de Cultura Económica.
- Fumagalli, A. (2010). *Bioeconomía y capitalismo cognitivo. Hacia un nuevo paradigma de acumulación*. Madrid: Editorial Traficantes de Sueños.
- Galindo, J. (1998). Etnografía. El oficio de la mirada y el sentido. En J. Galindo, *Técnicas de investigación en sociedad y comunicación* (pp. 347-379). México: Pearson.
- García, C. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados*. Barcelona: Gedisa.
- Geertz, C. (1973). *La interpretación de las culturas*. México: Gedisa.
- Giménez, G. (1997) *Materiales para una teoría de las identidades sociales*. México: Frontera norte, Volumen 9.
- Goffman, E. (1987). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.

- Gómez, T. (2001). *La gramática en internet. Lengua y escritura en internet: Tres décadas de red-acción*. Recuperado de http://www.congresosdelalengua.es/valladolid/ponencias/nuevas_fronteras_del_espanol/4
- Guber, R. (2004). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires: Paidós.
- Greimas A. J., & Fontanille, J. (2002). *Semiótica de las pasiones. De los estados de cosas a los estados de ánimo*. México: Siglo XXI.
- Goodwin, C. (2001). Practices of seeing visual analysis: An Ethnomethodological approach. En V. Leeuwen & C. Jewitt, (Eds.). *Handbook of visual analysis* (pp. xxx-xxx). Londres: Sage.
- Goodwin, C. (1995). Co-constructing Meaning in conversations with and Aphasic Man. *Research on Language and Social Interaction*, 28(3), 233-266
- Habermas, J. (1989). *Teoría de la acción comunicativa: Complementos y estudios previos*. Madrid: Cátedra.
- Habermas, J. (1991). Modernidad versus posmodernidad. En I. Giraldo y F. Virviescas, (comps.), *Colombia el despertar de la modernidad* (pp. 17-31). Bogotá: Foro Nacional por Colombia, Carvajal.
- Halliday, M. (2004). *Introducción a la gramática funcional*. Revisión de C. Matthiessen (3ra. ed.). Londres: Hodder Arnold.
- Hastrup, K. (1999). La lógica de la investigación etnográfica. Un modelo de trabajo para etnógrafos en la escuela. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, 58(1-2), 178
- Hine, C. (2000). Virtual ethnography and the Louise Woodward Case. En M. Johnson, D. Mills & H. Mitchell (eds.), *Digital socialities: The internet and ethnographic imaginations*. Oxford: Berg.

- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual, colección nuevas tecnologías y sociedad*. Barcelona: UOC.
- Hodge, R., Kress, G, & Hodge, B. (1988). *Social semiotics*. Cambridge: Cornee University Press.
- International Sociological Association. (1988). *Code of Ethics*. Recuperado de http://www.isa-sociology.org/about/isa_code_of_ethics.htmNAPA.
- Jones, N. (1997). Recursos accesibles de la red y la redefinición de los servicios técnicos. *Diario. New World Library*, 98(5), 168-192.
- Joyanes, L. (1997). *Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. España: McGraw-Hill.
- Kennedy, M. (1999). A test of some common contentions about educational research. *American Educational Research Journal*, 36(3), 511-541.
- Kerckhove, D. (1997). *Connected intelligence: the arrival of the web society*. USA: Somerville House.
- Kiesler, S., Siegel, J., & McGuire, T. (1984). Aspectos psicológicos sociales de la comunicación mediada por ordenador. *American Psychologist*, 39(10), 1123-1134.
- King, S. (1996). Researching internet communities: Proposed ethical guidelines for the reporting of results. *The Information Society*, 12(2), 119-129.
- Koval, S. (2011). Convergencia tecnológica en la era de la integración hombre-máquina. *Revista Razón y Palabra* (75). Recuperado de www.razonypalabra.org.mx
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2001). Introducción. En *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication*, (pp. 1-23). Londres: Arnold.

- Laurent, E. (2002). *Síntoma y nominación*. Buenos Aires: Colección Diva.
- Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Leeuwen, T. (2005). *Introducing social semiotics*. Londres: Routledge.
- Lessig, L. (2000). Las leyes del ciberespacio. *Cuadernos Ciberespacio y Sociedad*. Recuperado de http://cyber.harvard.edu/works/lessig/laws_cyberspace.pdf
- Levis, D. (2009). *La pantalla ubicua (Televisores, computadores y otras pantallas)*. Buenos Aires: La Crujía.
- Lévy, P. (1999) ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. España: Anthropos.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2010). *La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G., & Charles, S. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama.
- Liu, G. (1999). Virtual community presence in internet relay chatting. *Journal of Computer Mediated Communication*, 5(1).
- Longás, M. (2004). *El lenguaje de la diversidad*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- López, C & Azcurra, C. (2009). *Las nuevas tecnologías de información y comunicación y sus efectos en el lenguaje escrito de los adolescentes*. San Martín, Argentina: Instituto Superior de Formación Docente
- Lucerga, P. (2004). Ciborgs, forenses y la axila de sanex. El cuerpo en la Sociedad mediática. *Tonos. Revista electrónica de estudios filológicos*, 7.

- Lyon, D. (1994). *Posmodernidad*. Madrid: Alianza.
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla*. Barcelona: Gedisa.
- Maltus, R. (2008). *Los principios de economía política*. Madrid: Instituto de Estudios Fiscales.
- Mandelbrot, B. (1975). *Les objets fractals: forme, hasard et dimension*. Paris: Flammarion.
- Martín-Barbero, J. (2002). Tecnicidades, identidades, alteridades. *Diálogos de la Comunicación*, (64), 8-23.
- Marx, K. (1999). Marx y la teoría económica actual. *Ensayos de Economía*, 10(16), 89-120.
- Mayans, J. (2002). *Género chat, o como la etnografía puso pie en el ciberespacio*. España: Gedisa.
- Merleau-Ponty, M. (1975). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Ed. Península.
- Mill, J. S. (1978). *Principios de economía política*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Montchrétien, A., & Brentano T, (2000). *Traité de l'économie politique*. Paris: Rivière.
- Morduchowicz, R. (2008). *La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires: Paidós.
- Morin, E. (1991). *El método*. Madrid: Cátedra-Teorema.
- Morin, E. (1994). *Introducción al pensamiento complejo*. Barcelona: Gedisa.
- Moulier, Y., Corsani, A., & Lazzarato, M. (2004). *Capitalismo cognitivo. Propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid: Editorial Traficantes de Sueños.
- Najmanovich, D. (2001). *El sujeto encarnado: Límites, devenir e incompletud*. Recuperado de <http://fac.org.ar/1/docencia/foros/cardtran/gral/sujeto%20encarnado.htm>.

- National Association for the Practice of Anthropology (NAPA). (2001). *Ethical Guidelines*. Recuperado de http://www.practicinganthropology.org/about/?section=ethical_guidelines NESH.
- Nicolle, S. (2000). *Communicated and non communicated acts in relevance theory, Pragmatics*. Recuperado de <http://www.Semanticsarchive.Net/archive7jUzODRIN>
- Noblía, M. (2009). Modalidad, evaluación e identidad en el chat. *Discurso y Sociedad*, 3(4), 738-768.
- Ortiz, L. (2015). La economía política clásica y la cibercultura. El mercado del chat como intercambio de bienes y servicios. *Enunciación*, 20(1), 78-93.
- Ortiz, L. (2014). Mediaciones simbólicas y mercado de las TIC, las subjetividades de las redes sociales-el chat- en la cadena de valor. *Revista virtual de la red iberoamericana de pedagogía*, 3(9), 42-46.
- Ortiz, L. (2013). Construcción de identidades en el chat: una visión multimodal. *Enunciación*, 18(2), 97-111.
- Ortiz, L. (2013). Cuerpos e identidades online: construcción de identidades corporales en el chat. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 15(2), 302-309.
- Palazzo, G. (2010). *La juventud en el discurso: representaciones sociales, prensa y chat*. San Miguel de Tucumán: Editorial Facultad de Filosofía y Letras.
- Palazzo, G., Sal Paz, J., & Albarracín, C. (2007). *Prácticas discursivas en el Ciberespacio*. Actas del I Congreso Regional de Estudiantes de la Comunicación. Facultad de Filosofía y Letras.
- Pardo, N. (2007). *Cómo hacer análisis crítico del discurso. Una perspectiva latinoamericana*. Chile: Frasis.

- Pardo, N. (2008). *Mediatización, multimodalidad y significado*. Recuperado de <http://www.redladcolombia.com/pdfs/Publicaciones/Mediatizacion%20multimodalidad%20y%20significado.pdf>
- Pasquier, D. (2005). *Cultures Lycéennes. La tyrannie de la majorité*. París: Ediciones Autrement.
- Pierce, C. (2008). *El pragmatismo*. Madrid: Ediciones Encuentro.
- Pineda, M. (2011). *Nuevas aproximaciones teóricas de la comunicación en un entorno Posmoderno*. Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela: Portalcomunicación.com.
- Piscitelli, A. (1995). *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Piscitelli, A. (1995). ¿Hay vida después de la televisión? Cuerpo, virtualidad y antípodas en la era digital. *Nueva Sociedad*, (140), 112-121.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitectura de la participación*. España: Santillana, Aula XXI.
- Pons, C., & Galindo, M. (2002). La col. loquialitat en els xats: aspectes fonètics i interlingüístics. *Comunicació Mediatitzada per Ordinador*. Disponible en <http://www.ub.es/lincat/cmo-cat/galindo-pons.htm>
- Prigogine, I. (1997). *El fin de las certidumbres*. Madrid: Taurus.
- Rafaeli, S., & Sudweeks, F. (1997) Networked interactivity. *Journal of Computer Mediated Communication*, 2(4). Recuperado de <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/rafaeli.sudweeks.html>.
- Reguillo, R. (2012). *Culturas juveniles. Formas políticas del desencanto*. México: Siglo XXI.

- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. New York: Harper Perennial.
- Ricardo, D. (1984). *Principios de economía política y tributación*. México: FCE.
- Ricardo, D. (2001). *Ricardo o el perfeccionamiento de la economía política clásica*. México: FCE.
- Ricoeur, P. (1977). *El discurso de la acción*. Pilar Calvo (tr). Madrid: Teorema.
- Rodríguez, J. (2006). *El relato digital: hacia un nuevo arte narrativo*. Bogotá: Editorial Libros de Arena.
- Romano, E. (2007). *Análisis de la producción discursiva de escenas en una conversación coloquial del chat. Subjetividad y Procesos Cognitivos*. Recuperado de <http://www.dialnet.com>
- Salazar, W. (2002). *La virtualización del lenguaje verbal coloquial en la red*. Recuperado de http://cvc.cervantes.es/obref/congresos/valladolid/ponencias/nuevas_fronteras_del_espanol/4_lengua_y_escritura/salazar_w.htm.
- Sánchez, A. (1997). *La era de los afectos en internet*. México: Océano.
- Sanmartín, S. (2007). *El chat. La conversación tecnológica*. Madrid: Arco/Libro.
- Saussure, F. (1985). *Curso de lingüística general*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Say, J B. (2001). *Tratado de economía política*. España: Fondo de Cultura Económica.
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.

- Serres, M. (2012). *Pulgarcita*. París: Manifiestos Le Pommier.
- Serventi, G. (2005). Aproximación sociolingüística al fenómeno del chat. *Mediaciones*, 4,13-27
- Sgraffa, P. (1960). *Producción de mercancías por medio de mercancías. Preludio a una crítica de economía política*. Barcelona: Oikos-tau.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P. (2009). *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Simondon, G. (2001). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo libros.
- Smith, A. (1997). *La riqueza de las naciones, Smith y el giro de la economía política clásica*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Sontag, S. (2007). *Cuestión de énfasis*. México: Alfaguara.
- Sperber, D., & Wilson, D. (1986). *Relevance. Communication and cognition*. Oxford: Blackwell.
- Springer, C. (1996). *Electronic eros. Bodies and desire in the postindustrial age*. Austin: University of Texas Press.
- Talanquer, V. (1996). *Fractus, fracta, fractal. Fractales, de laberintos y espejos*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Taylor, S. J., & Bodgan, R. (1992). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Tejada, T. (2007). *A propósito de los nicks en el chat*. Recuperado de: <http://www.dialnet.com>.
- Touraine, A. (1996). *¿Podremos vivir juntos? La discusión pendiente. El destino de hombre en la aldea global*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Tricou, F. (2008). Versión real y versión monetaria de una economía de mercado artesanal. *Lecturas de Economía*, (68), 175-193.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen. Identity in the age of the internet*. Nueva York: Simon & Schuster.
- Turkle, S. (1997). Constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing in the MUDs. En S. Kiesler, (ed.), *the culture of the internet*. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum,
- Ugarte, M. (2011). Hacer ver y hacer hablar en la web. Intento de reflexión semiótica en torno al concepto de dispositivo de enunciación virtual. En S. Valdetaro (coord.), *Interfaces y pantallas* (p. 123). Rosario: UNR.
- Ursua, N. (2008). La(s) identidad(es) en el ciberespacio. Una reflexión sobre la Construcción de las identidades en la red ("online Identity"). *Ontology Studies*, (8), 277-296.
- United Kingdom: Association of Social Anthropology. (2001). *Ethical guidelines for good research practice*. Recuperado de <http://www.theasa.org/ethics/guidelines.html>SA.
- Vattimo, G. (1992). El consumidor consumido. *Revista Fin de Siglo*, (2), 16-23.
- Verón, E. (1973). *Conducta, estructura y comunicación. Escritos teóricos (1959-1973)*. España: Amorrortu.
- Verón, E. (1983). *Construir el acontecimiento*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Verón, E. (1993). *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Verón, E. (2001). *El cuerpo de las imágenes*. Bogotá: Norma.
- Verón, E. (2004). *Fragmentos de un tejido*. Barcelona: Gedisa.
- Verón, E. (2013). *La semiosis social 2. Ideas, momentos, interpretantes*. Buenos Aires: Paidós.

- Vilches, F. (2011). *Un nuevo léxico en la red*. Madrid: Dykinson
- Virilio, P. (1997). *El ciber mundo, la política de lo peor*. Madrid: Cátedra.
- Walther, J. (2002). Research ethics in internet-enabled research: Human subjects issues and methodological myopia. *Ethics and Information Technology*, 4(3), 205-216.
- Weber, M. (2002). *Economía y sociedad. Esbozo de sociología comprensiva*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Weber, M. (2007). *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Buenos Aires: Andrómeda.
- Yus, F. (2014). "Not all emoticons are created equal". *Linguagem em (Dis)curso*. 14 (3), 511-529.
Recuperado de http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S151876322014000300511&script=sci_arttext&lng=es.
- Yus, F. (2013a). "una aproximación discursiva a las identidades en línea" Conference: Language and Identity in the Spanish-Speaking World (6th International Conference of Hispanic Linguistics and 4th Biennial Meeting of the International Association for the Study of Spanish in Society). Birkbeck, Universidad de Londres. Recuperado de http://www.researchgate.net/publication/251524051_una_aproximación_discursiva_a_las_identidades_en_línea.
- Yus, F. (2013b). "The role of cognition and relevance in new digital narratives". *En perspective multilingue e intredisciplinari nel doscorso specialistico*. Ed. E. Capri. Pisa (Italy). Pisa University Press, 81-107. Recuperado de <http://www.personal.ua.es/francisco.yus/pisa>. Pdf.
- Yus, F. (2010). *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en internet*. Barcelona: Ariel.

Yus, F. (2007) *Virtualidades reales. Nuevas formas de comunidad en la era de Internet*. Alicante: Servicio de Publicaciones.

Yus, F. (2001a). *Ciberpragmática. El uso del lenguaje en internet*. Barcelona: Ariel Letras.

Yus, F. (2001b). *Ciberpragmática: Entre la compensación y el desconcierto*. Archivo del Observatorio para la CiberSociedad. Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=42>>.

Zamora, J. A. (2004). Opinión pública y medios de comunicación en las sociedades democráticas. *Revista Iberoamericana de ciencia, tecnología, sociedad e innovación*, (7).

Zavala, L. (2005). *La minificción bajo el microscopio*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Žižek, S. (1993). *Estudios culturales reflexiones sobre el multiculturalismo*. Barcelona: Paidós.

Žižek, S. (2006). *Órganos sin cuerpo. Sobre Deleuze y consecuencias*. Trad. Antonio Gimeno Cuspinera. Valencia: Pretextos.

Páginas web consultadas

CanalChat.org. chatligar

<http://es.slideshare.net/AndreaVanessa/presentacion-íconos-emoticones>

<http://www.emotiplanet.com/historial-emoticones-1.php>

<http://www.faceyourmanga.com/>

www.canalchat.org

www.chat.com

www.chatnet.com

www.chatzona.org

www.elchat.com

www.elchat.com, chat *Amigos*

www.elchat.com, sala cibersex

www.elchatea.com

www.es.smeet.com

www.gentechat.net

www.neofull.com

www.softonic.com

www.terra.es

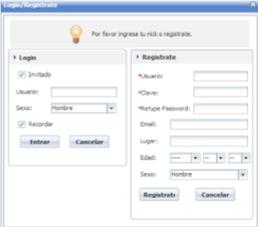
Anexos

Los anexos son una pequeña muestra del trabajo etnográfico virtual a partir de algunas bitácoras realizadas durante el proceso de recolección de la información. Las cuales fueron seleccionadas, catalogadas y categorizadas a lo largo de la investigación. Los anexos están relacionados en el interior del texto con su respectivo análisis

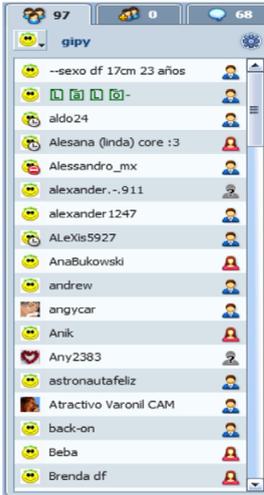
Bitácora 1. 11.00 pm.

Aquí se ilustra los aspectos más relevantes para conectarse (para analizar posteriormente)

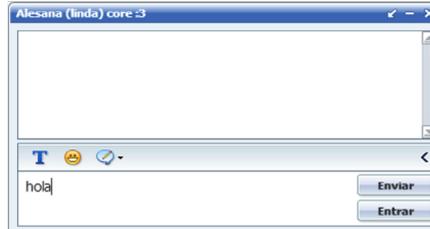
Cómo conectarse.

<p>1. Buscar la página del chat</p> 	<p>2. Dar clic en el enlace para entrar en el chat</p> 
<p>3. Logearse</p> 	<p>4. Seleccionar la sala</p> 

5. Se pueden leer los comentarios de los demás participantes y participar en la sala pública



6. También se puede seleccionar un usuario y hacer una conversación privada



En la sala pública se pueden encontrar moderadores que son los encargados de vigilar el cumplimiento de las normas del chat por parte de las personas que lo usan. Algunos participan activamente de las conversaciones y otros solo están pendientes del comportamiento de las demás personas.

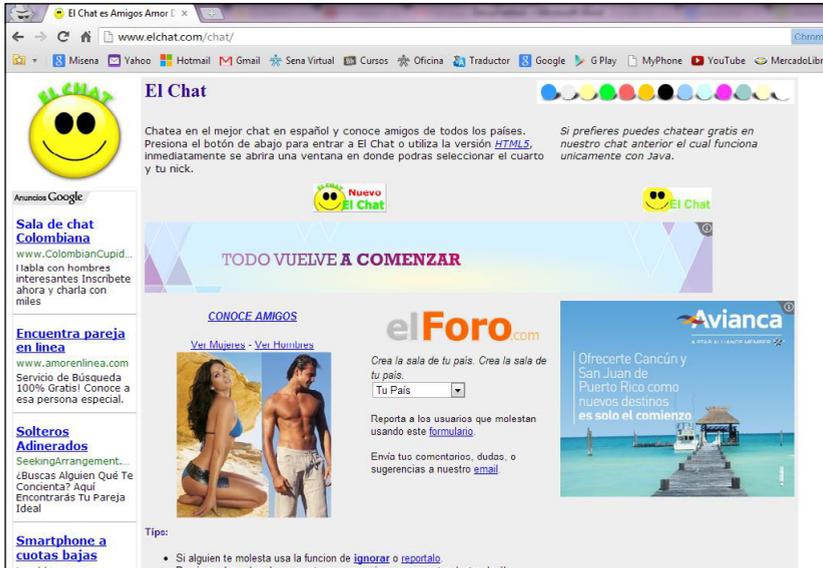
Bitácora 2. 12-2:00 a. m.

<http://www.elchat.com>

Esta es la primera pantalla que aparece cuando entramos en el sitio.



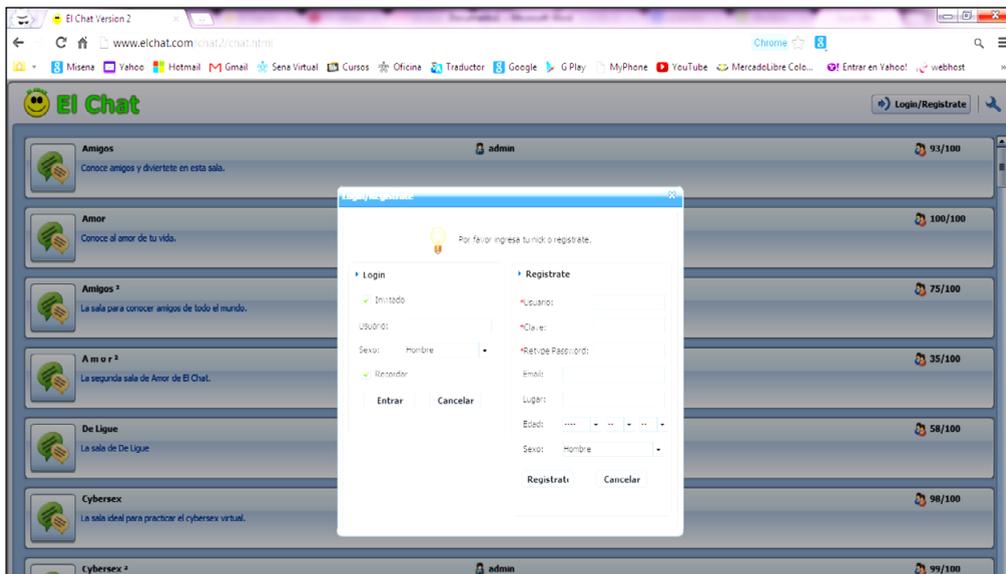
En la siguiente pantalla aparece en la franja izquierda publicidad de otros sitios, en la franja central la caja de texto para seleccionar el país de origen, y en la franja derecha más publicidad



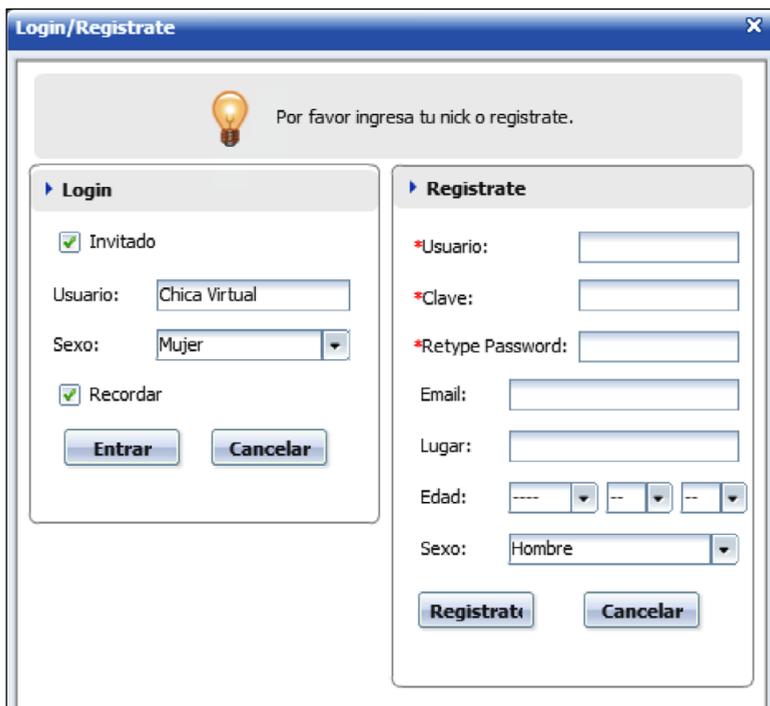
Luego de seleccionar el país aparece esta tercera página en la cual nos informa que seleccionamos el país Colombia, algunos tips y recomendaciones para el buen funcionamiento del chat



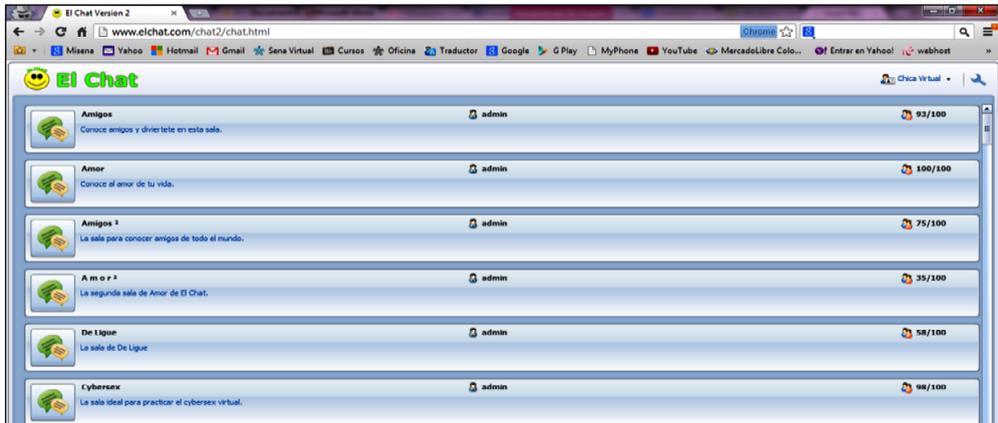
La siguiente página es la de registro o login



Se pueden llenar los datos para un registro o simplemente logearse



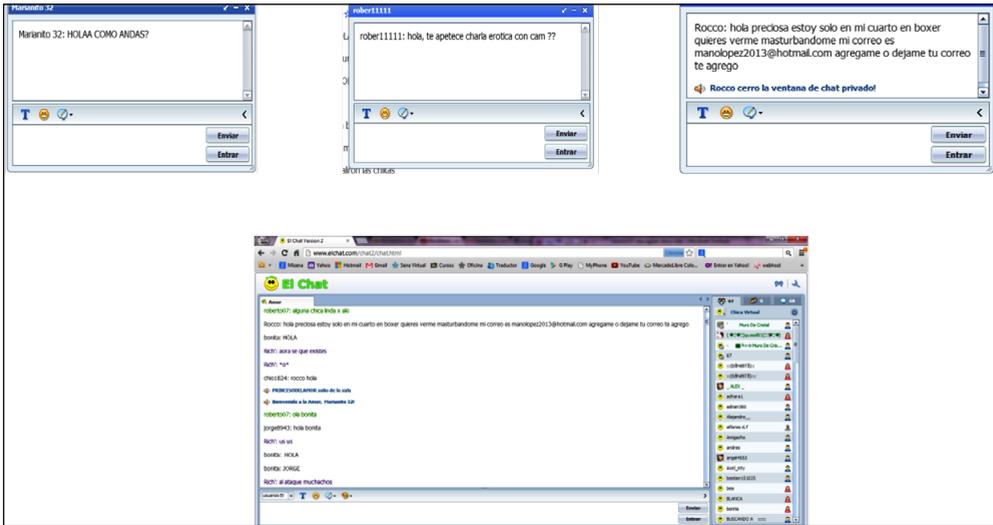
Una vez realizado el login nos aparecen las salas que en este momento están disponibles, en promedio hay unas 70 salas y cada una tiene una capacidad de albergar 100 usuarios.



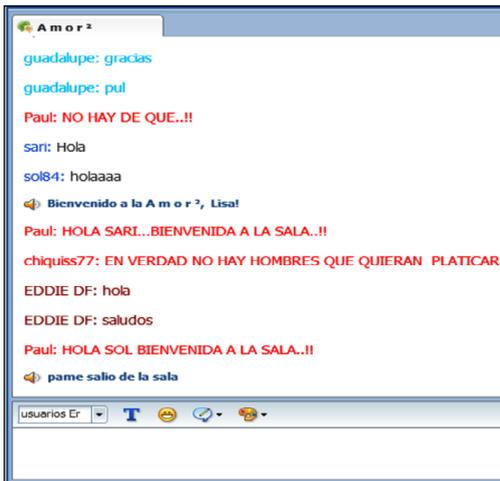
Bitácora 3. 11:30 pm

Los temas de las salas son:

Amigos, Amor, Amigos2, Amor2, De Ligue, Cybersex, Cybersex2, Mas De 30, Mas De 40, Más De 50, Mas De 60, Solo Gays, Solo Lesb, Solo Jóvenes, Argentina, Brasil, Bolivia, Canadá, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, España, Estados Unidos, Guatemala, Honduras, México Nicaragua, República Dominicana, Perú, Panamá, Paraguay, Puerto Rico, Uruguay, Venezuela, Novios, Cupido, Mas De 20, Mas De 25, Más De 35, Mas De 45, Fiesta Chat, Chistes, Solo Bisex, Solo Lesb2, Sologays2, Solo Bisex2, Solo Lesb3, Solo Gays3, +Cybersex, Solo Infantiles, Sexo Virtual, Sexo Virtual2, Solo Adultos, Cyber Novios, Café Virtual, Menos De 15, Menos De 20, Solo Jóvenes, Menos De 15.2, Menos De 15.3, Solo Jóvenes 2, Menos De 20. 2, La Plaza, América Latina, Internacional.



**Bitácora 4. Conversaciones completas. www.elchat.com. Sala de li-
gue. 12:00**



“roberto01: CC) buenas tardes bonita
4 Bienvenido a b Amor, BLANCA!
chh1824: roberto hola
4 yoselin y abn saho de b sab
4: Bienvenido a b Amor, g!
4 ANGEL4793 saho de b sab
4: Bienvenido a b Amor, n. * àUat *ç. *!
roberto0i:olachio abstime
roberto0i: jejejee
4 reqiosahodebsab
4i Bienvenido a b Amor, BUSCANDO A
roberto07: tu saludas y luego t vas
4' Bienvenido a b Amor, regio!
roberto07: Q”

Continuación bitácora 4. www.elchat.com. Cybersex. 1:35 a. m.**Transcripción textual**

"Rich': soy una desatada con piernas depiladas
Keyboard : AltLeft : KeyDown
Keyboard : Tab : KeyDown
roberto07: olas aguan chica linda
bonita: HOLA
Rich': soy una desatada con piernas depiladas
bonita: ATODOS COMO ESTASN
bonita: ATODOS COMO ESTASN
bonita: ATODOS COMO ESTASN
omar: hola bonita" sic
"chio1824: muro nose pase ise
Rich': ya saliron las chikas
chio1824: hola omar
Rich': ya no hay porque hacerse gay
Rich': gracias dios mio"sic
"omar: como estas
roberto07: alguna chica linda x aki
Rocco: hola preciosa estoy solo en mi cuarto en boxer quieres verme masturbandome mi correo es manolopez2013@hotmail.com agregame o dejame tu correo te agrego
bonita: HOLA
Rich': aora se que existes
Rich': *o*
chio1824: rocco hola
PRINCESODELAMOR salio de la sala
Bienvenido a la Amor, Marianito 32!
roberto07: ola bonita
jorge8943: hola bonita
Rich': us us
bonita: HOLA
bonita: JORGE" sic
"Rich': al ataque muchachos
bonita: COMO ETSAS
chio1824: holajorge
roberto07: de donde eres mami
Bienvenido a la Amor, regio!
Rich': jajajajajajajajajajaja
- 🗡️>☆ Muro De Cristal ☆< 🗡️: salio giss no sta conectada
jorge8943: hola
Rich': abridon a todos
jorge8943: como estas
Rich': muro de cristal lo siento
alex salio de la sala

S.k.a.t.e Reggae:DRastaXDD! salio de la sala
Rich': pero si
Rich': se fue T_T
roberto07: buenas tardes bonita
Bienvenido a la Amor, BLANCA!
chio1824: roberto hola
yoselin y alan salio de la sala
Bienvenido a la Amor, Amigo15!
ANGEL4793 salio de la sala
Bienvenido a la Amor, °♥♥。 ☆** ãñçç ★ღ°。 ☆!
roberto07: ola chio a los time
roberto07: jejejee
regio salio de la sala
Bienvenido a la Amor, BUSCANDO A ::::!
roberto07: tu saludas y luego t vas
Bienvenido a la Amor, regio!
Rich': jajajajajaja al ataque muchachos!
Amigo15 salio de la sala
judith salio de la sala
Bienvenido a la Amor, elmerhomero66!
Bienvenido a la Amor, antony6549!" sic
"regio salio de la sala
Bienvenido a la Amor, (♥_♥❄)φιερρo{81(❄ ♥_♥)!
chio1824: ise tepasa
Rich': ya entro de nuevo muro!
°♥♥。 ☆** ãñçç ★ღ°。 ☆: MANDE
°♥♥。 ☆** ãñçç ★ღ°。 ☆: MUROOOO
emmanuel 777 salio de la sala
roberto07: ?????
Bienvenido a la Amor, streeperlindo!
Bienvenido a la Amor, streeperlindo!
°♥♥。 ☆** ãñçç ★ღ°。 ☆: YA LLEGUE
Rich': n.n ves
streeperlindo salio de la sala
Bienvenido a la Amor, francito!
ряηçίρε_çÿααδίçάτÿα_вσм_δÿαηκ salio de la sala
°♥♥。 ☆** ãñçç ★ღ°。 ☆: n.n*
paulina salio de la sala
Rich': hola como te llames moro no esta
Rich': pero aorita viene
Rich': muro
Rich': perdón
mar26: hola" sic
"Bienvenido a la Amor, ρÿαηçίρε_çÿααδίçάτÿα_вσм_δÿαηκ!
chio1824: ise donde esta
romantico salio de la sala

Solito-20: Alguien que quiera conversar con un solitario por privado?
chio1824: ramonhola" sic
“°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: apoko??
Bienvenido a la Amor, liittsee!
°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: de donde estons
Bienvenido a la Amor, Esse Piinchee Guapoo!
°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: ahh
Rich': si creo que la has oido
°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: la q canta mistes been
°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: si en misa yoo
Rich': sale en la primera peli de chuek
°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: solo ahi
Rich': xDD
chio1824: ramiro hola
°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: ahh nooo
Rich': jaja bueno ps shrek
fabioctavio: doy de argentina
Rich': no la has escuchado
Rich': 0.0
liittsee salio de la sala
°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: noo
Bienvenido a la Amor, ㄣ☆ [.ILβθ FIGRE] ☆★!" sic
"daniel5748 salio de la sala
Rich': =O
Rich': =O
Bienvenido a la Amor, tony!
°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: no puede ser
Rich': no lo pelo qeel
gaby26 salio de la sala
°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: k??
Bienvenido a la Amor, sexy pero amoroso!
ㄣ☆ [.ILβθ FIGRE] ☆★: AVECES ME PREGUNTO QUE ARIA YO SIN MI :)
Rich': quieres que te la pase
chio1824: porque lloras
Rich': para que emm la escuches
RaMiRo CrUz PRECIOSA: hola..
jorge8943 rosy: hola rosy
°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: sii
fabioctavio salio de la sala
°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: porfa
Rich': mmm y como le hago
Rich': mmm y como le hago
°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: para cuando este rzando tambien
chio1824: hola Jorge" sic
"Bienvenido a la Amor, isaac!
°♥♥。☆* àíñè ★ℓ°。☆: mm buena pregunta

Rich': que te parece... bueno no
°♥♥° ☆* àñë ★° ☆: dime
sexy pero amoroso salio de la sala
Rich': no creo que te agrada la idea
°♥♥° ☆* àñë ★° ☆: a ver
°♥♥° ☆* àñë ★° ☆: murooooooooooooooooooooo
chio1824: ise yo estoy otro chat
Bienvenido a la Amor, Alejandro__!
°♥♥° ☆* àñë ★° ☆: d verdad chioo
preciosa13 salio de la sala
°♥♥° ☆* àñë ★° ☆: ea
Bienvenido a la Amor, DaMiAn!
Rich': te iva a decir que emm te agrego al face y te la publico en tu muro
elmerhomero66 salio de la sala
Rich': =D
°♥♥° ☆* àñë ★° ☆: espera
°♥♥° ☆* àñë ★° ☆: ok
Bienvenido a la Amor, ::(ĐâNiëliTâ)::!
°♥♥° ☆* àñë ★° ☆: eso estaria chida
Rich': mmm ok espero
°♥♥° ☆* àñë ★° ☆: chido
PRECIOSA: holaaaaaaa
Rich': o no era para mi
Rich': o no era para mi
-▣▣>☆ Muro De Cristal ☆<▣▣: ahh resien lo veo
Rich': bueno tu dime
Esse Piinchee Guapoo salio de la sala
°♥♥° ☆* àñë ★° ☆: murooo
Rich': a mira ya llego a quien buscabas
Bienvenido a la Amor, sexy pero amoroso!
°♥♥° ☆* àñë ★° ☆: hola" sic
"PRECIOSA: busco novio df 30 +++ quien dice yooooooooooooooooo?
::(ĐâNiëliTâ)::: hola ^^
Rich': hola Dani
bonita: HOLA
Rich': =D
bonita: ANIGA PRECIOSA
°♥♥° ☆* àñë ★° ☆: aver dime como te busco
bonita: COMO ETSAS
Rich': ammm te dejo el link en privado va
°♥♥° ☆* àñë ★° ☆: ok
omar: hola danielita
chio1824: hola omar
::(ĐâNiëliTâ)::: no quiero privados, gracias xD
chagi mty salio de la sala
Bienvenido a la Amor, LEOPARDO!

bonita: HOLA AMIGA DANIELITA
bonita: COMO ETSAS
yoselin y alan cambiar a casado con alan!
Rich': a ti no te decia danielita
::(ĐãNiēliTã)::: hola nena
Rich': jeje
::(ĐãNiēliTã)::: ni yo a ti, rich.
boy andres salio de la sala
Rich': a bueno
°♥♥° ☆* * ãĭĭçĭ ★ĭ°° ☆: ESPERA
Rich': ya podre dormir *o*
Bienvenido a la Amor, Joen_!
LEOPARDO salio de la sala
incognito: HOLA DANIELITA" sic
Bitacora 5. 6:57 a.m
"Rich': ya te lo deje alle
Rich': al ataque muchachos
°♥♥° ☆* * ãĭĭçĭ ★ĭ°° ☆: MUROE SPERA NO SE VAYA NADIE
Bienvenido a la Amor, tony6047!
roberto07: alguna chca q me agregre en skype roberto190388 con cam
Rich': jajajajajajajajajaja
chio1824: omar hola
°♥♥° ☆* * ãĭĭçĭ ★ĭ°° ☆: OOOH DIABLOS CHIOO ME ESPERA EN EL OTRA CHAT
incognito: HOLA BONITA
°♥♥° ☆* * ãĭĭçĭ ★ĭ°° ☆: DALAY ISEL
Rich': correee!!
tony6047 salio de la sala
Rich': aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
::(ĐãNiēliTã)::: ¿algún CHICO (lean bien) divertido e inteligente?
chio1824: ise
Rich': a correr en circulos
Bienvenido a la Amor, eduardo6177!
Rich': aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
incognito: HOLA DANIELITA
RaMiRo CrUz rosy: hola.
::(ĐãNiēliTã)::: no me grites, incógnito" sic
"::(ĐãNiēliTã)::: xD
Rich': aki estoy =)
Buscando ala mujer de mi vida: ola
chio1824: enquechat esta
mary05 salio de la sala
incognito: NO TE GRITE
Bienvenido a la Amor, rockosoltero!

manjol salio de la sala
angel33df salio de la sala
::(ĐǎNiēliTǎ):: las mayúsculas son gritos
Bienvenido a la Amor, Erik3126!
rockosoltero: me llamo ricardo
Rich': no soy aburrido no soy un sopenco sexoxo y asi no
rockosoltero: busco una linda amistad y una dama seria
Rich': *o*" sic
"incognito: NO TENGO XQ DANIELITA
Bienvenido a la Amor, _ALEX_!
casado con alan cambiar a casada yoselin con alan!
Rich': rocallo
Rich': Ricardo
roberto07: alguna chica con skype
rockosoltero: soy tierno dulce amoroso cariñoso
Erik3126 salio de la sala
Rich': tocallo
incognito: PERDON
DIEGO LENARDUZZI salio de la sala
::(ĐǎNiēliTǎ):: buh, más energía tiene una pila de reloj xD
tony salio de la sala
incognito: mejor no te molesto
incognito: disculpame
::(ĐǎNiēliTǎ):: ¿algún chico inteligente y divertido?
Rich': oye danielita como estas
Rich': e?
kendra salio de la sala
Rich': de donde eres?
incognito: alguna chika linda desea platikar con un chiko lindo mexicano
Rich': y a donde vas?
carlos_mty salio de la sala
NEREYDA salio de la sala" sic
"Bienvenido a la Amor, nelson 22!
Bienvenido a la Amor, leslie981!
::(ĐǎNiēliTǎ):: soy nacida en España pero vivo en Colombia
::(ĐǎNiēliTǎ):: ¿y tú?
RaMiRo CrUz rosy: como..
Natasha salio de la sala
incognito: hola
alejandraru22 salio de la sala" sic
"↵ ↵ ☆ ♣ [.ILβ@ FIGRE] ♣ ☆: SUEGRO VENGO A PEDIR LA MANO DE SU HIJA: (PADRE) Y CUANTO GANAS AL MES?: \$150 (PADRE) NOMBRE ESO NO TE ALCANZA NI PARA EL PAPEL: (CHICA) MI AMOR QUE TE DIJO MI PADRE?? que cagas mucho hahahaha
sincero skype salio de la sala
Rich': yo soy nacido en guadalajara jalisco mexico
eduardo6177 salio de la sala
nelson 22: olaa alguna chica tierna para mi

Rich': eresmas grande que yo
RaMiRo CrUz rosy: rosy.
roberto07: olas alguna chica con skype para verla x cam
Bienvenido a la Amor, Amigacho!
":::(ĐâNiëliTâ)::: me debes respeto entonces
Bienvenido a la Amor, gaby26!
:::(ĐâNiëliTâ)::: jajajj
roberto07: mande priv
Rich': lo se
leo6364 salio de la sala
Bienvenido a la Amor, katyamilenaacu01@hotmail.com!
EL BRIAGAS DIARIAS: MAMITA SEGURO ERES HOMBRE
Rich': u.u eres mi mayor
incognito: hola gaby26
EL BRIAGAS DIARIAS: JAAJA
Bienvenido a la Amor, olaf df 25! Sic
":::(ĐâNiëliTâ)::: pero me puedes meter mano cuando gustes
Bienvenido a la Amor, Rouse!
Bienvenido a la Amor, juan 26!
EL MIMO SO: BUELBO AL RATO
Rich': pero no importa asi me gustan grandotas para que me den mis nalgadas
sexy pero amoroso: espero que lean este mensajuco las chicas del chat si no sabes usar el chat vete y no vengas a aruinar este chat
Rich': ok no
incognito: ola kathya
Rich': jajajaja
:::(ĐâNiëliTâ)::: salio de la sala
Bienvenido a la Amor, Antoni6!
juan 26: holaaaa a todos
chio1824: cuidate mimo
roberto07: alguna chica con skype
Antoni6: hola" sic
"Muro De Cristal salio de la sala
Joen_: hola chio
Antoni6: hola a toda la sala
juan 26: alguna señorita
Joen_: como estas kariño
juan 26: libre
chio1824: hyola
HERMOSA20: hola
° ♥♥°。 ☆*° à¹³è ★ღ°。 ☆: CHIOO TE VEO EN EL OTO CHAT ALLA ESTARE
Bienvenido a la Amor, damian151!
EL MIMO SO: GRASIAS
Rich': a donde se fue daniela
RaMiRo CrUz rosy: no ..
Rich': 0.0

incognito: hola hermosa 20
chio1824: cualchat
nelson 22 salio de la sala
HERMOSA20: hola incognito
Bienvenido a la Amor, Danielita!!
EL MIMO SO salio de la sala
Danielita!: que me habían clonado
roberto07: ola hermosa
incognito: como estas buenas tardes
Bienvenido a la Amor, PENE*CAM!
Danielita!: aquí estoy
Danielita!: xD
67 salio de la sala
Bienvenido a la Amor, LOLITA!
gatiito7750: BUENAS LAS TENGZAN
chio1824: no se que chat" sic
"herlin: hola
Antoni6: hola alguna chica para conversar?
LIC. REGIO salio de la sala
herlin: como estas
rockosoltero: chio de donde eres
VICTOR DF salio de la sala
Bienvenido a la Amor, salma!
Rich': ya te viii
Joen _ : como estas
Rich': =D
Rich': pero que abandonas
Rich': u.u
Danielita!: ah pues eso, que me debes respeto
omar jovanny salio de la sala
::(ĐâNiēlīTâ)::: cambiar a Danielita! ! ,,- cambio de nick
isabel2444: hola
Danielita! cambiar a Daniela!!
Rich': claro
Daniela!: No me clones ,,- clonación de nick
Bienvenido a la Amor, more szyslak!
Danielita! : pero me puedes meter mano cuando gustes
Bienvenido a la Amor, claudio cam!
matp89: ola isabel
Daniela!: Quien quiera que seas
Daniela!: ~- ,,-
Antoni6: hola alguna chica para conversar
isabel2444: hola matp89
moe szyslak salio de la sala
juan 26 salio de la sala

Bienvenido a la Amor, CṛṇḄ1ṇ ṽ!
Bienvenido a la Amor, ROberto_Yucatan!
ROberto_Yucatan: dHola alguien de Merida Yucatan? envie privado
matp89: tmande un provado isabel
Rich': pero quien es la de adeveras
Rich': 0.0 .,- emo
olaf df 25 salio de la sala" sic
"Danielita!': hola Antonio , aqui estoy yo solo ganas wey .,- Nombre real
bonita: SOI LESBIANA BUSCO UNA AMIGAS
Daniela!: Pues yo, Rich.
davidsan: hola alguan chica del df
Rich': okok
Danielita!': yo Rich
Antoni6: -- .,- emo
Rich': muy bien
Danielita!': --
bonita: AMIGAS
bonita: AMIGAS
CṛṇḄ1ṇ ṽ: Hola .,- caracteres especiales
CṛṇḄ1ṇ ṽ: :3 .,- emo
Joen_ : hola daniela
Antoni6: danielita busco relacion seria --
Danielita!': ya clon ! jorge8943 salio de la sala
davidsan: hola cintia
Rich': esto es algo que solo la verdadera daniela contestaria
Bienvenido a la Amor, RUBEN!
CṛṇḄ1ṇ ṽ: Hola David
Danielita!': hola joen , que pex contigo wey ?
Rich': quieres civersexo?
Bienvenido a la Amor, Marco28!
davidsan: como estas de donde eres
Rich': =O
julianamariana18 salio de la sala
Joen_: jejejeje
Daniela!: -- qué te pasa
CṛṇḄ1ṇ ṽ: Yo Bn Y tu?
Rich': si eres tu
Joen_ : aca extrañandole
Danielita!': --
Rich': *o*
chio1824: bien .,- mod
davidsan: bien
davidsan: cual es tu edad
Axel_mty salio de la sala
Rich': a la otra no le creere nada

RUBEN salio de la sala
Joen_: tu como estas??
CrηBιη Ψ: Q' Bueno :3
Danielita!': verdad que te acuerdas de aquello joen ?
Joen_: de donde sos princesa
rick toner salio de la sala
Antoni6: hola alguna chica para conversar?
katyamilenaacu01@hotmail.com salio de la sala
Rich': donde esta dani
Bienvenido a la Amor, encantador mty!
Daniela! cambiar a Daniela*!*!
Rich': =(
davidsan: y de donde eres
Daniela*!*: Así no me confundes
herlin salio de la sala
CrηBιη Ψ: Y que haciendo?
chio1824: hola ise
Daniela*!*: xD
Ramon salio de la sala
Rich': yeii .,- exp
davidsan: nada aburrido
CrηBιη Ψ: Soy de Mexico ytu?
liz5292 salio de la sala
Bienvenido a la Amor, YOYIS3117!
davidsan: tambien del df" sic
"Rich': pusiste la letra con mi nombre *o*
Bienvenido a la Amor, katyamilenaacu01@hotmail.com!
Daniela*!*: Jajajajaj
Joen_: no para nada
Antoni6: hola alguna chica para conversar?
Rich': *-*
Daniela*!*: bobo
MEMO-MTY-SKPE salio de la sala
Rich': la letra de mi nombre
roberto07 salio de la sala
encantador mty: alguien de mty para charlar
Rich': perdon
CrηBιη Ψ: Yo de torreon.
Joen_: jejejee
YOYIS3117: hola
Joen_: noooooooooo
Rich': que hermoso T_T
davidsan: estab lluvioso el dia y feo no crees
CrηBιη Ψ: xD'
Daniela*!*: te llamas rich, ricardo? .,- nombre real (antonio)

Rich': Ricardo
davidsan: ok torreón
Bienvenido a la Amor, MEMO-MTY-SKPE!
Bienvenido a la Amor, MEMO-MTY-SKPE!
davidsan: coahuila
encantador mty salio de la sala
Antoni6: hola leslie como estas?
CrηC1α Ψ: Sí, así es.. xD'
Rouse salio de la sala
chio1824: ise quiere vaya otrochat
Bienvenido a la Amor, leslly!
Danielita!' cambiar a Daniela®!®! .,- cambia nick
Rich': pero casi todo mundo me dice
Rich': Ricj
Bienvenido a la Amor, 12garcia034895!
Rich': Rich
bonita es silenciado por la System para romper las reglas!
Daniela®!®: jajaj clon barato
lesly: hola
Daniela®!®: no te ha quedado igual
Rich': o Richy oasi
davidsan: y dime a que te dedicas
Daniela®!®: uffff que calor tengo
Bienvenido a la Amor, TRANS MAMONA!
CrηC1α Ψ: Trabajo, Y tu edad?
davidsan: 23 y tu
hanna salio de la sala
hanna salio de la sala
Daniela®!®: ya clon !!
CrηC1α Ψ: 21.. =)
davidsan: en que trabajas
jose3330 salio de la sala
ROberto_Yucatan: Hola alguien de Merida Yucatan? envíe privado
davidsan: ok casi la misma jaja
CeSaR_Tamps: holas
CrηC1α Ψ: jejeje
Rich': DanielaAAAAAAAA que te parece si platicamos en face para que se aburra tu clon
Daniela®!®: como xinga mi clon" sic
"rosy salio de la sala
Daniela®!®: Sabrás quién es el clon porque ella escribe mal.
Daniela®!®: xD.
Bienvenido a la Amor, karenn de monterrey!
Bienvenido a la Amor, ANGEL4043!
Bienvenido a la Amor, sexigirl69!
Daniela®!®: si Rich así hacemos de todos ahí

davidsan: y tienes novio
Bienvenido a la Amor, wario25!
Bienvenido a la Amor, bonita32!
bonita ha sido no muda por System.
bonita32: hola
Bienvenido a la Amor, Adriiana. :)!
BUSCANDO A ::::: salio de la sala
Bienvenido a la Amor, Erik1859!
Rich': esta bien entindo u.u
Bienvenido a la Amor, buscomadura!
Daniela*!*: Tú, clon analfabestio, aprende a escribir.
katyamilenaacu01@hotmail.com salio de la sala
Daniela*!*: xD
Rich': fue un no edudaco
12garcia034895 salio de la sala
CrηCια Ψ: No. Por el momento Asi estoy Bien,
Erik1859: Hola
Bienvenido a la Amor, carlos_mty!
Rich': T_T
Bienvenido a la Amor, paco df!
Bienvenido a la Amor, d3d0sntuCu!0!
Rich': jajajajaja ok ya
Daniela*!*: mira mi nick rich dos bolitas y un palito
davidsan: ok me parece perfecto
davidsan: ok me parece perfecto
Rich': que tiene eso?
Daniela*!*: Jajaja, dramático, Rich.
_ ALEX _ salio de la sala
CrηCια Ψ: Si, No hay prisaa
Daniela*!*: Es el clon.
casada yoselin con alan cambiar a yoselin y alan!
casada yoselin con alan cambiar a yoselin y alan!
Daniela*!*: No le hagas caso.
Rich': dos bolitas y un palito no significa nada
TRANS MAMONA salio de la sala
Rich': 0.0
Antoni6: hola alguna chica para conversar?" sic
"Bienvenido a la Amor, bertha!
Bienvenido a la Amor, bertha!
Rich': dejalo hay que undirlo en su propio juego
Bienvenido a la Amor, yocko!
Daniela*!*: dramático Rich , no le hagas caso
Daniela*!*: dramático Rich , no le hagas caso
CrηCια Ψ: Y tu a que te dedicas?
Antoni6: alguna chica para conversar??
Antoni6: alguna chica para conversar??

Antoni6: alguna chica para conversar??
ряцѣре_еяадѣатоя_всм_даяк salio de la sala
Daniela®!®: mejor me la undes Rich
incognito salio de la sala
Erik1859 salio de la sala
Erik1859 salio de la sala
Erik1859 salio de la sala
Bienvenido a la Amor, Rocco!
Rich': que? andas en una canoa?
Rich': 0.0
Antoni6: chiooo yo pensaba que era el unico
Daniela®!®: Y no uso face, Rich. Tengo messenger (Sí, messenger).
Daniela®!®: xD.
davidsan: trabajo y estudio
davidsan: trabajo y estudio
Bienvenido a la Amor, Apio!!
Rich': el mio mi compu me lo borro
Antoni6: chiooo la pastelera???
Rich': u.u
Rich': pero tengo skype
yocko: hola tengo 22años soy de el edo mex busco alguna nena linda que quiera platicar
Daniela®!®: es que el face lo mira mi novio Rich
Daniela®!®: es que el face lo mira mi novio Rich
d3d0sntuCuI0: ARREGLO MONOCICLOS. PORFAVOR MANDEN PGP AL 63496-345 TAMBIEN OFRESCO SERVICIO A DOMICILIO!
d3d0sntuCuI0: ARREGLO MONOCICLOS. PORFAVOR MANDEN PGP AL 63496-345 TAMBIEN OFRESCO SERVICIO A DOMICILIO!
Antoni6: --
M i G u e l salio de la sala" sic
"M i G u e l salio de la sala
ROberto_Yucatan: Hola alguien de Merida Yucatan? envie privado
CrηB1α Ψ: Mira Que Bien,
LOLITA salio de la sala
Joен_ cambiar a Joен_Chio!
Joен_ cambiar a Joен_Chio!
Bienvenido a la Amor, Medico Formal y Cariñoso df!
Antoni6: hola alguna chica para conversar?
davidsan: si bastante no hay de otra el huevo es caro
Rich': esta bien por el bien de tu relacion (clon de daniela) no te agregare va ;)
CrηB1α Ψ: Y que tal te va?
CrηB1α Ψ: Y que tal te va?
Bienvenido a la Amor, panter 88!
CrηB1α Ψ: jejeje pues si xD
macario cambiar a rara!
Bienvenido a la Amor, RUBEN!

Daniela*!@: el face solo para mi novio
Daniela*!@: Pues pásame en privado el mail con el que estás en Skype, Rich.
Daniela*!@: ¿Ok?
davidsan: bien bien sigo vivo que es lo bueno cansado pero estoy en pie
leslie981: hay alguien que quiere conversar con migo plis
leslie981: hay alguien que quiere conversar con migo plis
Rich': vale" sic
"d3d0sntuCu10: ARREGLO MONOCICLOS. PORFAVOR MANDEN PGP AL 63496-345 TAMBIEN OFRESCO SERVICIO A DOMICILIO!
Daniela*!@: pasamelo rich a ver de que tamaño la tienes wye
Apio!: xD!
Apio!: jajaja
Apio!: re linda
Apio!: xD
bonita32: hola
rara salio de la sala
Bienvenido a la Amor, kevyn!
Crηηηη Ψ: Pues Todo Vale la pena vdd!!
Antoni6: hola alguna chica para conversar?
buscomadura salio de la sala
Apio!: xD!
panter 88: holaaaaaa..... alguien del d.f. o de xochimilco ??
Antoni6: hola bonita como estas?
Bienvenido a la Amor, elias!
yocko: hola leslie
yocko: hola leslie
Bienvenido a la Amor, LOLITA!
cossoney58534321 salio de la sala
Daniela*!@: hay clon !!
Daniela*!@: hay clon !!
YOYIS3117: holas
davidsan: y y ya noe studias
davidsan: y y ya noe studias
Bienvenido a la Amor, skill vicious!
Apio!: xD no eres tu?
Antoni6: hola soy daniela!!~~
Crηηηη Ψ: No, ya no, quizas mas adelantee
davidsan: esta bien nunca es tarde
matp89 salio de la sala
Daniela*!@: antoni hola, tu que pex wey ?
Daniela*!@: antoni hola, tu que pex wey ?
RUBEN salio de la sala
Antoni6: Daniela mexicana
Antoni6: Daniela mexicana
davidsan: si suele suceder
davidsan: si suele suceder

Antoni6: weya daniela
daidsan: y enq ue trabajas
Antoni6: que pachuca
CrηE1α Ψ: xD'
Antoni6: que onda weya
ermitaña salio de la sala
Bienvenido a la Amor, piero8873!
Bienvenido a la Amor, piero8873!
octavio salio de la sala
yocko: holaa
CrηE1α Ψ: En una estancia cuidando personas de la tercera edad.
Daniela®!®: pos aqui pelando weyes
Daniela®!®: pos aqui pelando weyes
daidsan: ok interesante y ahyq eu tener vocacion para eso
Antoni6: aaaajajaja
Bienvenido a la Amor, wilmer odany!
Bienvenido a la Amor, wilmer odany!
CrηE1α Ψ: Ytu?
Bienvenido a la Amor, isabel781!
Bienvenido a la Amor, isabel781!
ray salio de la sala
ray salio de la sala
ray salio de la sala" sic
"daidsan: de mesero en un mens club
wilmer odany salio de la sala
sexy4849 salio de la sala
chio1824: noeres bobo joen
Bienvenido a la Amor, luis gto!
daniela8886 salio de la sala
CrηE1α Ψ: Si, Me gusta mucho, sino no estuviera alli
CrηE1α Ψ: Si, Me gusta mucho, sino no estuviera alli
Chato: Ola cintia
anthony: hola mami
CrηE1α Ψ: :O q bn,
daidsan: si bastante
Antoni6: daniela
Antoni6: daniela
Daniela®!®: que pex wey ?
Chato: Hay cintia
Antoni6: hay dos danielas con marca registrada
sexigirl69: http://streamatemodels.com/flash/?sakey=cf64dc286db008d0
Antoni6: hay un clon
CrηE1α Ψ: Y si tienes tiempo para estudiar y trabajar?
adhara1 salio de la sala
Daniela®!®: una es clon , la goloza soy yo menso

◦••.ϩ,★ LǪ'NDURǪ.♥',.☆''•.: cuanto te mide la verga nene?
JASON: DESPUES QUE ME LA MAMES TE MATO
jorch: hola nena
Diiamante: a toda la sala
guaarototote DF salio de la sala
. Lɪɳɔʁα (☺)): jajajajajaja
lore7207: hola
Bienvenido a la Amor, **yessy**!
◦••.ϩ,★ LǪ'NDURǪ.♥',.☆''•.: si nene hermoso matame pero a palos
Diiamante: COMO ANDAN ?
◦••.ϩ,★ LǪ'NDURǪ.♥',.☆''•.: a garrotasos nene
Culeriopelaez: CHINGA TU PUTA MADRE DIAMANTE
ALEXELIEL: HOLA LORE
◦••.ϩ,★ LǪ'NDURǪ.♥',.☆''•.: pero cuanto te mide?
jorch: hola nenas alguien de puebla
JASON: SI TE CORTARE LA CABESA
LOBITA1878: ammooooo a las hombressss
Diiamante: QUE TE PASA MIJO ?
hombre 33 busca colegiala salio de la sala
JASON: TE ARRANCARE LOS SENOS
◦••.ϩ,★ LǪ'NDURǪ.♥',.☆''•.: jason chup0ame el clitoris hermosoooooooooooo
Diiamante: AJAJAJAJ
Bienvenido a la Amor, jazmin!
yessy: ola
JASON: LAS PIERNAS
. Lɪɳɔʁα (☺)): jajajaja
Diiamante: TE DOY 20 VUELTAS QUERIDO
Diiamante: AJAJAJAJ
◦••.ϩ,★ LǪ'NDURǪ.♥',.☆''•.: arrancamelos a chupetones hermoso
JASON: TODO TE HARE PEDASOS
. Lɪɳɔʁα (☺)): jajajaj xd
JASON: MALDITA
Culeriopelaez: DIAMANTE PINCHI JOTLON HIJO DE LA VERGA
El xeso: Hola chicas kien activo
◦••.ϩ,★ LǪ'NDURǪ.♥',.☆''•.: me da pena ser tan puta pero ni modo si no ligo aqui no ligo en ningun lado nene " sic
"JASON: YO SOY UN MALDITO ASESINO
Dario cambiar a Dario caliente!
◦••.ϩ,★ LǪ'NDURǪ.♥',.☆''•.: matame jason hermoso
◦••.ϩ,★ LǪ'NDURǪ.♥',.☆''•.: matameeeeeeeeeeeeeeeee
Buscando ala mujer de mi vida: ola alguna chika de el df o edo mex
Buscando ala mujer de mi vida: ola alguna chika de el df o edo mex
◦••.ϩ,★ LǪ'NDURǪ.♥',.☆''•.: pero a vergasos nene hermoso
JASON: SI TE MATARE
Polux con cam salio de la sala

°.°.ღ,★ LINDURĀ ♥°.☆''''°.: meteme tu verga en la panocha apestosa que tengo nene
Bienvenido a la Amor, candela!
Diiamante: CHE
Diiamante: ACA NO SON DE URUGUAY ?
Culeriopelaez: JASON TU NO MATAS NI A UNA PINCHI HORMIGA PUTO MARICON
Diiamante: AJAJAJAJA
Fuckmachine salio de la sala
jorch: hola nenas alguien de puebla
Bienvenido a la Amor, daniel7511!
Culeriopelaez: LOS DE URUGUAY QUE CHINGEN A SU MADRE
°.°.ღ,★ LINDURĀ ♥°.☆''''°.: diiamante tengo ganas de ser follada por un uruguayo nene
jose salio de la sala
Diiamante: CHINGE TU MADRE
Dyannara salio de la sala
Diiamante: AJAJAJA
°.°.ღ,★ LINDURĀ ♥°.☆''''°.: diiamante hermoso te gustan las gordas nene?
JASON: CULEROPELAEZ SI ME TUVIERAS DE FRENTE TE MEAS EN TUS CALSONES
Culeriopelaez: PINCHIS URUGUAYOS JOTITOS HIJOS DE SU REPUTA CULEADA VERGA MADRE
°.°.ღ,★ LINDURĀ ♥°.☆''''°.: porque soy gorda pero tengo un gran corazon hermoso
°.°.ღ,★ LINDURĀ ♥°.☆''''°.: porque soy gorda pero tengo un gran corazon hermoso
JASON: DEL MIEDO MALDITO
Bienvenido a la Amor, rogger!
°.°.ღ,★ LINDURĀ ♥°.☆''''°.: jason yo me meo pero por ti ya estoy chorriada nene
Diiamante: SOMOS MUY QUERISOS
Diiamante: QUERIDOS
Diiamante: POR TODOS LADOS
JASON: LO SE
°.°.ღ,★ LINDURĀ ♥°.☆''''°.: diiamante jodeme por el ano uruguayo hermoso
Diiamante: NO SOY URUGUAYO IGUAL
Diiamante: JUAAAAAAAAA
Diiamante: JUAAAAAAAAA
Culeriopelaez: JASON SI CALMATE PINCHI SICARIO ERES UNA PINCHI MARICONA VIOLADA HIJO DE TU REPUTA MADRE ME PELAS LA VERGA JASON
Diiamante: TE JODO POR EL ANO SI
°.°.ღ,★ LINDURĀ ♥°.☆''''°.: o no me quieres por sidosa ?
JASON: AMI ME VALE MI MADRE
°.°.ღ,★ LINDURĀ ♥°.☆''''°.: si diiamante nene jodeme por el ano aguado que tengo nene
danny salio de la sala
JASON: PERO TE ARRANCARE LAS BOLAS
Diiamante: SKYPE ?
Diiamante: QUIEN QUIERE MI SKYPE ?
JASON: Y SE LAS DARE DE COMER A LINDURA
JASON: MALDITO
°.°.ღ,★ LINDURĀ ♥°.☆''''°.: nene yo tengo skype hermoso
Diiamante: HACETE UNO
Diiamante: A LA MINUTA
°.°.ღ,★ LINDURĀ ♥°.☆''''°.: quiero que hablemos por microfono y me hagas orgasemarme nene

Yazmín salio de la sala
Ray salio de la sala
Culeriopelaez: JASON CHINGA TU MADRE JOTITO CUANDOQUIERAS U DONDE QUIERAS TE PARTO EL CULO EN TRES JOTO JAJAJAJ
Diamente: T AGO ACABAR
yessy: olaa algunchicodisponible
Diamente: CON SOLO UN GEMIDO
jorch es silenciado por la System para romper las reglas!
◦.◦.◦,★ LǪNDURǪ♥',☆''◦.: soy experta en ciber sexo por el skype nene
JASON: YO NO QUIERO A NADIE EN ESTE MUNDO MALDITO
ALEXELIEL salio de la sala" sic
"Bienvenido a la Amor, Xplode86!
Xplode86: hola
Bienvenido a la Amor, ♣♠(◦●)KOTY NO PVS=☞☞!
lore7207 salio de la sala
JASON: LO ENTIENDES
◦.◦.◦,★ LǪNDURǪ♥',☆''◦.: me vas a oir gemir como puerca nene
Bienvenido a la Amor, ELARRECHO!
Diamente: BUENO ME VOY
Diamente: ESTE CHAT NO ME GUSTO
JASON: AQUI TE JURARIA QUE SI TE TENGO ENFRETE TE MATABA
◦.◦.◦,★ LǪNDURǪ♥',☆''◦.: diamente no te vayas
JASON: MALDITO
Culeriopelaez: MUERETE DIAMANTE VETE CON TU MARIDO PINCHI JOTO
Diamente: MI SKYPE ES MAXI22ARGENTINO
◦.◦.◦,★ LǪNDURǪ♥',☆''◦.: nadie me quiere por puta
Bienvenido a la Amor, martin9251!
Bienvenido a la Amor, america!
encantador mty cambiar a regio mty!
Bienvenido a la Amor, chik de ccs!
♣♠(◦●)KOTY NO PVS=☞☞: i te kerran por cobarde mugre clon
◦.◦.◦,★ LǪNDURǪ♥',☆''◦.: no se que hacer si dejar de venir para siempre o dejar de usar mi nick y enterrar a lindura para siempre
TABASQUEÑA salio de la sala
◦.◦.◦,★ LǪNDURǪ♥',☆''◦.: mejor ya no vendre
ELARRECHO: holaaa!!!!!!
Joen_ cambiar a ◦.◦.◦,★ LǪNDURǪ♥',☆''◦.!
martin9251: hola diosas del amor
Diamente: LINDURA ERES UNA REYNA HERMOSO
◦.◦.◦,★ LǪNDURǪ♥',☆''◦.: me morire en el mar del olvido
CaNnAbIs: te tardastes
chik de ccs: ola
CaNnAbIs: eh
Culeriopelaez: LINDURA ESO TE PASA POR SER TAN PUTA VES CLONAN HASTA TU NIK
milli salio de la sala

Bienvenido a la Amor, busco amante df!
Bienvenido a la Amor, lokito20!
♣♣(●●)KOTY NO PVS=👤: DAS LASTIMA CLON COBARDE
jorch ha sido no muda por System.
°.°.ღ,★ LINDURλ ♥',.☆''°.:. HOLAS
♣♣(●●)KOTY NO PVS=👤: GEMELITAAAAA
yessy:: olaalunchavo soltero
°.°.ღ,★ LINDURλ ♥',.☆''°.:. yo no soy puta lo que pasa es que mi culo me traiciona
Dario caliente salio de la sala
JASON: MATAR
ELARRECHO: QUE ONDAAA PAJERROSS!!!!!!!!!!!!!!
JASON: MALDITOS
♣♣(●●)KOTY NO PVS=👤: POBREEEEEEEEE NICK M DA LASTIMA
Bienvenido a la Amor, fredí 3!
°.°.ღ,★ LINDURλ ♥',.☆''°.:. primero sidosa que puta oyeron todos?
°.°.ღ,★ LINDURλ ♥',.☆''°.:. HOLA LINDURA
perronegro: holap.....
jorgito: ALGUNA AMIGA TENGO SKYPE
jorch: hola nenas alguin de puebla
chik de ccs: hol soy jeni
perronegro: como estas" sic
"Culeriopelaez: KOTY TU CHINGA TU MADRE QUE TANTO LADRAS PERRO
°.°.ღ,★ LINDURλ ♥',.☆''°.:. por que me dices resentida el del privado?
♣♣(●●)KOTY NO PVS=👤: OYEROON JAJAJAJAJAJ
°.°.ღ,★ LINDURλ ♥',.☆''°.:. dejen de mandarme privadooooooooooooooooo
fredí 3: hola lindura
ELARRECHO: LINDURA YO TE DARIA POR ESE CULO TRAICIONADOR!!!!!!
♣♣(●●)KOTY NO PVS=👤: AKI SOLO SE LEEE CLON MENSOO BURR@
°.°.ღ,★ LINDURλ ♥',.☆''°.:. soy puta pero de altura
°.°.ღ,★ LINDURλ ♥',.☆''°.:. no privados nenes
Noé salio de la sala
busco amante df salio de la sala
NENA254155 salio de la sala
JASON: CULEROPELAEZ TE AARANCARE LAS BOLAS Y SE LAS DARE DE TRAGAR A LINDURA
Bienvenido a la Amor, ojitos edo mex!
perronegro salio de la sala
JASON: MALDITO
Bienvenido a la Amor, NENA254155!
♣♣(●●)KOTY NO PVS=👤: OTRO RESENTIDOO GEMELITA
yessy:: ola
°.°.ღ,★ LINDURλ ♥',.☆''°.:. si yo no me meto con nadie por que me hacen esto?
krlos_df: hola!!
Bienvenido a la Amor, soliz!
fredí 3: HOLA YESSI
°.°.ღ,★ LINDURλ ♥',.☆''°.:. no se vale nenes hermosos no se vale
Diamente salio de la sala

◦•.,ϭ,★ LǪ'NDURǪ♥',☆''•.: yo tan fina persona
Bienvenido a la Amor, richie!
Bienvenido a la Amor, richie!
Culeriopelaez: JASON PUES SE LAS VAS A TENER QUE SACAR DEL CULO TU REPUTA MADRE MARICON PORQUE AHORITA SE LAS TENGO METIDAS EN EL CULO OJETE MALNACIDO HIJO DE PERRA JAJAJA-JAJAJA
soliz cambiar a hom calie!
MARC_ANTONY salio de la sala
◦•.,ϭ,★ LǪ'NDURǪ♥',☆''•.: tan educada y tan deseada
Xplode86: hola
Bienvenido a la Amor, jazmin!
juan8630 salio de la sala
Xplode86: jajaja
Xplode86: que drama lindura
JASON: YO AMI MADRE LA ASESINE
ELARRECHO: PERO LINDURA SI SOLO KIERO PENETRARTE CON AMOR!!!
Xplode86: alguna chica del DF?
Bienvenido a la Amor, sexy12!
JASON: IGUAL AMI PADRE
◦•.,ϭ,★ LǪ'NDURǪ♥',☆''•.: incapas de decir una mala palabra
◦•.,ϭ,★ LǪ'NDURǪ♥',☆''•.: dramatica yo?
Culeriopelaez salio de la sala" sic
"JASON: YO HE MATADO A TODA MI FAMILIA
◦•.,ϭ,★ LǪ'NDURǪ♥',☆''•.: no nene hermoso pero mira como me tratan?
◦•.,ϭ,★ LǪ'NDURǪ♥',☆''•.: nadie me quier cojer
JASON: LAS ODIABA
JASON: MALDITO
◦•.,ϭ,★ LǪ'NDURǪ♥',☆''•.: crees que eso sea justo?
Bienvenido a la Amor, jesus!
Xplode86: jajajaja
JASON: ATI TE HARE LO MISMO
♣♫(●●)KOTY NO PVS=777 : POBRE CLOON GEMELITA M DA LASTIMA POR COBARDE
Xplode86: no en definitiva no
Xplode86: eso y un vaso de agua
america salio de la sala
jessica: jajajajajaj
sexy12: ola
Xplode86: no se le niega a nadie
ELARRECHO: YO TE COJO!!!!!!!!!!
◦•.,ϭ,★ LǪ'NDURǪ♥',☆''•.: ni en la vida real ni en un puto chat nadie me quiere cojer
Bienvenido a la Amor, roberto7922!
Xplode86: jajaja
◦•.,ϭ,★ LǪ'NDURǪ♥',☆''•.: no se vale que me hagan esto
ELARRECHO: YO TE COJO LINDURAA!!!!!!!!!!
◦•.,ϭ,★ LǪ'NDURǪ♥',☆''•.: y todavia xplode me dices dramatica?
Bienvenido a la Amor, cesarr cam msn skype6725!
Xplode86: tal vez no te has arrimado al usuario adecuado

°••.ღ,★ LINDURღ ♥'.☆''•.: si tuvieras mi pucha no dirias eso
°••.ღ,★ LINDURღ ♥'.☆''•. salio de la sala
krlos_df: hola sexi 12
Xplode86: tienes razon
Xplode86: ui un locof
°••.ღ,★ LINDURღ ♥'.☆''•.: xplode pero me he arrimado a todos nene
Xplode86: no comprendi el contexto de la platica
Xplode86: pero ahora que me has puesto al tanto
cesarr cam msn skype6725 salio de la sala
Xplode86: tienes toda la razon
JASON: ESE MALDITO
♣♣(••)KOTY NO PVS=ღ'': M ABURREN LOS RESENTIDOOS SOLO X KE MI GEMELITA NO KIERE A RE-TRASADOS MENTALES
°••.ღ,★ LINDURღ ♥'.☆''•.: y nadi eme quiere cojer en cuanto huelen mi panocha vieja de 33 años huyen nene
. ლღურღ (ღ)): hahahaah+
Xplode86: jajajaja
. ლღურღ (ღ)): que paso gemelita hermosa
. ლღურღ (ღ)): ya regrese
°••.ღ,★ LINDURღ ♥'.☆''•.: ya no se que hacer nene
. ლღურღ (ღ)): jajajajaj
♣♣(••)KOTY NO PVS=ღ'': DAN RISA ESOS CLONES
. ლღურღ (ღ)): sigue de goloso mi clon
NENA254155 salio de la sala
. ლღურღ (ღ)): jajajajajajaaj
Xplode86: no pues no
°••.ღ,★ LINDURღ ♥'.☆''•.: si irme para siempre del chat o dejar de usar mi nick
♣♣(••)KOTY NO PVS=ღ'': SI GEMELITA
°••.ღ,★ LINDURღ ♥'.☆''•.: no se vale que me traten así
JASON: MALDITAS LINDURAS LAS MATARE A TODAS
♣♣(••)KOTY NO PVS=ღ'': IRALO SU DRAMA
Bienvenido a la Amor, TABASQUEÑA!
Xplode86: no te has arrimado conmigo
yessy:
alguiendisponible
Xplode86: jajaja
Bienvenido a la Amor, maria garcia cordova1129!
°••.ღ,★ LINDURღ ♥'.☆''•.: yo tan fina y educada tan cojelona y tan ganosa
ELARRECHO salio de la sala
Xplode86: jajajaja
TABASQUEÑA: algun nene de villahermosa tabasco
ezequiel: hola a todos
°••.ღ,★ LINDURღ ♥'.☆''•.: nene xplode tu si te animas a cojerme?
MARISEL 24: ...Hola...!!
Bienvenido a la Amor, LA LO!
°••.ღ,★ LINDURღ ♥'.☆''•.: tengo 33 aos pero me gustan jovenes nene
ezequiel: ALGUNA CHICA QUE QUIERA PLATICAR

◦•.,Ϙ,★ LǪNDURǪ♥',☆''•.: lalo mi amor
Xplode86: ya te dije eso y un vaso de agua no se le niega a nadie
Xplode86: jajaja
ezequiel: ALGUNA CHICA QUE GUSTE PLATICAR" sic
"◦•.,Ϙ,★ LǪNDURǪ♥',☆''•.: xplode pero tienes que ser 10 años menor que yo como minimo nene
Bienvenido a la Amor, IRIS!
candela salio de la sala
◦•.,Ϙ,★ LǪNDURǪ♥',☆''•.: a mi me gustan chiquitos hermoso
johana salio de la sala
EDU384: HOLAAA
◦•.,Ϙ,★ LǪNDURǪ♥',☆''•.: cuantos años tienes?
Xplode86: ni mas ni menos
maria garcia cordova1129: como estan
Xplode86: hsta mandado a hacer
IRIS: ola
jorch: hola nenas alguien de puebla
ezequiel: ALGUNA CHICA DE MEXICO DF
◦•.,Ϙ,★ LǪNDURǪ♥',☆''•.: xplode si eres de 18 años mejor nene
L A L O: MI AMOOOOOOOOR
ezequiel: HOLA IRIS
◦•.,Ϙ,★ LǪNDURǪ♥',☆''•.: es que soy asalta cunas nene
saul: que tan chiquitos lindura
. Lindura (☺)): hola amor
◦•.,Ϙ,★ LǪNDURǪ♥',☆''•.: lalo mi amor
Xplode86: jaja
saul: yo tengo 14
L A L O: QUIEN ES TU CLON AMOOR
saul: puedo
Xplode86: en serio>
saul: andar contigo lindura
johana: hola,hola
Xplode86: no pues ahi si no
◦•.,Ϙ,★ LǪNDURǪ♥',☆''•.: lalo nene el xlpde me quiere cojer hermoso
ezequiel: HOLA JOANA
chik de ccs salio de la sala
Bienvenido a la Amor, busco sex ocasional!
EDU384: HOLA JOHANA
DANIELS salio de la sala
Bienvenido a la Amor, carlos6531!
◦•.,Ϙ,★ LǪNDURǪ♥',☆''•.: me anda asocasndo nene
ezequiel: QUE TAL COMO ESTAS JOHANA
Xplode86: sii
jorch salio de la sala
Xplode86: es inevitable

Bienvenido a la Amor, armando6694!
Xplode86: digo
°.°.ღ,★ LǪNDURǻ ♡°.☆''''°.:: lalo nene hermoso te extrañeeeeeeeeeeeeeeeeee
TABASQUEÑA: algun chico de tabasco?
°.°.ღ,★ LǪNDURǻ ♡°.☆''''°.:: xplode hacemos un trio con mi lalo nene?
EL SINALOA salio de la sala
Bienvenido a la Amor, dixon!
Xplode86: si por que no?
Xplode86: hoy desperte con ganas de aventurarme a nuevas cosas
°.°.ღ,★ LǪNDURǻ ♡°.☆''''°.:: tu me cojes por mi vagina apestosa a charal y mi lalo por el ano guango
Bienvenido a la Amor, EricDF1!
Bienvenido a la Amor, solo26!
Danisa salio de la sala
Xplode86: pues si
Xplode86: no hay inconveniente
°.°.ღ,★ LǪNDURǻ ♡°.☆''''°.:: xplode nene hermosooooooooooooooooo
johana: ando buscando el amor de mi vida
°.°.ღ,★ LǪNDURǻ ♡°.☆''''°.:: pues llegaste al lugar indicado nene
°.°.ღ,★ LǪNDURǻ ♡°.☆''''°.:: mi lalo no es celoso
solo26: hola me das tu skype para agregarte y tener amistadj?
Bienvenido a la Amor, the man!
maria garcia cordova1129: no
°.°.ღ,★ LǪNDURǻ ♡°.☆''''°.:: nada mas es mas chico que yo por 11 años pero eso es un pequeño detalle neneeeeeee
busco sex ocasional salio de la sala
the man: hola hola
daniel7511 salio de la sala" sic
"Bienvenido a la Amor, habibti462!
°.°.ღ,★ LǪNDURǻ ♡°.☆''''°.:: no me dejes sola xplod porque me da miedo la soledad hermoso
roberto7922 salio de la sala
Bienvenido a la Amor, PERRILLO!
Xplode86: si no creo exista problema alguno
Bienvenido a la Amor, mystery man!
Xplode86: si por el no ay problema
Xplode86: por mi menos
L A L O: AMOOOOOOR
mystery man: hola
Xplode86: total
Bienvenido a la Amor, 我愛你:: α£ÛαŘđ ::我愛你!
Xplode86: tenemos que hacer un buen acto el dia de dhoy
habibti462 salio de la sala
Xplode86: no se le puede negar esto a nadie
la mami salio de la sala
°.°.ღ,★ LǪNDURǻ ♡°.☆''''°.:: xplode nene cuantos años tienes hermoso?
Xplode86: deberia ser casi como un derecho

Bienvenido a la Amor, Henry!
Buscando ala mujer de mi vida: OLA
Xplode86: 24
PERRILLO: holaaaaaa
L A L O salio de la sala
Henry: hola
◦.◦.ღ,★ LǪNDURǪ.♥',.☆''~◦.: minimo necesito que seas 10 años menor que yo nene
Bienvenido a la Amor, javier713!
PERRILLO: hola lindura
Xplode86: toda persona en el mundo debe ser negada a un palo
◦.◦.ღ,★ LǪNDURǪ.♥',.☆''~◦.: me gustaaaaaaaaaaaaa hermosoooooooooooo
JASON: PERRILO LARGATE CON TUS PADRES MALDITOO
Xplode86: mm
Xplode86: son solo 9
ferchis salio de la sala
◦.◦.ღ,★ LǪNDURǪ.♥',.☆''~◦.: con 24 años si te cojo nene
maria garcia cordova1129: creo que estoy enamorada
◦.◦.ღ,★ LǪNDURǪ.♥',.☆''~◦.: no nene no me niegues un palo hermoso
Xplode86: no por supuetso que no
Bienvenido a la Amor, ◦♥♥◦. ☆* àǪǪ ★ღ◦. ☆!
mistry man: hola hay alguien de durango
Xplode86: deberia ser el derecho universal del siglo 21
PERRILLO: alguien me leeeeeeeeeeeeeeeeeeeee
◦.◦.ღ,★ LǪNDURǪ.♥',.☆''~◦.: jajajajajaja hermosoooooooooooooooooooo
armando6694 salio de la sala
JASON: LINDURA LARGATE CON TUS PADRES MALDITA
◦.◦.ღ,★ LǪNDURǪ.♥',.☆''~◦.: me gusta tu manera de pensar
maria garcia cordova1129: yo no se lo que me pasa
yessy: algunchavo disponibleeeeeee
◦.◦.ღ,★ LǪNDURǪ.♥',.☆''~◦.: jason no tengo padres
JASON: LARGATE
Henry: yo
LOBITA1878 salio de la sala
PERRILLO: hola yessy
PERRILLO: hola yessy
◦.◦.ღ,★ LǪNDURǪ.♥',.☆''~◦.: soy madre soltera neneeeeeeeeeeeeeee
◦.◦.ღ,★ LǪNDURǪ.♥',.☆''~◦.: porque ni mi marido me aguanto nene
Xplode86: mejor
jorgito salio de la sala
enrique salio de la sala
Xplode86: no te preocupes
◦.◦.ღ,★ LǪNDURǪ.♥',.☆''~◦.: me dejo con las obligaciones a mi sola hermoso
Bienvenido a la Amor, jazmin!
Xplode86: hoy por ti maniana por mi"
sic

Bitácora 5. Sala más de 30 años. www.canalchat.org.

"Bienvenido a la Mas de 30, Juan 8-32!
LUNITa: NOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO}MATALA NOMAS SIN PIEDAD
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: eseeeeeeeeeeeeeeeeee lunitaaaaaaa
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: mi esposa kiere dossssssssss
LUNITa: AHI VA OTRO.....
ninguno como yo: RULAY
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : jak sta bn pvdo
☆.estrellita.☆ : nadiie sabes nada!
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: seeeeeeeeeeeeeee
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: nopi manita
LUNITa: SIIIJUSTO EESE IBA A DECIRRR
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : yo no hija
☆.estrellita.☆ : gracias manita
JAKITO: AKI TOY HECHI
LEONARD757: hola
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : dond jak?
LEONARD757: buenas noches
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : hola leonard
LUNITa: MUY BIEN NINGUNO RULAY A LA BOLSA
Ojitos mentirosoz*: http://www.skyvodka.com.mx/
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: graciaas a ti x preguntar manita
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: opssss
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: opssss
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : jajaajajaja
cero hombre bulgal salio de la sala
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : jak
diana cazadora: hola a todos
antony salio de la sala
Bienvenido a la Mas de 30, antonio!
Bienvenido a la Mas de 30, ricardo cam!
ninguno como yo: JAJAJA LUNITA RULAY
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: ducha fraiiiiiiiiiii
\$500x oral nenas coacalco salio de la sala
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : te propongo algo
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: friaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa*
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : hola diana
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: keeeeeeeeeeeeeee
LUNITa: ANOTALO TAMBIEN" sic
"☆.estrellita.☆ : si lo lees...enviale saludos de mi parte..si?
JAKITO: KE COSA HECHI
JAKITO: KE COSA HECHI
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : amm
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : ps
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : este

LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: sipi mamita gracias
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : mmm
diana cazadora salio de la sala
Bienvenido a la Mas de 30, negrita!
Bienvenido a la Mas de 30, negrita!
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : no se si kerras
regio mty salio de la sala
Bienvenido a la Mas de 30, 123!
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : amm
JAKITO: KIERES HACER EL LOVE CON YO
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : ser
LUNITa: 30 1123
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : jajajajaja
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : am
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: jakito !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
LUNITa: ESE DE ENTRADITA NOMAS
Bienvenido a la Mas de 30, Aurora DF!
luis antonio salio de la sala
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: jaajajajaj
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : kieres
Bienvenido a la Mas de 30, dam juguitos n mivergagruesa_ DF!
maximiliano-skype-msn: alguna mujer con ganas de pasar el rato por msn o skype.podes pedirme lo que quieran,solo mujeres. maximiliano-2222@hotmail.com o maximiliano-seballos agreguen solo mujeres
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : ser
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: ajjaajaj
Aurora DF: HOLA
JAKITO: TU AMANTE
Aurora DF: ALGUIEN DEL DF
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: keee
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : miiiiiiii
Aurora DF: QUE DESEE PLATICAR
Bienvenido a la Mas de 30, MIN@17632!
Aurora DF: NO SEXO
JAKITO: TU NOVIO
LUNITa: MINAAAAAAAAAAAA LA PROXIMA TE ANOTAMOS
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : kieres ser
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : mi
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : mi
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: ajjaajaj lunitaa
MIN@1: KE PASOOOME ANOTAN PARA KEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : mi.
LØve.O☼.LØRENA CHILE☼.: entroo ooooooooo
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : guardaespalda??
JAKITO: SOY UN NIÑO DE PEXO

☔ LLUVIA RUBY☔: T FALTA UN TORNILLO WEEE
yobanca 33: bien yt u
manuelito1: quieren sexo
JAKITO: VALES PARA TU CUARTO
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : jajaajajajja
Bienvenido a la Mas de 30, CASADO TRISTE!
LØve.O☀.LØRENA CHILE☀.: sonaste
LØve.O☀.LØRENA CHILE☀.: sonaste
JAKITO: MMMMMMMMMMMMMBUEÑO YA
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : y te pagare bn
*H/E/C/H/I/Z/E/R/H/A_____ : vales dd despensa
(El Verdugo): LUNITA TU CREES Q RUBY ENTRO EN SALA X QÇX OBRA Y GRACIA DEL ESPIRITU SANTO
brendass salio de la sala" sic

Bitácora 6. Conversación completa. Sala de religión. 11:30 p.m

www.getechat.net

"[23:30] * Entrado a la sala de #religion
[23:30] * Para obtener ayuda entra a http://www.chateagratias.net
ESTEFANNY: [23:30] trago
ESTEFANNY: [23:30] veneno del alma
maximiliano: [23:30] 2 + 2 es cuatro si Dios quiere ;)
ESTEFANNY: [23:30] ansiedad de temores
Jazzcoholico: [23:30] Si, trago, el alma de los Dioses.
ESTEFANNY: [23:30] ocultos
ESTEFANNY: [23:30] miedos
ESTEFANNY: [23:30] fracasos
ESTEFANNY: [23:31] los covardes beben
ESTEFANNY: [23:31] para olvidar
ChicalInvisible: [23:31] y cuanto es 2 y 2?
ESTEFANNY: [23:31] y no enfrenar
ESTEFANNY: [23:31] las vida
Jazzcoholico: [23:31] Bueno, ellas inventaron el alcohol.
Jazzcoholico: [23:31] Ahora, festejemos, que no queda.
maximiliano: [23:32] 22 :) si Dios quiere
ChicalInvisible: [23:32] asi es maxi.
ChicalInvisible: [23:32] jejejeejeje
maximiliano: [23:32] jaja, me gusto esa frase, porque por ejemplo: por el agua no se camina!
Jazzcoholico: [23:33] Maxi

Jazzcoholico: [23:33] Nadie lo hizo, maxi.
maximiliano: [23:33] o no se puede dar de comer a miles con unos pocos panes y peces
maximiliano: [23:33] [Jazzcoholico] lo hizo Jesus y pedro ;)
Jazzcoholico: [23:33] En mis libros, Eduardo, Carlos y Bryan.
Jazzcoholico: [23:34] Ellos tambien caminaron sobre el agua.
ESTEFANNY: [23:34] nop es un milagro
maximiliano: [23:34] okey, que lido!
ChicalInvisible: [23:34] que libros son esos.
maximiliano: [23:34] lindo
ESTEFANNY: [23:34] mmilagros multiplicacion de panes y peces
ChicalInvisible: [23:35] yo tambien, camino por el agua, es facil.
maximiliano: [23:35] yo camino por la gasolina :p
ChicalInvisible: [23:35] que impresionante.
ChicalInvisible: [23:35] cuando se agota se agota
Jazzcoholico: [23:36] jajaja
ChicalInvisible: [23:36] hay que buscarla donde ese.
Jazzcoholico: [23:36] Ustedes son seres divinos.
ChicalInvisible: [23:36] y por el gas que digo que camino corro.
pablo26: [23:36] viva dios!
pablo26: [23:36] viva dios!
maximiliano: [23:36] yo soy gasista :)
ChicalInvisible: [23:37] el vive pablo
pablo26: [23:37] viva d10s!
ChicalInvisible: [23:37] mi hijo tambien es gasista.
pablo26: [23:37] maradona digo
ChicalInvisible: [23:37] siempre tiene gases.
ESTEFANNY: [23:38] quien es maradroga
Jazzcoholico: [23:38] ¿Despues de todo Maradona es el Dios del que tanto hablaban?
ESTEFANNY: [23:38] maradroga
ESTEFANNY: [23:38] mmmmmmmmmm
maximiliano: [23:38] jajaj!!
ESTEFANNY: [23:38] jajajajaja
maximiliano: [23:38] una ronda de chistes de salon
maximiliano: [23:38] okey?
ESTEFANNY: [23:39] ajajajaja
Jazzcoholico: [23:39] Maxi :O

maximiliano: [23:41] va una charla graciosa:
maximiliano: [23:41] -TE AMO!
maximiliano: [23:41] . y como sabes que es amor?
maximiliano: [23:41] -Porque te pienso y no puedo respirar.
maximiliano: [23:41] .eso es asma.
maximiliano: [23:41] XD jajaja
ChicalInvisible: [23:41] jajja
Jazzcoholico: [23:42] Otro..
FARERO: [23:42] ¡soy ateo apedreadme!
FARERO: [23:42] jajaja
FARERO: [23:42] ¿me sigues?
FARERO: [23:42] jaja
ChicalInvisible: [23:42] ya no tenemos piedras
ChicalInvisible: [23:42] se nos acabaron.
FARERO: [23:42] que pena jejeje
ChicalInvisible: [23:42] pero te lanzare mi zapato.
maximiliano: [23:43] pero de ultima tenemos agua potable, lo banecemos
maximiliano: [23:43] XD
Jazzcoholico: [23:43] jajaja
ESTEFANNY: [23:43] un ateo neres
Jazzcoholico: [23:43] Yo le lanzara un biblia!
ESTEFANNY: [23:43] nres ç
FARERO: [23:43] Sisis
ESTEFANNY: [23:43] alcoholico bruto
FARERO: [23:43] Ateo total
FARERO: [23:43] jaajja
ESTEFANNY: [23:43] menzo
ChicalInvisible: [23:43] nooo, para que.
ESTEFANNY: [23:43] cara de de papa
ESTEFANNY: [23:43] jajajajja
FARERO: [23:43] Si no teneis piedra una sog a algo
FARERO: [23:44] jaja
Jazzcoholico: [23:44] Estefanny, ¿Que paso, el creador te ama, porque la agresividad?
ESTEFANNY: [23:44] ateo mente de queso
ESTEFANNY: [23:44] jajjaajajaja
ESTEFANNY: [23:44] insultos

ESTEFANNY: [23:44] inocentes
FARERO: [23:44] PERO el queso está rico
ESTEFANNY: [23:44] no te hagas
FARERO: [23:44] jejeje
ESTEFANNY: [23:44] jajaja
ChicalInvisible: [23:44] me gusta el queso, me comere tu mente.
ESTEFANNY: [23:44] no la mia
ESTEFANNY: [23:44] es de conocimiento
ESTEFANNY: [23:45] nadie me la puede comer
ESTEFANNY: [23:45] jajaja
Jazzcoholico: [23:45] Y así fue, una mente como una botella sin licor.
ESTEFANNY: [23:45] don alcoholico
ESTEFANNY: [23:45] tanto bebes que ya ni neuronas te kedan
Jazzcoholico: [23:45] Daña Estefanny.
ESTEFANNY: [23:45] jajajjaa
Jazzcoholico: [23:45] ¿Como van los hijos?
ESTEFANNY: [23:45] jajaajaa
Jazzcoholico: [23:45] Doña*
ESTEFANNY: [23:46] se pico
FARERO: [23:46] Eso es la religión es como una botella sin licor pero hacen creer a la gente que tiene licor
ESTEFANNY: [23:46] se pico
ESTEFANNY: [23:46] jajaajja
FARERO: [23:46] BUena metáfora que se me ha ocurrido
FARERO: [23:46] jejeje
ChicalInvisible: [23:46] uff. con ese doña ya le lanzaria una pelota de hielo
ESTEFANNY: [23:46] don alcoholismo
ESTEFANNY: [23:46] jjajajajjaa
Jazzcoholico: [23:46] No es pico, es epico.
ESTEFANNY: [23:46] jajajajjaa
ESTEFANNY: [23:46] leru leru
ESTEFANNY: [23:46] jaja
Jazzcoholico: [23:46] No entendi el chiste :S
Jazzcoholico: [23:47] Bueno, salud.
ChicalInvisible: [23:47] yo menos, pero riase. jajajajaj
ChicalInvisible: [23:47] el reir es bueno.
Jazzcoholico: [23:47] Claro!

ESTEFANNY: [23:47] si es bueno para as arrugas don alcohol
ESTEFANNY: [23:47] jajajaja
maximiliano: [23:47] sabian que los ateos no hacen chistes?
Jazzcoholico: [23:47] jajaja
Jazzcoholico: [23:47] Ojala sea cierto.
ESTEFANNY: [23:47] siiii
ESTEFANNY: [23:48] ponete palta en cada arruga de tu cara
FARERO: [23:48] Claro que hacemos chistes
Jazzcoholico: [23:48] Y disimulen las canas de paso.
maximiliano: [23:48] la iencia se los prohíbe, la ciencia es sabia y seria, no se debe jugar con la ciencia, por eso los ateos la adoran XD XD
Chicalnvisible: [23:48] que es palta
Jazzcoholico: [23:48] Cada día me hago viejo, ¿Eso es bueno?
Chicalnvisible: [23:49] jajajaaj
ESTEFANNY: [23:49] es como aguacate
ESTEFANNY: [23:49] es algo así
Chicalnvisible: [23:49] claro, te morirás rápido
ESTEFANNY: [23:49] jajajajajajaja
ESTEFANNY: [23:49] pobre
ESTEFANNY: [23:49] cada arruga lo delata
Jazzcoholico: [23:49] Nunca pense que el alcohol terminaría con media vida.
ESTEFANNY: [23:49] y antes eras apuesto
Jazzcoholico: [23:50] Nunca lo supe, andaba bebiendo.
Chicalnvisible: [23:50] a puesto
ESTEFANNY: [23:50] tanta arruga te paso la cuenta
ESTEFANNY: [23:50] jaajajaja
maximiliano: [23:50] tengo una historia muy linda! COMICA
Chicalnvisible: [23:50] colocate teipe
maximiliano: [23:50] si 3 personas las quieren la pongo!
maximiliano: [23:50] digan YO
maximiliano: [23:50] jaja XD
Jazzcoholico: [23:51] Mis arrugas y yo, no amaremos en el otro mundo.
Chicalnvisible: [23:51] io
maximiliano: [23:51] tiene que ser porteño! YO
ESTEFANNY: [23:51] oooooooooo
maximiliano: [23:51] shhhhhooooo
maximiliano: [23:51] jajajaja

ESTEFANNY: [23:51] que pena
ChicalInvisible: [23:51] shooo
ESTEFANNY: [23:51] jajajaja
ESTEFANNY: [23:51] ¡dale
maximiliano: [23:51] va
maximiliano: [23:51] LA PRUEBA DE FE.
maximiliano: [23:51] En un concurso de prueba de fe estaban un ateo, un testigo de jehova, un catolico y un cristiano pentecostal.
Jazzcoholico: [23:52] Rapido, que envejezco.
maximiliano: [23:52] El concurso consistia en una prueba de fe mortal.
maximiliano: [23:52] Cada uno, ante varios jueces y frente a un precipicio, tenian que demostrar el poder de su fe.
maximiliano: [23:52] Cada uno tenia que tirarse al precipicio y confiar en que su fe lo iba a salvar, y el que saliera vivo iba ser el ganador.
maximiliano: [23:52] Comienza el ateo, muy nervioso, y antes de tirarse exclama, yo conocedor de la filosofia, creo en el poder de mi mente, y el poder de la naturaleza, y se que estos me van a salvar, y se tira y zassss !!!, se oye el madraso y murio.
maximiliano: [23:52] Sigue el testigo de Jehova, muy nervioso, y antes de tirarse exclama a gran voz, yo vendi mas de mil atalayas y despertares, y por eso Russbel vendra y me salvara, y se tiro, y zassss!!!, se oye el madrazo y tambien murio.
maximiliano: [23:52] Sigue el catolico, muy nervioso, lleno de crucifijos, fotos de santos y con una estatua de la virgen abrazada, exclama a gran voz, todos los santos y la virgen me salvaran, y se tiro, y zassssss !!!, se oye el madrazo y tambien murio
maximiliano: [23:53] Por ultimo llega el cristiano pentecostal, muy contento llevaba una biblia, la abre, voltea a ver el precipicio entonces empieza a leer la biblia y dice, EL SABIO VE EL MAL Y SE APARTA, cerro la biblia y se retiro del concurso
maximiliano: [23:53] XD XD jajajaja :p
Won: [23:54] hola
ChicalInvisible: [23:54] ummm. lancemosle piedras chicos.
Jazzcoholico: [23:54] ¿Me tendra que reir con chiste asi si alguna vez llegara a ser cristiano?
ChicalInvisible: [23:54] pero eres ateo. alli te nombran
maximiliano: [23:54] jajajaja
Jazzcoholico: [23:55] Mal chiste, no quisiera ser cristiano, no los entiendo, son tan complicados.
Jazzcoholico: [23:55] complicados.
Jazzcoholico: [23:55] Maxi, sirvete trago y cuentalos otro chiste.
ChicalInvisible: [23:55] estas borracho es por eso.
ChicalInvisible: [23:55] mañana entenderas.
Won: [23:56] de que hablais?
maximiliano: [23:56] ¿ cual es el vinon mas amrgo?
Jazzcoholico: [23:56] Estoy lucido, te puedo ver chica invisible.
maximiliano: [23:56] el vino mi suegra jajaj XD
ChicalInvisible: [23:56] jajajajajajajaj

ChicalInvisible: [23:56] Jazzcoholico asi estaras que me ves.
ChicalInvisible: [23:56] jajajajaja
maximiliano: [23:57] Cariño, estás resfriado? Do
Jazzcoholico: [23:57] bueno...
Jazzcoholico: [23:57] ¿Se acabaron los chistes?
Jazzcoholico: [23:57] Porque tengo sueño.
Won: [23:58] que pasa cuando dos huevos se pelean?
ESTEFANNY: [23:58] mister droga
Won: [23:58] Que se cascan
maximiliano: [23:58] ¿Por qué los funcionarios públicos son ateos?
Jazzcoholico: [23:58] son Judios.
maximiliano: [23:58] Porque no creen que después haya una vida mejor.
maximiliano: [23:58] :p
Jazzcoholico: [23:59] jajaja
Jazzcoholico: [23:59] Muy cierto.
Jazzcoholico: [23:59] Malditas ratas!
Won: [23:59] van dos y se cayo el del medio
Jazzcoholico: [23:59] Pronto caen.
maximiliano: [23:59] jajajaja
maximiliano: [23:59] tengo uno muy bueno!
maximiliano: [23:59] Dos monjas en el amazonas, las capturan y violan los nativos: - Perdónales Señor, porque no saben lo que hacen, dice una monja.
maximiliano: [23:59] - Será el tuyo, porque el mío es un experto, dice la otra.
maximiliano: [23:59] es muy bueno! es muy bueno
maximiliano: [23:59] jua jua jua
ChicalInvisible: [00:00] maxiiiiiiiiiiiiiiiiiiii!!!!!!!
maximiliano: [00:00] perdon, era muy bueno!!
Jazzcoholico: [00:00] Maxi, ¿Que haces contando esos chiste?
maximiliano: [00:00] esta al limite de pasarse!
Jazzcoholico: [00:00] Dios te castigara.
Rrebe: [00:00] hola
maximiliano: [00:00] jajajajaja
maximiliano: [00:00] [Rrebe] hola, Dios te bendiga
Rrebe: [00:01] hola +maximiliano
maximiliano: [00:01] ¿Que puedo hacer con mis pecados, señor cura?
maximiliano: [00:01] -Ora. -Las tres y cuarto, ¿pero que puedo hacer con mis pecados?
Jazzcoholico: [00:01] Dime algo del alcohol, maxi.

maximiliano: [00:01] [Rrebe] Llego la ronda de chistes!
maximiliano: [00:01] pero estoy solo jajaja
Rrebe: [00:01] a si?
Jazzcoholico: [00:01] O de fumar, o de pelear, o de los gatos, o de escribir, etc.
ESTEFANNY: [00:02] porque la paga del pecado es muerte mas la davida de DIOS DE VIDA ...
feisima10: [00:02] hola saludoss
ESTEFANNY: [00:02] porque cristo ama al pecador paro aborrece su pecado
maximiliano: [00:02] ¿Qué es el hardware?
Jazzcoholico: [00:03] Estefanny, ¿Crees que Dios me perdone?
Jazzcoholico: [00:03] Maxi, supongo que algun otro Dios.
maximiliano: [00:04] Es el que recibe los golpes cuando falla el software
maximiliano: [00:04] jajaja!
maximiliano: [00:04] [Jazzcoholico] en verdad sos alcoholico?
Jazzcoholico: [00:04] Maxi, no soy actor.
ChicalInvisible: [00:05] lo haces muy bien.
maximiliano: [00:05] ahh mejor asi!
ChicalInvisible: [00:05] aki llega el olor alcohol
Jazzcoholico: [00:05] Gracias niños.
maximiliano: [00:05] porque tenia un chiste de u borracho
maximiliano: [00:05] Una mujer indignada cuando ve a su marido tomando alcohol, le pregunta: - Pero, ¿No te ha dicho el médico que nada de copas? - Si por esto estoy bebiendo de la botella!
maximiliano: [00:05] :p
ChicalInvisible: [00:06] jajajaja
maximiliano: [00:06] se justifican asi mismos viste?
Jazzcoholico: [00:06] jajajaja
Jazzcoholico: [00:06] siempre hacen los mismo.
maximiliano: [00:06] nunca reconocen que son alcoholicos!
Jazzcoholico: [00:06] Soy alcoholico.
maximiliano: [00:06] yo no soy alcoholico dijo uno, yo tomo para olvidar
Jazzcoholico: [00:06] y tengo sed.
ChicalInvisible: [00:06] tome
Jazzcoholico: [00:07] Ahh! Fresco.
Jazzcoholico: [00:07] Como Adan en el Eden.
maximiliano: [00:07] Son dos borrachos en un bar y uno le dice al otro: No bebas más que te estas volviendo borroso.
maximiliano: [00:07] :p es el otro el culpable, ellos no! :p
maximiliano: [00:07] cuando quieren lo dejan, claro!

Jazzcoholico: [00:08] jajaja
Jazzcoholico: [00:08] suele pasar.
maximiliano: [00:08] se les va todo el dinero en ese liquido, pero bue...
Rrebe: [00:08] hay no macayu
Jazzcoholico: [00:08] Maxi, todo no.
maximiliano: [00:08] Un borrachito leyó mucho sobre lo mal que hace la bebida, y luego de mucho pensarlo sacó una conclusión:
maximiliano: [00:09] iba a dejar..
maximiliano: [00:09] la lectura
maximiliano: [00:09] jajajajaja
ChicalInvisible: [00:09] jajajaja
Rrebe: [00:09] que menso
Jazzcoholico: [00:09] jajaja
Jazzcoholico: [00:09] Alguna vez pense en lo mismo.
maximiliano: [00:09] esque se cierran en su mundo!
Jazzcoholico: [00:09] pero es imposible, la lectura y el alcohol, son tal para cual.
maximiliano: [00:10] :p
Jazzcoholico: [00:10] Como hermanas siameces, dos almas gemelas que nacieron para morir juntos.
maximiliano: [00:11] Dos borrachos caminan por la vía del tren y uno le dice al otro “que escalera más larga” y el otro contesta “a mi lo que me molesta es los pasamanos tan bajitos”.
maximiliano: [00:11] :p
maximiliano: [00:11] ven todo desde su optica!
Jazzcoholico: [00:11] jajajaja
Jazzcoholico: [00:11] Me traen recuerdos.
Won: [00:11] jajaajjjajajajaajjaa
otra_vez: [00:11] alguien q hable en privado?
ChicalInvisible: [00:11] jajajaja
maximiliano: [00:12] Llega un tipo totalmente borracho a su casa, golpea la puerta y lo atiende el hijo, éste le dice: ¡Pero papá, que hermosa borrachera que tenés! ¡Viste hijo, pero seguramente tu mamá le va a encontrar algún defectito!
Jazzcoholico: [00:12] Nadie habla en privado, todos escriben.
feisima10: [00:12] o.o
Won: [00:12] jajajajajajajajjjajajaajjjajajaajjjajajaajjjajajaajjjajajaja
maximiliano: [00:12] hay me he tentado de risa!!
maximiliano: [00:12] jajajajjaa
Jazzcoholico: [00:12] jajajaja
Jazzcoholico: [00:12] yo igual
Jazzcoholico: [00:12] aunque solo me rio escribiendo

maximiliano: [00:20] pegar paginas!
Jazzcoholico: [00:20] Maxi, ¿Porque?
maximiliano: [00:21] reglas de la sala! se puede hacer publicidad sino
Jazzcoholico: [00:21] ¿Donde estan las reglas?
ChicalInvisible: [00:21] te salvas por que estas borracho.
ChicalInvisible: [00:21] ya no las ve.
Jazzcoholico: [00:21] Pense que esto no iba mas alla de ser un chat que una Republica.
Jazzcoholico: [00:22] Quiero leer las reglas.
maximiliano: [00:22] No spam, no mayusculas, No ofenzas!
maximiliano: [00:22] el tópico es:
ChicalInvisible: [00:22] en todas las salas es asi jazz
maximiliano: [00:22] Un canal para el diálogo interreligioso en un clima de respeto hacia las personas, para debatir y contrastar las ideas hasta encontrar la Verdad a través de la razón.
Jazzcoholico: [00:23] La unica regla sensata es la de, No ofenzas.
Jazzcoholico: [00:23] En las demas no hay problema.
maximiliano: [00:23] asi era cuando llegue!
ChicalInvisible: [00:24] si hay
Won: [00:24] y cual es la verdad?
Rrebe: [00:24] jajajaja Jazzcoholico no hagas comerciales
ChicalInvisible: [00:24] maximiliano
Won: [00:24] en esta sala la verdad para la mayoría que entra es Dios o cristo, si son cristianos creyentes
maximiliano: [00:24] [ChicalInvisible] mande
ChicalInvisible: [00:24] me voy a demostrar al mundo que lucho por mis sueños
Jazzcoholico: [00:25] Bueno, reglas y mas reglas. Voy a respetar tus reglas, sera la primera vez que respeto reglas impuestas.
ChicalInvisible: [00:25] me voy a dormir..
Won: [00:25] para el resto es una utopia
misionero21: [00:25] hahahaha
maximiliano: [00:25] :)
misionero21: [00:25] [maximiliano] ChicalInvisible tiene poder
maximiliano: [00:25] que tengas buenas noches!
Jazzcoholico: [00:25] Rrebe, ok :)
maximiliano: [00:25] cuida con sabanas
misionero21: [00:25] ¿no te preocupa?
maximiliano: [00:25] cuidado
misionero21: [00:25] hehe
misionero21: [00:25] hahahahahaha

ChicalInvisible: [00:25] jejejej
maximiliano: [00:25] [misionero21] no!
misionero21: [00:25] me dijiste que tuviera cuidado
misionero21: [00:25] por algo fue
misionero21: [00:25] =/
maximiliano: [00:25] ya lo dije una vez
maximiliano: [00:26] porque les amo! el que quiera oír que oiga
canuta: [00:26] buenas noches..santos pecadores
maximiliano: [00:26] :p
ChicalInvisible: [00:26] maxi no me quiere dar poder
canuta: [00:26] cómo les va
misionero21: [00:26] pero lo tendrá en estudios_religiosos
ChicalInvisible: [00:26] jajajaj
Won: [00:26] pues bien canuta
misionero21: [00:26] como que el Sol se pone todos los días
misionero21: [00:26] hehe
canuta: [00:26] qué bien wn
ChicalInvisible: [00:26] bueno... jajajaj
maximiliano: [00:26] no me afecta, :) es un mundo libre
ChicalInvisible: [00:26] cuidado te quitan el tuyo.
ChicalInvisible: [00:27] jjaja
ChicalInvisible: [00:27] bueno me voy
ChicalInvisible: [00:27] chao
misionero21: [00:27] maximiliano, espero que te afecte
misionero21: [00:27] hehe
ChicalInvisible: [00:27] feliz noche,
ChicalInvisible: [00:27] descansen.
misionero21: [00:27] buenas noches mi dictadora
Jazzcoholico: [00:27] Ya es tarde.
misionero21: [00:27] que sueñes con dominar al mundo
misionero21: [00:27] ;)
ChicalInvisible: [00:27] jajajajaj,...
maximiliano: [00:27] [ChicalInvisible] me gastan!
misionero21: [00:27] hahahaha
misionero21: [00:27] XD
ChicalInvisible: [00:27] quien?

[00:43] * misionero21 cambia el nombre a misionero_
[00:43] * misionero_ cambia el nombre a misionero92
[00:43] * feisima10 cambia el nombre a belleza10
Won: [00:43] xD
[00:43] * misionero92 cambia el nombre a invitado-197169
ESTEFANNY: [00:44] WOW
ESTEFANNY: [00:44] LINDOS DIENTES
[00:44] * invitado-197169 cambia el nombre a misioner92
ESTEFANNY: [00:44] JAJAJAJA
Won: [00:44] jajajajja
ESTEFANNY: [00:44] DENTADURA PERFECTA
[00:44] * misioner92 cambia el nombre a misionero92
ESTEFANNY: [00:45] SIN CARIES
Won: [00:45] siiip
ESTEFANNY: [00:45] JAJAJA
Won: [00:45] xD
misionero92: [00:45] lobita aaaaaaaaa
misionero92: [00:45] woof woof
Won: [00:45] au au aaaaaaaaa
Won: [00:45] aaaaaaaaa aaaaaaaaa
misionero92: [00:45] aaaaaaaaa
Won: [00:45] xD
misionero92: [00:45] lobita te llama tu manada
misionero92: [00:46] hehe
ESTEFANNY: [00:46] CUANTOS MISIONEROS HAY ,,23 56 78 90
ESTEFANNY: [00:46] JAJAJAJAA
Won: [00:46] xDDD
misionero92: [00:46] [lobitta] aaaaaaaa
[00:46] * canuta cambia el nombre a ebanjelisadora
misionero92: [00:46] hahahaha
misionero92: [00:46] somos el mismo
misionero92: [00:46] lo que pasa es que soy omnipresente
ESTEFANNY: [00:46] LOBA ERES PARIENTE DE LOS COLLOTES
misionero92: [00:46] hahahahaha
misionero92: [00:47] sí, es toda una canina
misionero92: [00:47] hahahaha

ESTEFANNY: [00:47] JAJAJAJAJAJA
misionero92: [00:47] como los perritos
misionero92: [00:47] hahahaha
ESTEFANNY: [00:47] JJJAJAJAJA
misionero92: [00:48] Estefanny, ¿ya conseguiste a tu judío?
ESTEFANNY: [00:48] QUE FOME ESTARSON NOVIO
ESTEFANNY: [00:48] NO
ESTEFANNY: [00:48] SE ARANCAN
ESTEFANNY: [00:48] DE MI
misionero92: [00:48] pues yo digo que fome estar sin novia
ESTEFANNY: [00:48] PORQUE HABLO DE JESUSA
ESTEFANNY: [00:48] JESUS
ESTEFANNY: [00:48] SIP
misionero92: [00:48] al menos haz tenido esposo
ESTEFANNY: [00:48] ES ABURRIDO
misionero92: [00:48] yo nunca he tenido pareja y tengo 21 años
ESTEFANNY: [00:49] CASI NO ESTABA
ESTEFANNY: [00:49] NAVEGABA
ESTEFANNY: [00:49] AL EXTRANJERO
ESTEFANNY: [00:49] ERA MARINO
ESTEFANNY: [00:49] YO PASE MI VIDA SOLA
misionero92: [00:49] los marineros son mujeriegos
ESTEFANNY: [00:49] SI
misionero92: [00:49] tienen una novia en cada puerto
misionero92: [00:49] hahahahaha
ESTEFANNY: [00:49] SI
ESTEFANNY: [00:49] ES VERDAD
ESTEFANNY: [00:49] AUNQUE SUENE
ESTEFANNY: [00:49] GRACIOSO
misionero92: [00:49] es gracioso y es cierto
Won: [00:50] pues me voy a hacer marinero entonces
ESTEFANNY: [00:50] UUUUUUUUUUUUU
ESTEFANNY: [00:50] TEN CUIDADO
ESTEFANNY: [00:50] PORQUE SUFREN TAMBIEN CON CADA NAVEGACION
ESTEFANNY: [00:50] LARGA
ESTEFANNY: [00:50] MESES POR MESES

Won: [00:50] tb es verdad
ESTEFANNY: [00:51] YGUAL HAY SOLEDAD
misionero92: [00:51] yo soy soltero desde que nací
misionero92: [00:51] y es aburrido
misionero92: [00:51] y seco
ESTEFANNY: [00:51] SI
ESTEFANNY: [00:51] PORQUE
ESTEFANNY: [00:51] ESTAS SOLTERO
ESTEFANNY: [00:51] MISIONERO
ESTEFANNY: [00:51] RAZON
misionero92: [00:52] problemas financieros desde la adolescencia
ESTEFANNY: [00:52] UUUUUUU
ESTEFANNY: [00:52] QUE MALA HONDA
ESTEFANNY: [00:53] SIEMPRE BIENES A ESTE CHAT MISIONERO
misionero92: [00:53] sí
ESTEFANNY: [00:53] DESDE NIÑO
misionero92: [00:53] ah eso no
misionero92: [00:53] hahahaha
ESTEFANNY: [00:53] AUN NO BUSCAS NOVIA
misionero92: [00:53] no
misionero92: [00:53] y tengo 21 años
ESTEFANNY: [00:53] TIENES UAN BONITA EDAD
ESTEFANNY: [00:53] PORESO
ESTEFANNY: [00:54] QUIEN QUIERE ANDAR CON UN CHICO APUESTOOO
ESTEFANNY: [00:54] ¿¿ SE LLAMA MISIONEROOOOO
misionero92: [00:54] hahahaha
ESTEFANNY: [00:54] AJAJAJAJAJAJA
misionero92: [00:54] no hagas eso por favor
misionero92: [00:54] hahahaha
misionero92: [00:54] me avergüenzas
misionero92: [00:54] y este no es el lugar indicado
ESTEFANNY: [00:54] EL NO QUIERO DECIRL O PERO SOY SU VOCERA
ESTEFANNY: [00:54] JAAJAJAJA
misionero92: [00:54] hahahahaha
misionero92: [00:54] por qué no pruebas conmigo ya que estás en la misma situación
misionero92: [00:54] hahahahaha

ESTEFANNY: [00:55] EM QUIERE AMAR Y SER AMADO
ESTEFANNY: [00:55] YAP
ESTEFANNY: [00:55] COCHINOS
ESTEFANNY: [00:55] SALGAN DEL PRIBADO
ESTEFANNY: [00:55] YA BASTA DE TANTOS
ESTEFANNY: [00:55] BESOS
misionero92: [00:55] haahahaha
qhago: [00:55] hola
misionero92: [00:56] ¿si me convierto al judaísmo intentas conmigo?
ESTEFANNY: [00:56] LOS UNICOS CASTOS Y DEVOTOS SOMOS YO Y MISIONERO JAJAJAAJJAJAJA
misionero92: [00:56] hahahahaha
ESTEFANNY: [00:56] NECESITAMOS
ESTEFANNY: [00:56] UN JUDIO
ESTEFANNY: [00:56] TU UNA JUDIA
ESTEFANNY: [00:56] SHALON
ESTEFANNY: [00:56] SOY JUDIA
ESTEFANNY: [00:56] PARESCO JUDIA
ESTEFANNY: [00:57] JAJAJAJAA
misionero92: [00:57] hahaha
misionero92: [00:57] si quieres un judío yo me puedo convertir al judaísmo
ESTEFANNY: [00:57] MISIONEROO
ESTEFANNY: [00:57] TU
ESTEFANNY: [00:57] POR MI
ESTEFANNY: [00:57] HAY QUE LINDO
ESTEFANNY: [00:57] A PRENDE BENAJAMIN
ESTEFANNY: [00:57] MISIONERO SI TIENE CORAZON
ESTEFANNY: [00:58] TU SOLO ERS PALABRA
misionero92: [00:58] hahahahaha pero no vale la pena vives en el otro extremo
ESTEFANNY: [00:58] NO CREEAS
ESTEFANNY: [00:58] SI ME AGREGO
ESTEFANNY: [00:58] EL TAL BENJAMIN
Won: [00:58] http://www.youtube.com/watch?v=ChV5BZ8Sms0
ESTEFANNY: [00:58] PERO NO QUISO
ESTEFANNY: [00:58] PORQUE YO EERA CRISTIANA
misionero92: [00:59] haha que cerrado
ESTEFANNY: [00:59] ENSERIO

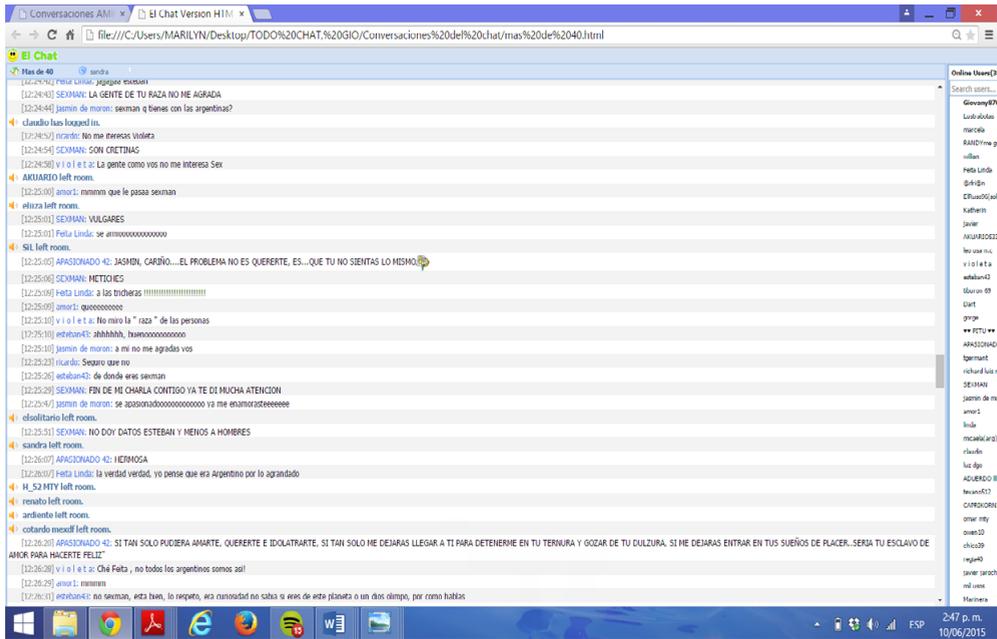
ESTEFANNY: [00:59] ME DIO TRISTESA
ESTEFANNY: [00:59] PORQUE SIENDO JUDIOS
ESTEFANNY: [00:59] TAN DISCRIMINATORIOS
ESTEFANNY: [00:59] FALTA DE AMOR
misionero92: [00:59] es muy cerrado, a mí me caen mal los judíos
ESTEFANNY: [00:59] TIENEN
misionero92: [00:59] son arrogantes
ESTEFANNY: [00:59] Y TU COMO ERS
misionero92: [00:59] hoy Nermizraj lo reconoció
ESTEFANNY: [00:59] SII
ESTEFANNY: [00:59] Y QUE DIJO
misionero92: [01:00] dijo que no lo negaba
misionero92: [01:00] hehe
ESTEFANNY: [01:00] UUUUUUUUUUUUUU
ESTEFANNY: [01:00] AJAJJA
ESTEFANNY: [01:00] POBRE
ESTEFANNY: [01:00] NI AMOR POR EÑL PROJIMO
ESTEFANNY: [01:00] TIENEN
misionero92: [01:00] pero te gustan
misionero92: [01:00] hahaha
ESTEFANNY: [01:00] SI
ESTEFANNY: [01:00] ME GUSTAN
ESTEFANNY: [01:01] PERO SE QUE JAMAS
ESTEFANNY: [01:01] ANDARIA CON UNO
ESTEFANNY: [01:01] SON ESQUICITOS
ESTEFANNY: [01:01] HASTA PARA ELEGIR
ESTEFANNY: [01:01] MUJERS
misionero92: [01:01] sí, en eso no soy muy diferente a ellos
ESTEFANNY: [01:01] AHORA SI ERS FEO
ESTEFANNY: [01:01] YO TAMBIEN LO DIRIA
ESTEFANNY: [01:01] PERO ME GUSTA LA INTELIGENCIA
ESTEFANNY: [01:01] DE LAS PERSONAS
ESTEFANNY: [01:02] NO TANTO LO FISICO
misionero92: [01:02] no soy feo, pero soy flaco y de baja estatura
ESTEFANNY: [01:02] CUANTO MIDES
misionero92: [01:02] 1,67 mts.

Daviet27: [01:02] lebanta pezas misionero
ESTEFANNY: [01:02] AJAJAJAJAJ
Daviet27: [01:02] gimnasio
Daviet27: [01:02] de verda
ESTEFANNY: [01:02] PORQUE
Daviet27: [01:02] no te rias asi
Daviet27: [01:02] para estar mas fueete
ESTEFANNY: [01:03] ASES PEZAS
Daviet27: [01:03] fuerte*
ESTEFANNY: [01:03] AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
ESTEFANNY: [01:03] MIRA TU
Daviet27: [01:03] calro
ESTEFANNY: [01:03] Y COMO ERS
ESTEFANNY: [01:03] NEGRO
ESTEFANNY: [01:03] BLANCO
ESTEFANNY: [01:03] AMRILLO
ESTEFANNY: [01:03] CAFE
Daviet27: [01:03] misioneroo
Daviet27: [01:03] je
misionero92: [01:03] dime
ESTEFANNY: [01:03] O ROSADO
ESTEFANNY: [01:03] JAJAJAJA
Daviet27: [01:03] o.O
misionero92: [01:03] a quién le dices
misionero92: [01:03] ¿a Daviet?
Daviet27: [01:03] no
Daviet27: [01:03] a ti
ESTEFANNY: [01:03] JAJAJAJAJA
Daviet27: [01:04] estamos hablando de ti
misionero92: [01:04] hahaha
Daviet27: [01:04] cabezon
Daviet27: [01:04] je
ebanjelisadora: [01:04] hola
misionero92: [01:04] nací blanco, solo que estoy bronceado y parezco moreno claro porque vivo en una ciudad costera que está casi al nivel del mar
ESTEFANNY: [01:04] KAAJJAJA
Daviet27: [01:04] porque la riza asi?

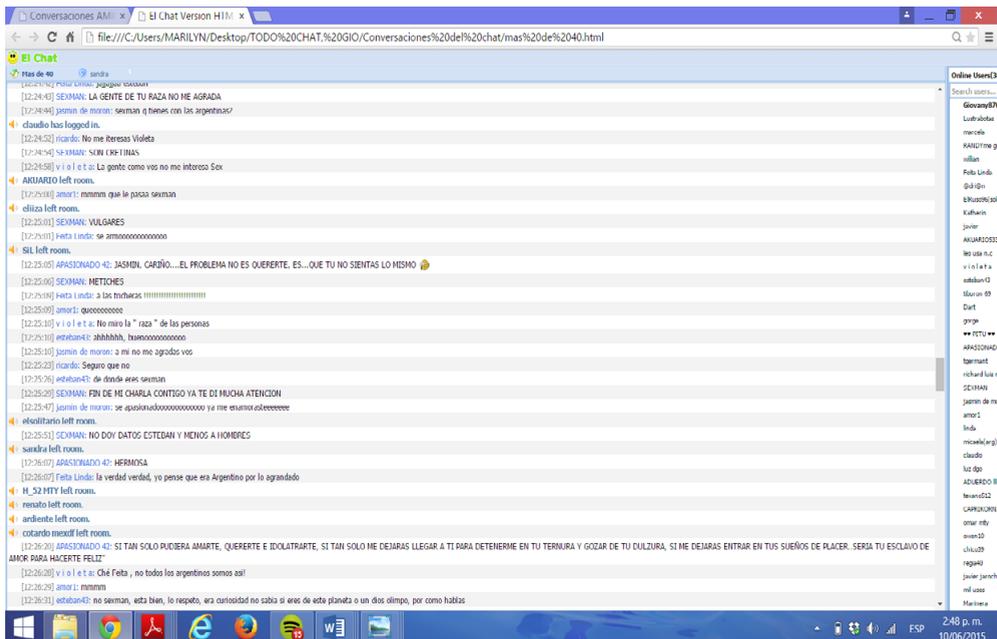
ESTEFANNY: [01:04] QUE INPORTA
Daviet27: [01:04] kakajaj
ESTEFANNY: [01:05] LOS MORENOS SON LINDOS
ESTEFANNY: [01:05] LOS BLANCOS FEOS
ESTEFANNY: [01:05] JAJAJAJA
misionero92: [01:05] hahahaha
Daviet27: [01:05] ahahahaa
Daviet27: [01:05] yo soy blanco teta
Daviet27: [01:05] ahaha
ESTEFANNY: [01:05] TIENES TETAS
Daviet27: [01:05] no
misionero92: [01:05] hahahahaha
Daviet27: [01:05] tu si
Daviet27: [01:05] jeje
ESTEFANNY: [01:05] NO YO SOY SECA
ESTEFANNY: [01:05] JAJAJAJA
Daviet27: [01:05] ahaha
ESTEFANNY: [01:06] NA
Daviet27: [01:06] ponte
ESTEFANNY: [01:06] ERA BROMA
ESTEFANNY: [01:06] JAJAJAJAJA
Daviet27: [01:06] agregate
ESTEFANNY: [01:06] ME PONGO GLOVOS DE CUMPLEAÑOS
ESTEFANNY: [01:06] JAJAJAJAJAJA
Daviet27: [01:06] misionero y solo eres moreno?
Daviet27: [01:06] o morocho tambien?
misionero92: [01:07] hahaha no sé a qué te refieres
Daviet27: [01:07] de pelo
Daviet27: [01:07] el color del cabello
ESTEFANNY: [01:07] CABELLO NEGRO
ESTEFANNY: [01:07] AZUL
ESTEFANNY: [01:07] AMARILLO
misionero92: [01:07] castaño oscuro
ESTEFANNY: [01:07] OXIGENADO
ESTEFANNY: [01:07] JAJAJAJA
Daviet27: [01:07] jejejeje

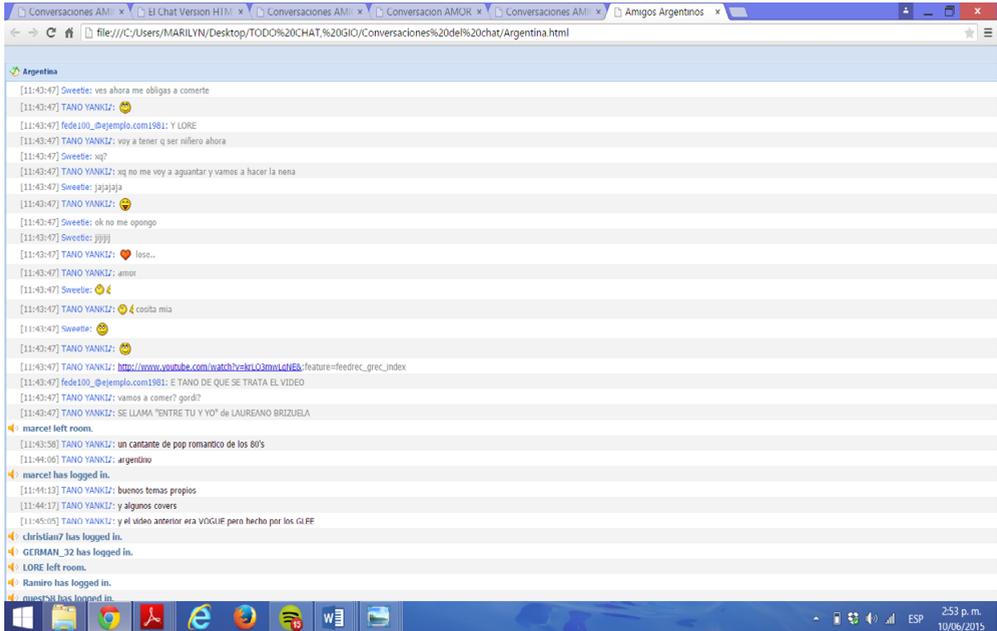
misionero92: [01:07] muy oscuro
Daviet27: [01:07] ah
ESTEFANNY: [01:07] AH
ESTEFANNY: [01:07] QUE BIEN
Daviet27: [01:07] y tu
ESTEFANNY: [01:08] TU
Daviet27: [01:08] tu
Daviet27: [01:08] cri
misionero92: [01:09] yo tengo una foto
Daviet27: [01:09] subela para conocerte
ESTEFANNY: [01:10] QUIEN
ESTEFANNY: [01:10] YO SOLO VEO LETRAS
misionero92: [01:10] aún no la he pasado
ESTEFANNY: [01:10] SALA DE NEGROS
ESTEFANNY: [01:10] SOLO NEGROS
ESTEFANNY: [01:11] NO SE ADMITEN BLANCOS
ESTEFANNY: [01:11] JAJAJAJAA
misionero92: [01:11] hahahaha
misionero92: [01:11] cuidado y no venga un nazi anti-racista
misionero92: [01:11] hahahaha
ESTEFANNY: [01:11] LO ACRIBILLAMOS
ESTEFANNY: [01:11] LO ASEMOS PEBRE
ESTEFANNY: [01:11] PARA LA SOPA
ESTEFANNY: [01:11] JAJAJAJA
Daviet27: [01:15] misionero te conoci
Daviet27: [01:15] vi la fot
Daviet27: [01:15] mucho gusto je
misionero92: [01:16] hahaha
Daviet27: [01:16] jeje
misionero92: [01:16] igualmente
misionero92: [01:16] XD
ESTEFANNY: [01:16] ERES UN MUSCULOSO
ESTEFANNY: [01:16] CON CAMISA
Daviet27: [01:16] yo no puedo subir fotos
ESTEFANNY: [01:16] DE GRANJERO
ESTEFANNY: [01:16] JAJAJAJA

MARI: [01:16] DTB DIOS LOS BEMDIGA
misionero92: [01:17] nooo
misionero92: [01:17] hahahaha
Daviet27: [01:17] gracias MARI igualmente a ti
MARI: [01:17] AMEN" sic



Bitácora 8. Más pantallazos de muestra 12:20 p. m.





Bitácora 10. 9:15 p. m.

