

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Centro de Estudios en Ciencias de la
Comunicación



*Formas de expresión en la comunicación
digital: Las prácticas discursivas en la red de
interacción social Facebook.*

Tesis para obtener el título de
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Presenta:
Miguel Alberto Neri Medina

Director de Tesis:
Fabián Bonilla López

Ciudad Universitaria, Septiembre, 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicatoria

De todas las cosas que pueda afirmar y otras tantas que no alcance a argumentar, doy por sentado que el tiempo dará o no la razón a la misma razón de la humanidad. "Yo no lo sé de cierto, pero supongo" que así funciona el universo, y la mente humana, a la velocidad de la dialéctica. Los factores se contraponen y el resultado de ellos tendrá su oposición. Es lo único seguro, así como el amor de mi familia, lo mejor que tengo; Miguel Neri, Zoveida Medina y mi hermana Gladys Nallely. Gracias por enseñarme lo que es la humildad y la gratitud, encaminados para ser un hombre correcto en lo moral, fuerte en mis convicciones, sensible y justo para ayudar a mi familia, a mis amigos y a mi país que ya inmersos en la era digital no comiencen a deshumanizarse.

Agradecimientos

Al profesor Fabián Bonilla agradezco infinitamente su paciencia, comentarios, su apoyo y enseñanza. Éste trabajo no hubiese visto la luz de no ser por su interés y cariño por el tema de la comunicación emergente y el cómo se están modificando las prácticas comunicativas en la interacción social del siglo XXI. Una vez más, gracias *Sensei* por estar a mi lado durante el desarrollo de esta investigación y por no dejarme perder en la estratosfera de la investigación.

También agradezco los votos otorgados a esta investigación por parte de los profesores Felipe López, Jazmín Morlet, Fernando Martínez y Luis Hurtado, quienes puntualmente me ayudaron a enriquecer y cuidar la información que presento.

“Por mi raza hablará el espíritu.”

Índice

Formas de expresión en la comunicación digital: Las prácticas discursivas en la red de interacción social Facebook.

Introducción..... 5

Capítulo I – Las TIC’s y la Era Digital.9

1.1 - Comunicación y Lenguaje en Internet..... 13

1.2.- Apropiación e identidad..... 27

1.3.- Sociedad análoga y sociedad digital..... 32

1.4.- La interacción social tecnologizada..... 43

1.5.- Comunidades en red: Facebook..... 48

1.6.- Gratuidad digital..... 65

1.7.- Libertad de expresión en el entorno digital.... 69

Capítulo II – Ser o no ser en la Era Digital..... 74

2.1.- La comunicación instantánea: La plataforma digital..... 78

2.1.1.- El salto del lenguaje a lo digital..... 83

2.2.- Caliente o frío: Las nuevas formas de expresión digital..... 87

2.2.1- El medio como catalizador del contexto..... 90

2.2.2- La conversación digital y el lenguaje de la red..... 95

2.2.3.- Las formas de expresión digital..... 100

2.2.4.- Los emoticonos..... 105

2.3.- Como te lees, te tratan: Las prácticas discursivas en red.....	112
2.3.1.- Estilos, imagen y reputación digital.....	114
2.3.2.- Prácticas y recursos discursivos para crear una identidad digital....	118
2.4.- Identifícate: Regulación y autocensura.....	122
2.4.1.- El perfil social como regularizador de los usuarios de internet....	124
2.4.2.- La libertad de expresión entre lo público y lo privado: La identidad digital.....	127
<u>Capítulo III – El sujeto Digital</u>	134
3.1.- Representación digital.....	140
3.2.- Identidad digital.....	152
3.3.- Diversión digital.....	164
3.4.- Las formas de expresión y las prácticas discursivas del sujeto digital...	170
Conclusiones.....	188
Anexos.....	195
Glosario.....	205
Bibliografía.....	211

Introducción

La comunicación es el punto de partida de cualquier civilización que haya existido en el planeta, y el proceso de dar sentido a los mensajes es una característica per sé a lo racional del ser humano, ya que sin este acto de poner en común cierta actividad, mensaje o pensamiento, no se podría llegar a un entendimiento y por lo tanto lo social no existiría.

Nosotros los humanos como seres racionales hemos establecido códigos de comunicación e interacción que nos dividen y segregan en grupos específicos. En ese acuerdo fundamos nuestra cultura, desarrollamos una ideología y nos representamos en una lengua. Esta comunicación es la que da sentido de pertenencia al sujeto y una autorepresentación como miembro activo del grupo social.

Debemos tener en cuenta que existe una brecha digital en este siglo XXI. Los que tienen acceso a los medios, saben que el desarrollo tecnológico avanza a la velocidad del mercado. Desde las TIC's del siglo pasado, donde la información y el conocimiento se transmitía de uno a todos; en este 2014, con las redes sociales y la web 2.0, la comunicación es de todos a todos. El mercado tecnológico marca la línea de consumo, pero estos usuarios ahora no sólo son receptores de información, sino también existe la posibilidad de ser productores de información y como sector social poder intervenir en el espacio público.

Esta investigación lleva el nombre de *Formas de expresión en la comunicación digital: Las prácticas discursivas en la red de interacción social Facebook*. Parte de la inquietud por el uso de los emoticonos como recursos textuales para interpretar un estado de ánimo.

Mi hipótesis es que si hay elementos textuales como el emoticono, existe una comunidad que entiende y utiliza estos recursos expresivos que se usan comúnmente en las plataformas digitales. Este elemento puede ser conceptualizado como un signo característico del lenguaje digital.

La comunicación instantánea tiene el impulso tecnológico de la velocidad, rompe barreras espacio temporales y en su mayoría de plataformas, permite utilizar recursos audiovisuales que desde siempre el hombre como especie social ha utilizado. La imagen como soporte de comunicación en una plataforma digital.

La investigación está dividida en tres capítulos que parten desde los conceptos básicos de la técnica y el lenguaje, hasta las referencias digitales como las formas de expresión y las prácticas identitarias.

Los objetivos que persigo son describir algunas formas de expresión que puedan ser asimiladas y reproducidas por una comunidad. Analizar sus prácticas de grupo. Observar que está pasando con el lenguaje y el cómo se adapta la comunicación humana a la velocidad del medio digital.

Al ser de carácter social y cultural, nos mostrará el cómo un sujeto configura su identidad a través del lenguaje, además el porqué y para qué de su interacción social en otra plataforma. También nos mostrará las transformaciones particulares que se generan del uso del lenguaje, subjetivamente en el habla. En este caso la lengua digital diferenciándola del lenguaje que es practicado por cada usuario, y dicha lengua está enriquecida con recursos audiovisuales que forman parte del entorno digital como lo puede ser el emoticono.

Las cifras declaradas por Jorge Ruiz Escamilla, director de Facebook en México de 2014, la red social tiene 47 millones de usuarios, de los cuales 28 millones se conectan diariamente a la red. En este momento de cambios tecnológicos y de adaptación digital, nos ha parecido importante señalar este lugar de interacción social, sus formas de expresión y las prácticas discursivas con las que se comunica un sujeto en el medio digital. El cómo se ha apropiado de la herramienta y la ha dotado de características personales volviéndolo parte de su mundo. Al hacer común el uso de la tecnología y el acceso a la red, la forma de comunicación específica de la web, es asimilada y regularizada como parte inherente de la sociedad digital.

Las formas de expresión pueden ser generalizadas. Los limitantes de la investigación son la velocidad con que las prácticas discursivas se modifican. Todo parte del contexto del usuario, y en un país en vías de desarrollo, la brecha digital existe. El acercamiento al medio tecnológico por parte de un usuario que tiene la posibilidad de usar las herramientas, el cómo adapta sus necesidades comunicativas en la plataforma digital y el cómo se autorepresenta, son 3 elementos que analizaremos en esta investigación

En el primer capítulo podemos observar cómo estas sociedades se enfrentan, a este cambio de paradigma social en lo tecnológico. El cómo Internet ha modificados nuestras prácticas comunicativas a tal grado, que hemos llevado a la plataforma digital, nuestra sociedad, sus prácticas de consumo, las actividades laborales, de estudio y por principio de cuentas, de diversión. Principalmente en las redes sociales como lo es *Facebook*.

Valiéndonos de estos recursos, usamos dos ejemplos específicos para demostrar como esa irrupción lingüística siempre se ha dado a través de grupos y actos “contraculturales”, que se enfrentan directamente con las prácticas comunes en una sociedad, para diferenciarse y agruparse en una comunidad. Dentro de la cual se pueden seguir agrupando y reagrupando según desarrollen sus formas de pertenencia, y la carga simbólica que le otorguen a sus prácticas y a sus formas expresivas.

En nuestro tercer y último capítulo, por medio de un método etnográfico, compartiremos espacio con usuarios de la red social Facebook. Observaremos algunas de sus publicaciones por el periodo de un mes, considerando un tiempo pertinente para observar un comportamiento coloquial en la interacción de los usuarios. Analizaremos en ellas, sus formas de expresión y las practicas discursivas. Sin pretender realizar una generalización, podemos conceptualizar esta forma de expresión (el uso del emoticono) que se están adhiriendo al lenguaje utilizado en las herramientas digitales por quienes tienen acceso. Señalando con ello el poder que tienen la imagen, más allá de las posibilidades técnicas avanzadas. Pues la comunicación es un acto común y en la plataforma

digital, es más rápida, más colorida y más divertida. Por eso nos seguimos comunicando a través de convenciones sociales arraigadas como el lenguaje, culturalmente como las imágenes y psicológicamente con el desenvolvimiento del ser en un entorno social.

De los 266 contactos con que cuenta el perfil **Alfa Sun** con el que se interactúa en Facebook para fines de esta investigación¹, se eligió a 3 contactos que no tuvieran su nombre real como nombre de perfil. Así que partiendo de la edad más pequeña **Dany Corn Pop** de 16 años, **Laura Bombón** de 26 y **Leonardo Estrada** de 22, son los tres sujetos digitales a quienes se entrevistó. Las publicaciones del muro entre noviembre y diciembre de 2013 serán analizadas en nuestro tercer capítulo. Podremos observar cómo se materializan estas prácticas discursivas de comunicación digital y el cómo estos usuarios se enfrentan ante la necesidad de enriquecer sus mensajes de forma expresiva, a través de los recursos digitales que la aplicación trae consigo, además de las que ellos mismos producen y reproducen como parte inherente a su identidad digital.

Sin dejar de lado la importancia que tiene esta nueva forma de comunicación, más allá de la trivialización de sus usos y prácticas, se están consolidando las características comunicativas de los siguientes lustros en la historia de la humanidad. El emoticono puede ser señalado como un elemento comunicativo que da identidad y trata de regular las formas de expresión en un lenguaje global, interponiéndose entre ello la cultura y la imaginación del interactuante, quien determina finalmente la familiarización con el mensaje o su desconocimiento.

¹ Nota: El nombre de perfil de la cuenta es cambiado frecuentemente. Identidad vs representación.

Capítulo I

Las TIC's y la Era Digital

La manera de conocer una cultura es fijarse en sus instrumentos de conversación.

Niel Postman

A través de la historia se puede observar cómo la humanidad ha cohabitado en este planeta con diversos animales, y sólo el hombre ha logrado dominar y modificar parte de la naturaleza a diferencia de otras especies. En este periodo de tiempo nuestra capacidad natural se desarrolló frente al mundo salvaje y nos ayudó a defendernos, protegernos y dar sentido al mundo tal y como lo comprendemos hoy en día. En los últimos cinco siglos se han llevado los cambios más radicales de nuestra preeminencia como civilización, revoluciones sociales, económicas y culturales que han repercutido en los avances científicos y tecnológicos que dan forma y sentido a la historia del hombre contemporáneo. Máquinas, cables, antenas, enchufes, procesadores, módems, recursos técnicos y usuarios, son la maraña tangible detrás de toda la tecnología; la noción misma de modernidad y de progreso tecnológico, está viciada de una narrativa mistificante y de una lógica principalmente mercadotécnica.

Se les llama Tecnologías de Información y la Comunicación, mejor conocidas como TIC's, al conjunto de herramientas desarrolladas para gestionar información, enviarla y recibirla por un medio que implica nuevas formas de interacción social, y nuevas formas de relacionarse con otros y con uno mismo.

La información es el producto clave de la llamada era de la información, donde su producción y difusión toman como base a la tecnología para acelerar estos procesos comunicativos. La interacción con un lenguaje digital puede ser tomado como una diferencia entre los "viejos" medios como la Prensa, Radio o Tv, frente a estos nuevos soportes digitales como lo son el *software*, e *Internet*.

La tecnología es un contenido de la investigación social y la reflexión humana. Desde la perspectiva de las TIC's digitales, el filósofo de la comunicación

digital Pierre Lévy nos dice de Técnica que: “Es un ángulo del análisis de los sistemas sociotécnicos globales, un punto de vista que pone el acento sobre la parte material y artificial de los fenómenos humanos y no una entidad real, que pudiera existir independientemente del resto, que tuviera efectos distintos y actuara por sí misma”.²

En este reduccionismo tecnológico, los desarrolladores de la técnica, a través del software han convertido a dos aparatos en los dominantes de las actividades modernas: La computadora y los celulares. En los cuales hemos almacenado y desarrollado nuestra arma más poderosa que es la información y el conocimiento. En este sentido Pierre se refiere: “Las Interfaces son todos los equipos de materiales que permiten la interacción entre el universo de la información digitalizada y el mundo ordinario.”³

La innovación tecnológica en materia de comunicación global, está abriendo cada día nuevos parámetros de actividad social y económica, sobre todo en el terreno de la comunicación. En el uso que se le da a estas herramientas digitales, se nos permite acceder a otra realidad en la cual –mientras se cuente con los recursos necesarios y el conocimiento mínimo para desarrollarlos- se tiene una imagen y una voz dentro de la plataforma digital de esta sociedad, gracias a una dirección *IP* (Protocolo de interredes) establecida entre la interfaz del modem y la compañía a la que paguemos por el servicio de conexión a Internet.

El tiempo de uso que se le otorga a estas tecnologías es abundante en las actividades culturales de la sociedad de la información, porque en palabras de John Thompson: “...son el sustrato material de las formas simbólicas, esto es, los elementos materiales con los que, y a través de los cuales, la información o el contenido simbólico se fija y se transmite de un emisor a un receptor”.⁴

De esta forma, si la actividad humana está basada en la comunicación y las tecnologías transforman esta práctica, la forma de vida se ve afectada surgiendo

² PIERRE, Lévy. *Cibercultura*. P.6

³ *Ibíd.* P. 22

⁴ THOMPSON, John B. *Los media y la modernidad*. P. 36

un nuevo modelo socio-técnico. Cuestión que merece ser tomada en consideración como lo menciona el sociólogo Manuel Castells en referencia al internet:

Es una tecnología particularmente maleable, susceptible de sufrir profundas modificaciones debidas a su uso social, que pueden producir toda una gama de consecuencias sociales que no deben ser proclamadas de antemano, sino estudiadas a partir de su observación en la práctica.⁵

Según el Diccionario de la Real Academia Española, por sus siglas DRAE, nos dice que es una red mundial de computadoras interconectadas mediante un protocolo especial de comunicación, y constituye actualmente la base tecnológica en donde se organiza una nueva forma de sociedad gracias a su flexibilidad y adaptabilidad, lo cual permite sobrevivir y prosperar en un entorno que cambia a toda velocidad.

A lo largo de la historia de la humanidad, todos los sistemas tecnológicos se ven producidos y determinados por la cultura vista como una necesidad inherente a lo racional del ser social. Situación que marca una diferencia estructural en las formas en que se relacionan los individuos y las organizaciones entre sí; son estos soportes materiales los que tienen la posibilidad de agregarlos o disgregarlos para crear o no una comunidad. Cada profesión tiene sus propias herramientas de trabajo, sus conceptos y una jerga lingüística que señala y define a la comunidad y su forma de ver y ser parte de esa colectividad.

Por ejemplo, con la creación de la radio se permitió una comunicación de uno a todos, lo que involucraba un productor de información y la probabilidad de la existencia de algunos receptores que contaran con el aparato tecnológico. Hoy la internet es una plataforma de comunicación todos a todos, lo que permite una comunicación libre, donde el productor de información puede ser receptor y viceversa, modificando de esta manera los procesos comunicativos en la

⁵ CASTELLS, Manuel. *La galaxia internet*. P. 19

interacción social mediada tecnológicamente. El paso de las tecnologías análogas a la plataforma digital, conlleva usos, prácticas, conductas, connotaciones y demás elementos a considerar en la interacción social mediática.

1.1 - Comunicación y Lenguaje en Internet.

En este subtema desarrollaremos la plataforma conceptual de nuestra investigación en lo que se refiere al lenguaje. Apostando por la instantaneidad como el proceso comunicativo *per sé* de la era digital. El acto comunicativo recae en la utilización del texto y la imagen, como una característica de la era, su rapidez de transmisión a través de la imagen referencial, muestran al lenguaje enriquecido con las posibilidades de los entornos digitales.

Hablaremos de conceptos básicos como el hardware mencionándolo ahora como las diferentes interfaces para la conexión, y al software como las aplicaciones digitales que permiten la comunicación. El usuario y su cultura se enfrentan a estos nuevos gestores y facilitadores de la transmisión del lenguaje, de la interacción y de la misma cultura digital. Ellos encontrarán diversas prácticas lingüísticas que darán identidad tanto a ellos mismos como a sus mensajes.

Esbozaremos brevemente nuestra postura ante el código lingüístico y cómo lo retomaremos con fines prácticos para esta investigación. Desde los aspectos básicos de la semiótica como la lengua y el habla, hasta pasar por la codificación y el universo simbólico, que dan sentido a la interacción de los seres humanos y su proceso de socialización.

Como ya sabemos la necesidad de comunicar es intrínseca al ser humano, y desde siempre la tecnología nos ha dado un impulso para llevar nuestros mensajes y a nosotros mismos, a una interacción por medio de canales que representan posiciones contextuales específicas de la época, y, para este siglo XXI, la mensajería instantánea puede ser tomada como muestra de la comunicación en tiempo real, ya que es mediada por un aparato tecnológico que traduce un lenguaje binario, y permite dentro del área de las telecomunicaciones, prevalezca lo nuevo y lo instantáneo, como una constante de producción y consumo en la era digital.

Para que la comunicación *de facto* se logre, señalamos elementos que regulan el funcionamiento del proceso. En primer lugar, el EMISOR produce o

encodifica una señal que pertenece a un CÓDIGO específico, este MENSAJE se envía por un CANAL, y por último, el RECEPTOR decodifica la señal que ha funcionado como un instrumento de expresión y comprensión.

La relación entre el conocimiento y su base social es dialéctica, el conocimiento es un producto social y un factor de cambio social. A lo que el lingüista Alberto Espejo nos dice: “Con esto queremos significar que el acto de la comunicación no sólo se logra por la utilización de tal o cual código, o porque el emisor utilice correctamente el código en determinadas circunstancias. Es decir, encodifica la realidad tal como la vive en ese momento. Lo mismo ocurre con el receptor. Éste puede descifrar el mensaje adecuado, decodificarlo, puesto que las circunstancias reales en las que se produjo la comunicación le permiten encontrar el sentido correcto de lo que se transmite”.⁶ Afirmándonos que no sólo basta compartir la información y el lugar para dar sentido entre los actuantes.

La instantaneidad es uno de los grandes logros en la aceleración de la informática, y la telepresencia parte del desarrollo de la realidad virtual, estos desarrollos tecnológicos abren las puertas de una nueva plataforma de interacción social, que conlleva sus propias leyes (a las que el hardware y el software están sometidos), y las obligaciones impuestas por la libertad con que cohabita la sociedad que la conforma (producir y consumir información). Lo que implica, vivir en un entorno que se actualiza y fluye, nunca se detiene.

El lenguaje tecnológico es binario, traducible por el instrumento técnico a través del cual se comunica un sujeto con otro. Si observamos que las comunicaciones actuales permiten los mensajes de audio, de imagen fija y con movimiento, además del texto; señalamos los media reunidos en un solo soporte técnico de comunicación llamado: Internet.

Este nuevo soporte es abstracto en comparación con sus predecesores que permitían la comunicación multimedia, como el cine y la televisión. De esta manera, el sistema de comunicación en red, requiere de dos soportes técnicos,

⁶ ESPEJO, Alberto. *Lenguaje, pensamiento y realidad*. P.23

que son el software y el hardware, este último puede ser computadoras, celulares, laptops y diversas plataformas que se desarrollan día con día, y que permiten mediante una señal vía satelital conectarse a la sociedad digital, que se materializa en concepto mediante algo insustancial como una gran red.

El que una sociedad acepte o rechace ciertas prácticas de consumo, se deben principalmente al contexto al que pertenecen. Es por eso que podemos hablar de una comunicación tecnologizada, dentro de una sociedad que interactúa en tiempo real, con telefonía móvil, la telepresencia o la comunicación instantánea vía Internet, este último, es el que ha resaltado el regreso de la comunicación visual enriquecida con el texto, la imagen y el sonido, como lo permiten las ya casi extintas aplicaciones de room chat, videoconferencia, mensajería instantánea. En lo que va de la década, hay paginas muy populares que contienen todas estas aplicaciones y por mencionar algunas como lo son, *Facebook, Twitter, Instagram, Flickr*, y un largo etc; que son sólo un nivel más en materia de comunicación global, permiten la interacción social más enriquecida de todos los tiempos.

El interés por iniciar y mantener una comunicación es típico de los seres pensantes. De tal manera que la función lógica del lenguaje es la única que poseen los seres humanos. También es la primera función verbal que adquieren los niños, éstos buscan comunicarse ya antes de que puedan emitir o captar una comunicación informativa.⁷

El lenguaje es la herramienta más vieja que el hombre conoce para informar y comunicar algo. Éste es el punto de partida para cualquier código o sistema de comunicación que una sociedad utilice. Si tomamos el teléfono como un medio de comunicación casi-instantáneo, observaremos el propósito tecnológico fundamental en el área de la comunicación mediatizada, que es el de eliminar las distancias entre dos puntos que puedan comunicarse, buscando lo más parecido a la comunicación *in situ*.

⁷ JAKOBSON, Román., *Lingüística y poética*. P. 6

Lo que prevalece de esta sociedad *líquida*⁸ como una constante, es el estar comunicable, tener el sentido de pertenencia a lo actual, lo nuevo y lo relevante, en un entorno donde se es productor y público. Pues la libertad comercial que permite la industria, tiene presos nuestros tiempos de trabajo, ocio y entretenimiento en un mundo que nosotros mismos hemos creado; pero poco a poco los liderazgos mediáticos crean plataformas de interacción, que segregan y disgregan a la sociedad.

Las prácticas lingüísticas que surgen en el uso de las TIC's, están formando a los futuros ciudadanos como emisores y receptores de mensajes, configurando un proceso donde fortalecen sus competencias interactivas a través de la enseñanza y el aprendizaje de nuevas capacidades expresivas, con distintos sistemas simbólicos en los medios digitales.

Se dice que la lengua funciona dentro de la sociedad que la engloba, pero por parte de las teorías lingüísticas, se considera el lenguaje como el sistema que permite y contiene a la sociedad, a través del uso común de signos de comunicación entre sus integrantes. Los cuales abstraen en la práctica del lenguaje las construcciones de su realidad, creando con ello universos simbólicos cargados de información y sentido dentro de la comunidad. Como afirma el filósofo Thomas Luckman: "Tiene importancia destacar que los mecanismos conceptuales para el mantenimiento de los universos simbólicos, son en sí mismos productos de la actividad social, como lo son todas las formas de legitimación, y rara vez pueden entenderse separados de las demás actividades de la colectividad de que se trate".⁹

El arte del lenguaje es una manera de "hacer un signo"- significar-, a la vez, alguna cosa y disponer signos en torno a ella. Así, pues, un arte de nombrar y después, por una duplicación demostrativa y decorativa a la vez, de captar éste nombre, de encerrarlo y de guardarlo, de designarlo a su vez con otros nombres

⁸ Nota: Concepto acuñado por Zygmunt Bauman. a la sociedad que se materializa interactuando en Internet.

⁹ BERGER Y LUCKMANN. *La construcción social de la realidad*. P.138

que son su *presencia pero diferida*.¹⁰ Por eso siempre el hombre ha organizado su comunidad entorno a los objetos creados por él, las tijeras, una máquina o una palabra, porque son instrumentos culturales, surgen de un acuerdo entre el hombre y el medio social; y su uso, demuestra la utilidad en la comunidad, la que tendrá que revalorar conceptualmente al objeto que definirá (inconscientemente) a una sociedad política, económica y culturalmente.

El filósofo Michel Foucault dice que el lenguaje “convertido en realidad histórica espesa y consistente, forma el lugar de las tradiciones, de las costumbres mudas del pensamiento, del espíritu oscuro de los pueblos; acumula una memoria fatal que ni siquiera se conoce como memoria”.¹¹

De esta manera, si nos encontramos frente a una sociedad alterna a la empírica o análoga, que se comunica e interactúa en un espacio virtual, estamos presenciando una comunicación tecnologizada en la era digital. Donde la información es instantánea y fluida, y, el lenguaje comienza a mostrar prácticas específicas que son observables en el uso común de las herramientas; el lenguaje es el mismo en un canal que permite un código de comunicación enriquecido audiovisualmente. Si el sujeto y el receptor comparten el mismo código de entendimiento se cerrará el sistema comunicativo.

A vista de Umberto Eco: “Un código es un sistema de significación que reúne entidades presentes y entidades ausentes. Siempre que una cosa materialmente presente a la percepción del destinatario, representa otra cosa a partir de reglas subyacentes, y hay significación.”¹² Por eso nos preguntamos, ¿cómo y por qué las señales o instrumentos que comunican, se convierten en códigos? Alberto Espejo señala tres condiciones:

1. Aceptación social de los elementos portadores de significación.
2. La posibilidad de combinación de la señal con otra de la misma clase.

¹⁰FOUCAULT, Michel. *Las palabras y las cosas*. P.51

¹¹ *Ibíd.* P. 291

¹²ECO, Umberto. *Tratado de Semiótica general*. P. 25

3. Articulación semántica, es decir, la aparición de un significado frente a la desaparición de otro anterior.¹³

El código lingüístico usado en la era digital cumple con las tres condiciones señaladas. El cual muestra particularidades en el uso de la imagen, que se ha posicionado como el soporte comunicativo perfecto del momento, ya que la significación es instantánea, se combina con los recursos audiovisuales que el medio permite, y el significado que aparece en la imagen (aún) no desaparece al anterior, sino que en este momento muestra una transición a un nuevo espacio comunicativo en la red.

La imagen lo es todo en un mundo donde las pantallas rodean nuestros hogares y oficinas de trabajo. Actualmente, casi todas las actividades humanas se ligan a la interacción de los sujetos por medio de pantallas y aplicaciones digitales, que hacen de nuestras actividades un poco más prácticas y eficientes. Esta aceleración es la que permea las prácticas que surgen en el uso común, ya que si son asimiladas y después reproducidas, poco a poco van formando parte del uso coloquial entre los sujetos de una comunidad, estableciéndose como una forma específica que da identidad dentro de un mundo “sin rostros” sino de direcciones IP.¹⁴

Sabemos que cada sociedad tiene su propia lengua, por eso el lingüista Émile Benveniste afirma que: “La lengua es como dicen el espejo de la sociedad, que refleja la estructura social en sus particularidades y sus variaciones, y que es incluso por la excelencia del índice de los cambios que se operan en la sociedad, y en esa expresión privilegiada de la sociedad que se llama cultura”.¹⁵

Como vimos anteriormente, la cultura es ese entramado de prácticas y costumbres que caracterizan a cierta comunidad, que dota de un sentido de pertenencia y permite la convivencia entre sus integrantes que interactúan de manera simbólica con el entorno. Esta simbolización es el hecho de que el

¹³ ESPEJO, Alberto. *Lenguaje, pensamiento y realidad*. P.35-36

¹⁴ Nota: IP - Protocolo de Internet. Véase Glosario.

¹⁵ BENVENISTE, Émile. *Problemas de lingüística general*. P. 96

lenguaje sea quien construya el sentido en la realidad. De esta manera el lenguaje se unifica en esta dualidad del hombre y de la cultura, del hombre y de la sociedad, gracias a la propiedad de significación.¹⁶

En este contexto podemos observar como la cultura se ha mediatizado digitalmente y se ha reorganizado. Lo que permite recordar al sociólogo Thompson que marca tres tendencias que las industrias mediáticas como transmisores de esta cultura digital presentan:

1. La transformación de las empresas mediáticas en empresas con intereses comerciales a gran escala. La publicidad en Internet es un nuevo espacio que está siendo explorado y aprovechado por casi toda la industria, en específico las marcas independientes.
2. La globalización de la comunicación digital. Desde el correo electrónico se ha globalizado la comunicación y con el desarrollo de las redes sociales, las barreras de lenguaje y nacionalidad están diluidas en el ciberespacio.
3. El desarrollo de formas de comunicación mediáticas electrónicas. Las redes sociales son el parte aguas de la comunicación del siglo XXI, que van desde el principio básico del perfil, hasta compartir actividades y gustos específicos como la fotografía, el café, las relaciones amorosas, y un infinito etc.¹⁷

El lenguaje es antes que nada un consenso colectivo y a pesar de ello, necesita de una objetivación para ser estudiado y analizado. La lingüística es la encargada de su estudio y su materia de trabajo está constituida en primer lugar por todas las manifestaciones del lenguaje humano, teniendo en cuenta, en cada periodo, no solamente el lenguaje correcto y el “bien hablar”, sino todas las formas de expresión; *el lingüista deberá tener en cuenta los textos escritos, ya que son los únicos medios que nos permiten conocer los idiomas pretéritos o distantes.*¹⁸

¹⁶Ibíd. P.240

¹⁷ THOMPSON, John B. *Los media y la modernidad*. P. 108

¹⁸ SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de lingüística general*. P. 34

Una perspectiva de análisis del proceso de la comunicación se basa en la interacción entre el sistema de símbolos, el modo de construcción o tecnología de transmisión, y el mensaje transportado por el medio; siendo los dos primeros elementos estructurales y éste último en su práctica, son analizados por la psicolingüística desde tres vertientes:

1. La sintáctica estudia elementos estructurales del lenguaje.
2. La semántica el conjunto de significaciones del mensaje.
3. La pragmática se refiere a los usos de los mensajes en contextos concretos, lo que se hace con el mensaje y el cómo se hace.

Nosotros no nos adentraremos de fondo a estos conceptos, sino al proceso de comunicación digital y sus formas de generar sentido. Según Benveniste: “La codificación de los mensajes se realiza basándose en un sistema de símbolos conectados entre sí mediante reglas, y correlacionados con campos de referencias. La dimensión simbólica del medio es el atributo esencial del mismo, en cuanto que es un vehículo de comunicación, mediador entre la cultura y el currículum e instrumento del pensamiento”¹⁹

La disciplina lingüística encargada de estudiar la relación entre el lenguaje y el modo en que éste refleja la realidad social, es la semántica. Quien pone en funcionamiento criterios psicológicos, sociológicos, políticos, filosóficos, etc., para demostrar que un signo o una expresión son elementos que reflejan la cultura material del sistema donde se utilizan.

Los sistemas de representación pueden ser internos, los que posee el sujeto, o los externos, los que proporciona el medio, siendo importante resaltar que la inteligencia humana emplea símbolos para representar, almacenar y manipular la información, lo que nos permite hablar de los medios como generadores de sistemas de símbolos. Toda señal nos transmite un estímulo, que es una condición necesaria para transmitir el mensaje.

¹⁹ BENVENISTE, Emile. *Problemas de lingüística general*. P. 240

El signo es la unidad básica del lenguaje, y para Foucault, puede ser natural o de convención. Los signos artificiales deben su poder a su fidelidad a los naturales. Cuando se establece un signo de convención, siempre se puede (y en efecto se debe) escoger de tal modo que sea simple, fácil de recordar, aplicable a un número indefinido de elementos, susceptible de dividirse él mismo y de recomponerse.²⁰

Los sistemas de signos sociales son generalmente muy limitados en su radio de acción. Están ligados a grupos, clases o naciones, entorpeciendo por tanto el entendimiento global. Se manifiestan con frecuencia como modelos de comportamiento, de tal manera que el entendimiento queda reducido a aquellas situaciones, en las cuales concurre la persona física del “emisor” y del “receptor”.

Otros signos también conocidos son los SIMBOLOS, relacionados arbitrariamente con su objeto y reconocidos socialmente como la *Cruz*, el *Ying Yang*, o el *Om*, por mencionar algunos. Los ÍCONOS, semejantes a su objeto mediante la significación, como una imagen de algo o alguien, por ejemplo el bote de basura que tenemos en la pantalla del ordenador o las imágenes que indican la sexualidad de los sanitarios. Los ÍNDICES, están relacionados físicamente con su objeto.²¹ Por ejemplo los señalamientos de algún cruce de animales, el aeropuerto, teléfonos y restaurant, etc. De aquellos y éstos, está repleta la comunicación en la era digital, ya que la imagen predomina en el ambiente donde reinan las pantallas, junto a la capacidad de utilizar el lenguaje visual debido a la importancia de lo icónico, y eso es el lenguaje per sé del medio.

Las imágenes según el semiólogo Charles Peirce, se distribuyen entre las tres variedades que se pueden aplicar a las denominaciones que genera:

1. Cualisignos icónicos: se muestran sólo cualidades visuales que transmite puras sensaciones subjetivas. Denominado también signo plástico.
2. Sinsignos icónicos: son imágenes que proponen el reconocimiento de objetos a través de una representación, dando origen a la iconicidad.

²⁰ FOUCAULT, Michel. *Las palabras y las cosas*. P.65-68

²¹ *Ibíd.* P. 268

3. Legisignos icónicos: imagen material que muestra la forma de determinadas relaciones ya normadas en determinados momentos de determinada sociedad.²²

Los signos icónicos reproducen algunas condiciones de la percepción del objeto, una vez seleccionadas por medio de códigos de reconocimiento y anotadas por medio de convenciones gráficas. Un signo denota de una manera arbitraria una determinada condición perceptiva, o bien denota globalmente una cosa percibida reduciéndola arbitrariamente a una configuración simplificada.

Para el filósofo Umberto Eco: “Los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado, sino que reproduce algunas condiciones de la percepción común, basándose en códigos perceptivos normales y seleccionando los estímulos que –con exclusión de otros-, permiten construir una estructura perceptiva que –fundada en códigos de experiencia adquirida- tenga el mismo significado que el de la experiencia real denotada por el signo icónico.”²³

La semiología es la ciencia que estudia los signos en el seno de la vida social, en qué consisten y las leyes que los gobiernan, según el lingüista Ferdinand de Saussure. Asimismo Erik Buyssens en su libro, *La comunicación y la articulación lingüística*, dice que se trata del estudio de los procesos de comunicación, es decir, de los medios utilizados para influir a los otros y reconocidos como tales, por aquel a quien se quiere influir, a lo que llama semiología.

En resumen la semiología se encarga de explorar las raíces, las condiciones y mecanismos de la significación, y para ella, la unidad básica es el signo, que es una combinación entre el concepto a quien se le llama “significado” y la imagen acústica que es el “significante”. La característica más exacta del signo es la de ser lo que los otros no son como lo dice Saussure:

Los signos de la escritura son arbitrarios, ninguna conexión hay entre la letra T y el sonido que designa. El valor de las letras es puramente

²² Citado en ECO, Umberto. Tratado de semiótica general. P. 231.

²³ ECO, Umberto. *La estructura ausente: introducción a la semiótica*. P. 222

*negativo y diferencial, así una misma persona puede escribir la T con variantes, lo único esencial es que este signo no se confunda con otro. Los valores de la escritura no funcionan más que por su oposición recíproca en el seno de un sistema definido, compuesto de un número determinado de letras.*²⁴

La lengua permite la producción de infinidad de mensajes con variaciones ilimitadas, y es la base del entendimiento social, de la interacción y para resumirlo, de la comunicación. Si el lenguaje es forma y no sustancia, entonces se puede afirmar según Michel Foucault que, el lenguaje existe desde un principio, en su ser en bruto y primitivo, bajo la forma simple, material, de una escritura, de un estigma sobre las cosas, de una marca extendida por el mundo que forma parte de sus figuras más imborrables.²⁵ De aquí que todos los hombres han inventado su propia lengua²⁶, a cada instante, de manera distintiva y de un nuevo modo es una herramienta de comunicación con la que interactúan en su medio y con la sociedad, pero si las culturas que han existido en el mundo y han dejado su huella a través de un medio de comunicación como lo es el texto y la imagen. ¿Qué huella lingüística dejará la sociedad digital si todo el tiempo se actualiza?

Saussure dice que la lengua es un producto social de la facultad del lenguaje. Un conjunto de convenciones necesarias adoptadas por el cuerpo social y permitir el ejercicio de esa facultad en los individuos. El lenguaje es polisémico y heteróclito, físico, fisiológico y psíquico, pertenece además al dominio individual y al dominio social. La lengua es una totalidad en sí y un principio de clasificación.²⁷

Lo primero que hay que tomar en cuenta es que “todo el mundo puede fabricar una lengua, pero no existe ésta en el sentido más literal, en tanto no haya dos individuos que la puedan manejar nativamente. Una lengua es primero que nada un consenso colectivo”.²⁸ El consenso colectivo que puede hallarse como lengua

²⁴ SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de Lingüística general*. P. 143-144

²⁵ FOUCAULT, Michel. *Las palabras y las cosas*. P.50

²⁶ BENVENISTE, Émile. *Problemas de lingüística general*. P. 20

²⁷ SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de Lingüística general*. P. 37

²⁸ BENVENISTE, Émile. *Problemas de lingüística general*. P. 23

en esta plataforma de interacción digital, son los recursos que ofrece la imagen y el texto dentro de la comunicación instantánea, ya que la libertad del software permite el desarrollo de cientos de aplicaciones, las que serán usadas por millones de internautas, quienes en el uso común, generarán prácticas discursivas específicas en la forma de comunicarse entre sí, además del entendimiento a partir de los recursos que cada aplicación ofrezca, con los cuales se generarán signos específicos de la lengua, pero intercambiados digitalmente por el habla. El habla es un acto individual de voluntad y de inteligencia, conviene distinguir las combinaciones por las que el sujeto hablante utiliza el código de la lengua, con miras a expresar su pensamiento personal y el mecanismo psicofísico que le permita exteriorizar esas combinaciones.²⁹

En la mensajería instantánea podemos observar la evolución del lenguaje, a través del habla que es representada con el texto; en ésta nueva forma de escribir "*como se habla*", cada individuo tiene su propio estilo al tratar de economizar signos alfabéticos y hacer uso de los emoticonos. Y éstas pueden señalarse como algunas de las prácticas discursivas, que tiene como forma de representación de su ser social en internet, resaltando con ello su adaptación al sistema digital. Por ejemplo en el vicio de *SMS* (Short Message Service) a través de *Twitter*, donde se tiene como límite 140 caracteres por mensaje, así que los usuarios han adaptado sus mensajes para decir más palabras con menos caracteres, de ésta forma al economizar el lenguaje se está enriqueciendo una nueva forma de hablar y en este caso, de escribir..

Esta es la realidad tecnológica que habitamos hoy en día, en ella pensamos y a ella nos adaptamos; "De este modo el lenguaje aparte de ser un instrumento de la comunicación y de la expresión del pensamiento, es un registro entre los hombres para adecuarse al proceso imperecedero de la historia. Precisamente la existencia de palabras o signos lingüísticos

²⁹ SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de Lingüística general*. P. 41

portadores de significación, afirma la relación social entre los hombres”.³⁰ Por lo tanto, está escrito en un mensaje instantáneo, un acto de significación que además de la información intercambiada, también ofrece al receptor del mensaje, la posición social que el emisor representa dentro del entorno digital, ya sea un usuario que no da uso a las practicas comunicativas digitales y se puede etiquetar como un *Migrante*, a diferencia de su opositor *Sedentario*, que está adaptado a practicar discursivamente los recursos del software.

La unidad lingüística es una cosa doble, hecho con la unión de dos términos. Los términos implicados en el signo lingüístico son psíquicos y están unidos en nuestra *psique* por un vínculo de asociación. Lo que el signo lingüístico, no es una cosa y nombre, sino un concepto y una imagen acústica. La imagen acústica es por excelencia la representación natural de la palabra, en cuanto hecho de lengua virtual.³¹

El lenguaje es un hecho social y todo proceso en la lengua como forma básica de la cultura, también es psicológico. Aún los que presentan cambios fonéticos, ya que no es el lenguaje hablado natural al hombre sino la facultad de construir lenguas con sistemas de signos que corresponden a distintas ideas. Cuando oímos una lengua desconocida percibimos el sonido pero estamos fuera del acto social por nuestra incomprensión, por eso se tiene que aprender a usar la lengua como una herramienta de comunicación que pone en común el entendimiento.

Al aprender el nombre de una cosa, el hombre adquiere el medio de obtenerla. Empleando la palabra³², actúa, pues, sobre el mundo y muy pronto se da cuenta del poder de acción, de transformación, de adaptación, lo que es la clave de la relación humana entre la lengua y la cultura, una relación de integración necesaria.

³⁰ ESPEJO, Alberto. *Lenguaje, pensamiento y realidad*. P. 76

³¹ SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de Lingüística general*. P. 91

³² BENVENISTE, Émile. *Problemas de lingüística general*. P. 26-27

De esta manera, la comunicación a través de Internet, y sobre todo los códigos que permiten la instantaneidad, son la base de todo el engranaje que permiten las actividades sociales de la era digital. Un sitio donde pueden estar las personas y comunicarse entre sí; donde el lenguaje en su forma pero no en su sentido, está modificándose a la par de las actualizaciones tecnológicas, los avances científicos y la participación de más usuarios.

Quienes comparten esta forma de vida, donde no hay rostros pero si identidad, la que deviene de la apropiación del consumo tecnológico digital. Específicamente en las redes sociales, la espectacularización de los acontecimientos de la vida, nos sugieren que la sociedad que interactúa en esta plataforma social, van almacenando a través de publicaciones una identidad digital que muestra sólo lo “relevante”, además de escribir y comunicarse con su círculo social con quienes comparte el sentido de pertenencia a una comunidad.

El siguiente apartado es una descripción de mi postura ante la apropiación de la técnica para la creación de una identidad, mostrando como parte importante el desarrollo de la personalidad, el sentido y las formas de pertenencia que se han modificado en los usuarios de esta plataforma social.

Apropiarse de un medio en un sentido más allá del uso común, es incluirlo como un objeto necesario en nuestra vida. Esta práctica engloba a gran parte de los sujetos del siglo XXI. Niños, jóvenes y adultos, que tienen la posibilidad del acceso a la tecnología, están en constante comunicación e interacción por medio de la web, generando con ello, la materialización del mundo digital, la apropiación de un estilo de vida además de generar una identidad dentro de este nuevo espacio. Observemos cómo se dan estas prácticas sociales.

1.2. - Apropiación e identidad

La identidad y sus distintas formas, es un tema que se abordará a lo largo de la investigación, pues es prácticamente el meollo del porqué de las practicas discursivas y del entendimiento del sujeto como un ser social. Principalmente hablamos de una identidad *on-line* pues el usuario está apropiándose de las interfaces, con las cuales tiene acceso e interactúa con sus semejantes en la red. Quizás los más vulnerables a este efecto de encontrar la identidad sean los jóvenes que están en el proceso de autodescubrimiento, pero los usuarios adultos que entran en esta interacción social digital, pasan exactamente por el mismo proceso al estar enfrentándose a otro tipo de realidad, la realidad virtual.

Los mundos virtuales se diferencian de la realidad porque no ocupan el mismo lugar. Los entornos cibernéticos forman parte de la construcción de una nueva forma de entender nuestra sociedad, de concebirnos a nosotros mismos y a los demás, de desarrollar un registro narrativo diferente y de entender al mundo con perspectivas diferentes.

La apropiación es el proceso de hacer propiedad de uno algo nuevo, ajeno o extraño. La investigadora Rosalía Winocur dice en materia de apropiación tecnológica que “hablamos de apropiación cuando nos referimos al conjunto de procesos socioculturales que intervienen en el uso, la socialización y la significación de las nuevas tecnologías en diversos grupos socio-culturales”.³³

De este modo la identidad puede ser observable como una dialéctica entre el sujeto y la sociedad. Pero también como el resultado de una interpretación del yo perteneciente a un grupo de iguales, este sujeto posee un conjunto de características apropiadas con el fin de diferenciarse de otras personas. Aunque este proceso es individual, involucra como constante a la sociedad y su cultura objetivizada en formas simbólicas de significación.

³³ WINOCUR, Rosalía. *Internet en la vida cotidiana de los jóvenes*. p. 554

No podemos hablar de una identidad en la era digital, que va de la mano con la apropiación tecnológica, sin tener en cuenta que las identidades tienen otras dinámicas. Hay que tomar en cuenta el apropiarse de la tecnología para crear una ideología; usando este término desde la visión del sociólogo Alvin W. Gouldner que tiende a usar el término para referirse a sistemas simbólicos que se realizan principalmente por escrito, y que animan proyectos públicos de reconstrucción social por medio de un discurso racional.

Para Manuel Castells la problemática que plantea la identidad tiende a concentrarse en los adolescentes pues son personas que se encuentran en un proceso de descubrimiento y experimentación de quienes son realmente y lo que les gustaría ser.

El modo en que los jóvenes adoptan y se apropian de la tecnología móvil (celular) contribuye a la construcción de su propia cultura a través de la diferenciación de los adultos y, en especial, de sus padres. Los mensajes de texto son, probablemente, la forma más evidente de creación y mantenimiento de la identidad colectiva de la juventud móvil.³⁴

La tecnología facilita esta búsqueda de identidad ampliando parámetros sociales y culturales, con los cuales los adolescentes pueden interactuar de manera accesible, gracias a su habilidad para apropiarse de la tecnología y de utilizarla para sus propios propósitos. El uso de éstas se ha convertido en un factor de superioridad respecto a sus mayores, así como en un símbolo de reconocimiento entre iguales que solidifican la creación de una identidad personal. De esta manera, la identidad ha dejado de ser una esencia cultural ahistórica e inmutable, para manifestarse en un conjunto de prácticas y representaciones en permanente redefinición de sujetos diversos que se mueven en espacios heterogéneos. Lo que se ha modificado no es el deseo de pertenecer sino el sentido y las formas de pertenencia. Ser, o formar parte de uno, o varios grupos, ya no refleja sólo lo que nos permite diferenciarnos frente a los “otros”, sino la

³⁴ CASTELSS, Manuel. *Comunicación Móvil Y Sociedad Una Perspectiva Global*. P.247-248.

reivindicación de la validez de tales diferencias en el uso, demarcación y *simbolización del territorio*.³⁵

La formación de una identidad consolida grupos de iguales en función de valores y códigos significativos para los integrantes, lo que lleva a plantear el surgimiento de una identidad colectiva. En ésta se comparten ciertas prácticas como el uso de una jerga comunicativa y la realización de actividades, definen a los participantes como individuos únicos que tienen en común principalmente un sentido de pertenencia. Este sentido de pertenencia se materializa a través del uso de objetos cargados con valor simbólico, señalado por John B. Thompson, como el valor que los objetos poseen en medida de la consideración, aprecio o desprecio que los individuos le tengan, nos dice:

*La apropiación de los productos mediáticos es un fenómeno localizado, en el sentido de que indica a individuos concretos, situados en contextos socio históricos particulares, y que utilizan los recursos disponibles con intención de dar sentido a los mensajes mediáticos e incorporarlos a sus vidas. En un proceso de apropiación, con frecuencia los mensajes se transforman, ya que los individuos los adaptan a contextos prácticos de la vida cotidiana.*³⁶

Si los usuarios de las TIC's digitales comprenden y se autocomprenden con la técnica, se apropian del equipo y de cierta identidad virtual, es lógico que vayan enriqueciendo las dinámicas de participación con los medios y la interacción social digital. En la cual son dotados de un sentido de pertenencia que satisface el deseo individual y grupal, para lograr una mayor tolerancia y reconocimiento de las diferencias a través de la identidad. Manuel Castells nos dice de identidad:

Entiendo por identidad al proceso mediante el cual un actor social se reconoce así mismo y construye el significado en virtud sobre todo de un atributo o conjunto de atributos culturales determinados, con la exclusión de una referencia más amplia a otras estructuras sociales. La

³⁵ *Ibíd.* p. 576

³⁶ THOMPSON, John B. *Los media y la modernidad*. P. 230

*afirmación de la identidad no significa necesariamente incapacidad para relacionarse con otras identidades. Pero las relaciones sociales se definen frente a los otros en virtud de los atributos culturales que especifican la identidad.*³⁷

Para esta identidad *on line* como un principio organizativo, según Rosalía Winocur, “no dejan de estar conectados a la red, aunque hayan interrumpido la conexión física, y no dejan de estar conectados con el mundo real, aunque estén físicamente conectados a la red”.³⁸

Tenemos que identificarnos con el desarrollo tecnológico si no queremos quedar desplazados del movimiento social. Ya que como asegura Manuel Castells: “En un mundo de flujos globales de riqueza, poder e imágenes, la búsqueda de la identidad, colectiva o individual, atribuida y construida, se convierte en la fuente fundamental de significado social”.³⁹ Ya que lo importante estará en la búsqueda de una interacción social pero esta vez a una escala distinta, como lo señala el sociólogo Joan Mayans:

*En el nivel más elevado de la escala social, existe una conexión común con la comunicación universal a las redes de comunicación mundiales y aun inmenso circuito de intercambios, abierto a recibir mensajes y experiencias que abarcan el mundo entero. En el otro extremo, las redes locales fragmentadas, con frecuencia definidas étnicamente, utilizan su identidad como el recurso más precioso para defenderse de sus intereses y hasta de su propia existencia.*⁴⁰

El individuo como agente reflexivo capaz de reactualizar su identidad, a reformado así su identidad junto a la sociedad moderna, donde se revaloriza en un discurso digital vinculado con las habilidades, capacidades y recursos necesarios para la decodificación de los mensajes intercambiados por los medios

³⁷ CASTELLS, Manuel. *La era de la información*. P. 48

³⁸ WINOCUR, Rosalía. *Internet en la vida cotidiana de los jóvenes*. p. 578

³⁹ CASTELLS, Manuel. *La era de la información*. p. 29

⁴⁰ BAUMAN, Zygmunt. *Tiempos líquidos* p. 107

técnicos, los cuales poseen reglas, convenciones y exigencias prácticas como lo es el lenguaje codificado digitalmente.

Un usuario no podrá evitar comparar su conversación con aquellas a las que está habituado en la vida real. Aprenderá por comparación y asimilación, se dará cuenta de que sus comentarios son más apreciados, especialmente, eficaces si son más cortos y directos. Apreciará la eficacia simbólica y comunicativa de los emoticonos. Percibirá que nada de lo que se diga en el chat es necesariamente verdad ni mentira, que los personajes que allí se reúnen son eso, personajes, a veces coincidentes en todo y a veces divergentes completamente de los usuarios que los manejan. Todos estos conocimientos se irán acumulando y le irán “haciendo nativo”. A través de esta práctica cotidiana, el chat se convierte en un entorno social más, válido en sí mismo y con sus propias reglas de interacción.⁴¹

Podemos hablar de una identidad tecnológica en un entorno socio-técnico donde el desarrollo material avanza exponencialmente, los dispositivos y sitios para ingresar a la red se vuelven amigables y accesibles, de la misma forma en que se vuelven parte de la vida cotidiana, ya que esta realidad técnica se diferencia principalmente de la sociedad análoga del siglo XX.

⁴¹ MAYANS, Joan. *Género chat*. 110

1.3 - Sociedad análoga y sociedad digital.

En este apartado hablaremos sobre la sociedad digital, ya que al encontrarnos en una forma de vida que presenta la posibilidad de interactuar en dos plataformas sociales, tenemos que hacer una comparación entre la sociedad de la información y lo que hoy es la sociedad digital. El cómo la primera estaba producida y regulada por la industria y el mercado; la segunda sigue regulada por la industria y el mercado, pero, ahora está producida también por la sociedad que ahí convive. Además del poder simbólico que han tomado en estos breves años, las redes de comunicación instantánea son las que definen a la era digital y su desarrollo. De esta manera, también es importante mencionar el modelo político–económico del lugar desde dónde se hace la investigación, pues esto marca las grandes diferencias sociales y tecnológicas que muestran las diversas sociedades que existen y cohabitan en la plataforma digital.

Por lo tanto, describiremos este entorno digital como un campo de interacción. Así como el poder de la imagen para la creación de una cibercultura, que ha tomado la virtualidad como bandera y se ha mostrado la digitalización como el proceso que dota de instantaneidad a la información, por su facilidad de manipulación y su gran poder de almacenamiento.

Lo social es inherente al ser humano ya que para sobrevivir necesitamos relacionarnos con nuestros semejantes, poner en común nuestras necesidades – pulsionales desde que nacemos- y expresivas toda la vida. Sin considerar situaciones problemáticas como el autismo, es difícil mantenerse como un ermitaño pues el mismo concepto de individuo necesita su opuesto, que es la sociedad. Por eso podemos afirmar que la sociedad es un producto humano. La sociedad es una realidad objetiva. Por lo tanto, para nosotros el hombre es un producto social; por otra parte el sociólogo John Berger nos dice:

Sociedad se entiende en términos de un continuo proceso dialéctico compuesto de tres momentos: externalización, objetivación e internalización... el individuo no nace miembro de una sociedad: nace

*con una predisposición hacia la socialidad, y luego llega a ser miembro de una sociedad.*⁴²

Hegel interpretó a la sociedad civil como una esfera de individuos privados, organizaciones y clases reguladas por la ley civil y formalmente distintas de las del estado. La sociedad análoga o mejor llamada sociedad de la información, pertenece a la sociedad civil que se informa, comunica y agrupa gracias a los medios tecnológicos.

El término sociedad de la información, comenzó a utilizarse a partir del desarrollo conjunto de tecnología electrónica como el microchip. El desarrollo de equipos procesadores de información y los nuevos media como el satélite y las conexiones digitales. Esta sociedad discursivamente libre, está regulada por las industrias mediáticas, quienes poseen los recursos para desarrollar el soporte técnico, y fomentar las investigaciones tecnológicas en materia de comunicación, así como el establecimiento y el mantenimiento de los escenarios virtuales.

En los años 60 se comenzaron a tratar todos los mensajes como datos, lo que hacía referencia a la información que se podía transmitir, coleccionar o guardar con independencia de su origen. El término sociedad de la información fue utilizado primeramente por un joven norteamericano llamado Marc Porat del Aspen Institute, en su trabajo titulado *Global Implications of the Information Society*, en 1977.

La información que fluye en esta sociedad es portadora de significación y como primer elemento, la etiqueta de estar actualizado en el uso de la tecnología, nos otorga un sentido de pertenencia al futuro, a estar caminando a la par de la historia del avance tecnológico y también ser parte de esa comunidad o comunidades de información. Según el investigador Juan Antonio Gaitán, información, “se refiere al contenido de un mensaje dado a conocer a una persona, o a un público destinatario, con independencia de que para significar lo mismo, pueda sustituirse físicamente un mensaje por otro, siempre que el

⁴² BERGER Y LUCKMANN. *La construcción social de la realidad*. P.162

contenido no cambie”.⁴³ Por lo tanto, para hablar de sociedad de la información que hace uso de las tecnologías en comunicación digital, es fundamental tener en cuenta el país al que nos refiramos mencionando su modelo político-económico, ya que en México, cómo lo señala la investigadora experta en Tecnologías de Información y Comunicación, Delia Crovi, el modelo neo-liberal permite a las grandes empresas apropiarse de las TIC's, que en su uso privatizado para diversas actividades sociales, aseguran sus principales objetivos financieros. De esta manera afirma:

*En este contexto va surgiendo un nuevo tipo de sociedad y también, un Estado de nuevo cuño: se pasa de un estado de bienestar preocupado por la protección del empleo, la industria nacional y el mercado interno, a un “estado mínimo”, que va cediendo al mercado sus responsabilidades como regulador del orden social.*⁴⁴

Y cómo no pretender ser parte de esta nueva sociedad de la información o sociedad digital, si el discurso principal va encaminado al desarrollo del conocimiento en una interacción global, dónde las actividades van desde trabajar, entretenerse, educarse, hasta participar política y socialmente, entre otras. Un sinfín de oportunidades para desarrollar la capacidad creativa y participativa del ser social, en otras palabras, un sinónimo de progreso.

Este discurso nos menciona un universo de actividades en otro plano, donde el esfuerzo físico es reducido al mínimo y la capacidad técnico-intelectual predomina en el dominio. Donde para hacer uso del equipo y trabajar en los programas, el desarrollo tecnológico de cierta parte de la sociedad debe ser real. Esos sujetos que tengan la posibilidad de contar con el equipo técnico y el saber utilizarlo, son los individuos que cuentan con los recursos para acceder a las redes y distinguirse de al menos tres⁴⁵ tipos de sociedad de la información que conviven:

1.- La simbólica o discursiva, o sea, la llave prometida del desarrollo.

⁴³ PIÑUEL Y GAITÁN. *Metodología General*. p. 29

⁴⁴ CROVI, Delia. *Sociedad de la información y el conocimiento*. p. 22

⁴⁵ *Ibíd.* Pp. 37-38

Si recordamos el lanzamiento de la *Enciclomedia* en México (2004), específicamente en el discurso introductorio de aquella TIC, nos prometía un mejor aprovechamiento de los recursos informático-educativos, lo cual se vio eclipsado porque los profesores no contaban con la capacitación para saber utilizar el software, así como varios errores de captura de los textos, lo cual nos dice directamente, que el hecho de tener un recurso tecnológico no nos capacita para saber utilizarlo debidamente y así aprovechar la riqueza del medio.

2.- La real, caracterizada por desigualdades y diferencias en el acceso y apropiación de redes.

En 1994 el Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) se dio a conocer a nivel internacional gracias a un grupo de jóvenes de U.S.A que comenzaron a difundir sus comunicados. El mundo podía verlos como un movimiento que exigía el respeto de los derechos civiles de una comunidad establecida en la selva Lacandona en el estado de Chiapas, México. Tras advertir esto, como el subcomandante Marcos quien fuera designado como el portavoz, ni nadie del EZLN tenían conocimientos ni la herramienta misma, así que tuvieron que obtener una y aprender a utilizarla. De esta manera, se apropiaron de un espacio con resonancia mundial.

3.- Y la de la exclusión, real pero menos reconocida, donde permanecen intactas las prácticas sociales y culturales de la sociedad industrial e incluso preindustrial.

La exclusión social y la selección de grupos en internet respetan las mismas formas de la sociedad en general. Ya que el usuario elige que información desea ver, con quién relacionarse y con quién no, lo que muestra una interacción social no muy distinta a la que estamos acostumbrados.

La Comisión Federal de Telecomunicaciones (COFETEL) señala en las estadísticas del año 2012⁴⁶, que el número de usuarios a la telefonía móvil fue de

⁴⁶ <http://www.inegi.gob.mx/est/contenidos/espanol/temas/Sociodem/notatinf212.asp> Sábado 15 de marzo de 2014.

94 millones 583 mil 253 suscripciones en un país con 112 millones 336 mil 538 habitantes⁴⁷.

En abril de 2013, se registraron 46 millones de personas de seis años o más en el país usuarias de los servicios que ofrece la Internet, representando aproximadamente el 43.5% de esta población, con base en el Módulo sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares 2013 (MODUTIH 2013)⁴⁸.

Lo que nos indica de una manera general que una gran parte de la sociedad mexicana se está comunicando a través de estas redes, que pueden ser consideradas como un campo de interacción.

Para el sociólogo Pierre Bourdieu⁴⁹, en los campos de interacción, los individuos ocupan posiciones diferentes en el interior de estos campos, dependiendo de los diferentes tipos y cantidad de recursos disponibles para ellos. En algunos casos estas posiciones adquieren una cierta estabilidad a través de la institucionalización, esto es, convirtiéndose en parte de un paquete de reglas, recursos y relaciones con cierto grado de persistencia en el tiempo y cierta extensión en el espacio, unidas por el propósito de alcanzar ciertos objetivos comunes.

Esta sociedad de la información paralela a la sociedad análoga, se materializa culturalmente en el ciberespacio, que puede considerarse como un campo de interacción que sintetiza todas las informaciones ya elaboradas de datos, proporcionadas por las actuales y futuras redes de comunicación que permiten a su vez, la presencia compartida y la interacción de múltiples usuarios, permitiendo juntar y divulgar datos remotos, controlar los mismos por medio de la telepresencia⁵⁰ y total integración e intercomunicación con una gran gama de productos inteligentes en el espacio real. Gracias a estos campos de interacción,

⁴⁷ Nota <http://www.inegi.org.mx/> censo 2010

⁴⁸ <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/contenidos/estadisticas/2014/internet0.pdf> Lunes 14 de julio 2014

⁴⁹ Citado en THOMPSON, John B. *Los media y la modernidad*. p. 28

⁵⁰ DE SANCTIS, *La convergencia tecnológica en los escenarios laborales de la juventud*. p. 37

podemos hablar del término de cultura como una construcción colectiva que trasciende las preferencias individuales, e interviene en las actividades de los sujetos pertenecientes a dicha práctica común, determinando así el espacio y las formas de vida e interacción social de una comunidad.

Por otro lado, para el sociólogo Jeremy Rifkin el ciberespacio aunque no es un lugar en sentido estricto, es un escenario social en el que millones de personas dialogan, pues ya no se trata del acceso a un medio sino al acceso a la cultura a través de los medios; dicha cultura ha sido mercantilizada por las compañías multinacionales de medios de comunicación, “las cuales disponen de redes de comunicación que se extienden por todo el planeta, con las que extraen los recursos culturales locales de cualquier lugar, y los reenvasan como artículos adecuados para comercializar la diversión y el entretenimiento cultural”.⁵¹

Con el historiador Román Gubern en sus estudios sobre la imagen y la comunicación de masas, encontramos que el ciberespacio es un lugar mental, figurativo e inmaterial, que permite el efecto de penetración ilusoria en un lugar infográfico, para vivir en la imagen y viajar en la inmovilidad. Este autor estudia al soporte digital a partir de las imágenes como transmisoras de información cultural de cada sociedad; la ilusión de la imagen como un referente y no como su copia, es el gran engaño al que nos sometemos al aceptar la digitalización como objeto real.

Al hacer uso del término imagen icónica que es: “Una categoría de representación que transmite información acerca del mundo percibido visualmente, en un modo codificado por cada cultura, lo que autoriza a referirse a una dialectización de la expresión icónica en la cultura humana”⁵². Para Gubern la imagen es el soporte de comunicación entre épocas, lugares y/o sujetos distintos en cualquier momento de su existencia. La cual se ofrece a su espectador de dos maneras simultáneas, la transitiva porque representa algo con sus colores y formas y la reflexiva, porque se representa a sí misma representando algo.

⁵¹ RIFKIN Jeremy. *La era del acceso*. P. 5

⁵² GUBERN, Román. *Del Bisoite a la Realidad Virtual*. P. 21

De esta manera, el desarrollo de la cultura en un entorno digital, o la cibercultura, puede ser un híbrido entre el desarrollo de materiales tecnológicos (herramientas) y el de la producción de entornos simbólicos digitales (prácticas de comunicación). Aunado a diversas prácticas culturales, interacciones, comunicaciones, sistema de organización y representación social, entre otras características que los usuarios/productores de dicha cultura comparten entre sí. Como lo menciona el lingüista Jesús Galindo: *El meollo de la cibercultura es la disposición a interactuar con máquinas para construir el mundo cotidiano y social, con un énfasis grande en la configuración de información.*⁵³

Por otro lado, la desigualdad económica y el desarrollo tecnológico del país, de la mano del uso y consumo doméstico de las TIC's, nos permite asegurar que sólo una parte de la población se ha incorporado al proceso de producción, educación, y relaciones sociales, ligado a la información y el conocimiento, ya que éste se ha universalizado y no sólo es el saber científico el objeto que se colectiviza a través de la digitalización; Lévy Pierre nos dice:

*Cada vez que un ser humano organiza y reorganiza sus respuestas a sí mismo, a sus semejantes, a las cosas, a los signos, al cosmos, está comprometido en una actividad de conocimiento, de aprendizaje. El saber, es un saber vivir o un vivir-saber, un saber coextensivo a la vida. Se trata de un espacio cosmopolita y sin frontera de relaciones y de cualidades; de un espacio de la metamorfosis de las respuestas de la emergencia de maneras de ser, de un espacio dónde se reúnen los procesos de subjetivación individual y colectivos.*⁵⁴

La digitalización es la traducción de un medio analógico al lenguaje digital, y, combinado con la diversificación y el aligeramiento de las interfaces o herramientas que permiten conectarte a Internet, convergen en una extensión y multiplicación de los puntos de entrada al ciberespacio, donde los usuarios

⁵³ GALINDO, Cáceres Jesús. *Cibercultura. Un mundo emergente y una nueva mirada*. P.179

⁵⁴ PIERRE, Lévy. *La inteligencia colectiva*. P. 138

interactúan con un mundo virtual que exploran y actualizan según sus periodos de actividad.

Lévy Pierre insiste sobre la codificación digital como la marca distintiva del ciberespacio, porque condiciona el carácter fluido, plástico, finamente calculable y tratable en tiempo real, hipertextual, interactivo y, para decirlo todo, virtual, de la información.

La palabra virtual deriva del latín medieval *Virtus*: fuerza, potencia, la posibilidad de algo real que sólo le falta la existencia, y en términos informáticos es tomada como una capa de abstracción creada entre el dispositivo material y el software. Lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual, ya que son las posibilidades de una situación, acontecimiento, objeto o entidad que tenga una resolución: lo actual.

Lo que se sabe a ciencia cierta es que la virtualización ha permitido acentuar la velocidad a las comunicaciones. Ya que el objeto al ser inmaterial tiene un grado de libertad que aumenta, así como las estructuras formales del tiempo y el espacio que dan fluidez a la interacción social. Este principio de fluidez trabajado por el sociólogo polaco Zygmunt Bauman, como un adjetivo de transitoriedad para la sociedad actual, la describe como:

Una condición en la que las formas sociales (las estructuras que limitan las elecciones individuales, las instituciones que salvaguardan la continuidad de los hábitos, los modelos de comportamiento aceptables), ya no pueden (ni se espera que puedan) mantener su forma más tiempo, porque se descomponen y se derriten antes de que se cuente con el tiempo necesario para asumirlas y, una vez asumidas, ocupar el lugar que se les ha asignado.⁵⁵

Esta velocidad o fluidez en las relaciones sociales es consecuencia de la velocidad del desarrollo tecnológico. Desarrollo que no sólo permite hacer las mismas actividades (para ciertos sectores), a una escala más acelerada de tiempo,

⁵⁵ BAUMAN, Zygmunt. *Tiempos líquidos*. p. 7

sino que autorizan la necesidad de organizarse de otra manera, desarrollando nuevas funciones y reordenando las anteriores. Esto desemboca en una “problemática de la sustitución que impide pensar, acoger o hacer advenir lo cualitativamente nuevo, es decir, los planos de existencia virtualmente aportados por la innovación tecnológica,”⁵⁶

Han pasado más de 40 años desde que comenzaron los estudios a partir de los avances de la tecnología en materia de comunicación, y éstos han desempeñado un papel significativo en la temporalización de la vida. Al eliminar las distancias y unir en tiempo real a las personas, así como la modificación o introducción de prácticas específicas con las que interactuamos con estos objetos.

Delia Covi sostiene que:

*El soporte técnico que hoy en día ofrecen las redes informáticas, constituye un nuevo horizonte de análisis para identificar los comportamientos de grupos virtuales, acciones contestatarias, organizaciones de la sociedad civil, e incluso los mecanismos alternativos de información y respuesta que presenta la red frente a los discursos oficiales.*⁵⁷

En los primeros meses del año 2011, fue posible observar el poder político de la comunicación a través de Internet; ya que la red social llamada Facebook, a través del portavoz Andrew Noyes, reportó que tras la inestabilidad política en Egipto se recortó el servicio de Internet por cinco días, pese a esto, fuera del país, se crearon 32 mil grupos y 14 mil páginas para el intercambio de información, lo que supone fue una base organizativa para cooperar en el movimiento social que exigía y logró, la destitución del presidente Hosni Mubarak.

Con respecto al ejemplo mencionado, hay un concepto de cultura que vincula el espíritu con el proceso histórico de la sociedad y fue señalado por el filósofo Herbert Marcuse que nos dice; “la cultura se refiere al todo de la vida

⁵⁶ PIERRE, Levy. *Cibercultura*. P. 192

⁵⁷ CROVI, Delia. *Sociedad de la información y el conocimiento*. P. 39

social en la medida en que tanto el ámbito de la reproducción ideal (cultura en sentido restringido, “el mundo espiritual”), como el de la reproducción material (“la civilización”), constituyen una unidad histórica, diferenciable y aprehensible”.⁵⁸

Por eso es pertinente hablar de una sociedad de la información con una cultura que comienza a moverse en un plano digital. La sociedad digital hace uso de la computadora para operar esta virtualización de la información y sus recursos para socializar a través y con ella, como los programas que permiten la comunicación instantánea como salas de chat y los mensajeros instantáneos que circulan por la red, las redes de interacción social como *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, etc.

Estos procesos comunicativos de corte instantáneo, a través de las redes sociales, han tomado el eje de consumo de una parte de la sociedad que desea estar localizable en la red, y es identificado como un sector *on-line* (en línea o conectado a la red) de la población de un lugar. Como lo señala Delia Crovi:

*Las tecnologías permiten que los individuos estén on-line las 24 horas del día y para ello organizan sus vidas. Quienes usan telefonía celular, correo electrónico, Internet o algunas tecnologías más antiguas como el fax, saben que ya no pueden regresar al estadio anterior, pre-tecnológico, pero también saben que se han entregado a la irrupción de los otros, que entran en su mundo de manera intempestiva a veces, brincándose espacios y tiempos.*⁵⁹

Si los medios afectan de manera directa las relaciones sociales que mantienen con sus usuarios, esta actividad puede tomarse desde la noción de una práctica cultural según el antropólogo Néstor García Canclini:

Son más que acciones, actuaciones. Representan, simulan las acciones sociales, pero sólo a veces operan como una acción. Esto ocurre no sólo en las actividades culturales expresamente organizadas

⁵⁸ MARCUSE, Herbert. *Cultura y sociedad*. Acerca del carácter afirmativo de la cultura. P. 3

⁵⁹ CROVI, Delia. *Sociedad de la información y el conocimiento*. P. 36

*y reconocidas como tales; también los comportamientos ordinarios, se agrupan o no en instituciones, emplean la acción simulada, la acción simbólica.*⁶⁰

Con respecto a esto Manuel Castells nos dice que “la comunicación simbólica entre los humanos, y la relación entre éstos y la naturaleza, basándose en la producción (con su complemento en el consumo), la existencia y el poder, cristaliza durante la historia en territorios específicos, con los que genera culturas e identidades colectivas”.⁶¹

El poder simbólico es una característica expresiva fundamental de la vida social: producir, transmitir y recibir información y contenido simbólico para relacionarse y dar sentido de pertenencia. En esta interacción social ubicada en la era digital, se pueden identificar ciertas prácticas como el uso de las imágenes o la reproducción de videos para complementar la información de un mensaje textual o auditivo, según la pertinencia del equipo multimedia que emplea varios soportes, lo que implica cierta forma de vida o de ideología que comparten los individuos que se comunican en la sociedad digital.

En estos tiempos no se puede hablar de una sociedad de la información como hace unos decenios, ya que el control de los medios de producción suponía una sociedad pasiva y receptiva en materia de información, lo que es indirectamente proporcional frente a una sociedad digital que es selectiva y participativa, donde los usuarios tienen la posibilidad de ser productores y receptores de la información y el conocimiento compartido en las redes digitales, generando y actualizando exponencialmente la información. Por ejemplo nos dice Guillermo Pérezbolde⁶², vicepresidente de Marketing de la Asociación Mexicana de Internet, que alrededor de 60 a 70 memes se crean cada hora mediante diferentes aplicaciones. Lo difícil es medir el impacto que generan los memes en términos geográficos.

⁶⁰ CANCLINI, Néstor. *Culturas Híbridas, Poderes Oblicuos*. P. 18

⁶¹ CASTELLS, Manuel. *La era de la información*. p. 41

⁶² Nota: <http://www.noticiasmvs.com/#!/noticias/sabes-cuantos-memes-se-fabrican-por-hora-360.html> visto el 10 de agosto de 2014

1.4 - La interacción social tecnologizada

Ya entrados en materia sobre la sociedad digital, hablaremos sobre la interacción que hay entre el usuario y su interfaz, el usuario y su mensaje, el mensaje y el receptor y finalmente los mismos usuarios que conforman la sociedad, pues dentro de esta vida social entra una forma de protagonismo impulsado por la comunicación de masas que ahora va, gracias a las redes sociales, de todos a todos, potenciado por la velocidad de la interacción mediática y la casiinteracción digital.

El desarrollo de las TIC's ofrece la posibilidad de una comunicación más interactiva. Ya que otorga a los usuarios una mayor diversidad en la selección de servicios tecnológicos, así como una mayor capacidad y libertad para producir mensajes a través del sistema; de esta manera podemos señalar una interacción tecnológica que se da entre los sujetos y la interfaz.

Alejándonos de la interfaz del filósofo Marshall McLuhan que propone a las tecnologías como una extensión del cuerpo, se puede observar cómo los soportes materiales que permiten la comunicación en red como lo son el teléfono celular o las computadoras. Estas son interfaces para la comunicación instantánea, y dan cabida a una interacción comunicativa entre los usuarios que usan estos soportes, además de convertirse en un recurso que da protagonismo a la vida social de las personas que dan uso a estos medios.

La vida social es una cuestión de acciones y expresiones con significado, de enunciados, símbolos, textos y objetos de diversos tipos, a través de los cuales se comunican los sujetos para comprenderse a sí mismos y a los demás, mediante las expresiones que producen y reciben. El desarrollo de los medios de comunicación crea nuevas formas de acción e interacción mediática, que implica el uso de medios técnicos para transmitir información o contenido simbólico, a sujetos alejados en el espacio y en el tiempo, desde donde se produce dicha información.

Podemos entonces señalar una segunda interacción (la que más importa a esta investigación), que se da entre los sujetos que emplean una interfaz para producir y recibir mensajes codificados tecnológicamente, donde el proceso de recepción según John B. Thompson:

*No es un proceso pasivo de asimilación, sino más bien es un proceso creativo de interpretación y valoración, en el cual el significado de una forma simbólica se constituye y reconstituye activamente. Los individuos no absorben con pasividad las formas simbólicas, sino que les dan un sentido activo y creador, y en consecuencia producen un significado en el proceso mismo de recepción.*⁶³

La comunicación de masas actual, gracias al desarrollo de las TIC's, se da no sólo por los poderosos mecanismos de producción y transmisión. Desde siempre el lenguaje implica la cuestión de universos simbólicos y de expresiones significativas de diversos tipos. Que son producidas, transmitidas y recibidas a través de estos medios digitales desplegados por las industrias mediáticas; de esta manera, la forma de entender la comunicación de masas pasa por una reconfiguración en la cual, los sujetos que reciben el mensaje no pierden su individualidad, además de poder interactuar con los productores del mensaje, con los mensajes recibidos, así como entre ellos, con la finalidad de ampliar y adaptar dichas informaciones para sus propios fines.

Según Lévy Pierre, el término interactividad designa generalmente la participación activa del beneficiario de una transacción de información. De esta manera, se crean nuevas formas de relaciones sociales diferentes aunque enfocadas, hacia la interacción cara a cara que ha prevalecido a lo largo de la humanidad. De ahí que la interacción mediática adquiera una característica, de alguna manera, más orientada hacia los fines de la interacción cara a cara. En la medida en que se reduce el conjunto de señales simbólicas, los individuos tienen

⁶³ THOMPSON, John B. *Ideología y cultura moderna*. P. 227-228

que recurrir más y más a recursos propios para interpretar los mensajes transmitidos.⁶⁴

Con esta interacción de comunicación lineal, el emisor se permite determinar el transcurso y contenido de la casi-interacción antes de tener en cuenta la respuesta del receptor, la cual cierra el ciclo interactivo de la comunicación. El receptor según Umberto Eco y Paolo Fabbrì⁶⁵, no reciben mensajes sino conjuntos textuales que remiten el mensaje a un código sino a un conjunto de prácticas textuales depositadas... tanto como se incorporan los nuevos medios a esos entornos textuales y a esas prácticas textuales depositadas, partiendo de la nueva dimensión espacio-temporal que proponen.

Toda acción e interacción implica tener en cuenta condiciones sociales que son características de los campos interactivos en los que se presentan, ya que como hemos señalado antes, los sistemas tecnológicos se producen socialmente y la producción social se determina por la cultura; por lo tanto, la interacción en los medios tecnológicos por parte de los usuarios, va direccionada hacia la comunicación, pero cada medio posee cierto grado de interactividad y puede medirse a través de ejes diversos de los que destacan:

- Las posibilidades de apropiación y de personalización del mensaje recibido.
- La reciprocidad de la comunicación (hasta de un dispositivo comunicacional “uno-uno” o “todos-todos”).
- La virtualidad, que subraya aquí el cálculo del mensaje en tiempo real en función de un modelo y de datos de entrada.
- La implicación de la imagen de los participantes en los mensajes.
- Y la tele presencia.⁶⁶

Esta interacción típica de la virtualidad, ilustra un principio de inmanencia entre el mensaje y su productor, se desarrolla como “un proceso continuo y

⁶⁴ *Ibíd.* P. 118

⁶⁵ Citado en CROVI, Delia. *Sociedad de la información y el conocimiento*. P. 32

⁶⁶ PIERRE, Levy. *Cibercultura*. P. 68

socialmente diferenciado que depende del contenido de los mensajes recibidos, la elaboración discursiva de los mensajes entre unos receptores y otros, y los atributos sociales de los individuos que los reciben”.⁶⁷

La interacción mediática propone un nivel distinto de las relaciones sociales con base en la tecnología, pero en términos culturales, García Canclini expone que los amplios sectores de la sociedad, interactúan hibridando lo hegemónico y lo popular, lo local, lo nacional y lo transnacional, logrando con esto una cultura digital que comparten los usuarios de Internet. Reformulando así comunidades de consumidores tecnológicos, en su mayoría jóvenes, que definen sus prácticas culturales de acuerdo con la información a fin a sus concepciones políticas, religiosas, nacionales, de trabajo y sobre todo, de entretenimiento y diversión.

Las nuevas tecnologías y su nueva conceptualización del espacio/tiempo, hacen que la inserción de las formas simbólicas en contextos sociales específicos, queden condicionadas en su producción y transmisión en el medio. Ya que éstas dotan de recursos y habilidades a los sujetos que los reciben, e interpretan también desde contextos socio-históricos específicos, diferenciándose principalmente de los encuentros cara a cara, lo que Thompson denomina cuasiinteracción:

*Las características espaciales y temporales específicas de la cuasiinteracción mediada electrónicamente, dependen de una variedad de actores, incluidos la naturaleza del medio técnico, el aparato institucional de difusión, los contextos y las condiciones de la recepción, y la naturaleza y el contenido de las formas simbólicas transmitidas.*⁶⁸

Con estas características, los medios técnicos condicionan a los individuos para comunicarse de una forma nueva y efectiva, adaptando su conducta comunicativa a fin de que coincida con las posibilidades de interacción que poseen los medios técnicos. Su uso sirve en parte para definir una región

⁶⁷ THOMPSON, John B. *Los media y la modernidad*. P. 151

⁶⁸ *Ibíd.* P. 333

interactiva y diferenciarla de otras anteriores o posteriores, en las cuales el sujeto define su autorepresentación que puede ser más o menos compatible con el marco de referencia o, de lo contrario pueden ser eliminadas, suspendidas o reservadas para otros escenarios o encuentros.

1.5 - Comunidades en red: Facebook

En este último apartado se hará converger a la mayoría de los conceptos antes descritos, de manera que obtengamos una conceptualización de lo que es una comunidad, la cultura que comparte, la interacción que se crea, la participación de los individuos, su identificación y la apropiación de los medios digitales.

A través de las conversaciones digitales que se llevan en las redes sociales, que tienen como base la escritura y la lectura, observaremos lo que es una comunidad digital y cómo se demuestra el sentido de pertenencia a través del seguimiento de la conversación y de la interacción entre los participantes de dicha conversación. Definiremos lo que es para nosotros Facebook, lo que ahí se hace, la participación de los adultos y de los niños, así como la creación de un perfil como la forma de identificación en la era digital.

Una comunidad es un grupo de personas que comparten ciertos contenidos, representaciones, creencias y diversas características que los ubican dentro de un marco de referencia que los identifica y los hace pertenecientes a dicha comunidad. Pueden no tener intereses en común pero es fundamental que compartan como mínimo un factor con el cual se materialice su comunión. Podemos hablar de factores inmateriales como las creencias religiosas o de factores materiales como la de ornamentación y vestimenta.

En el siglo XXI las comunidades en red son la principal actividad que mantiene en un flujo constante y activo a la sociedad digital, “la que nunca duerme”, la que está latente junto al mismo principio de red, que es unir los diferentes puntos para relacionarlos entre sí; la internet, une globalmente cualquier punto físico del planeta que cuente con una computadora o dispositivo con conexión digital.

La tecnología, como nos la han vendido a través de la publicidad, es un horizonte inalcanzable que se yergue frente a nosotros todo el tiempo. Siempre fresca, reducida y más ligera; las investigaciones imparables bajo el discurso de una economía del esfuerzo para el hombre, que en la práctica del sistema económico neo-liberal, es la primicia en el consumo, los avances en tecnología no

dejan de surgir y en materia de telecomunicaciones, la vanguardia es amplia y poderosa.

Tenemos geocalizadores digitales (GPS⁶⁹ - Global Positioning System: sistema de posicionamiento global), tablets, ipad's, teléfonos inteligentes (Smartphone's) y una amplia gama de gadgets digitales que nos permite estar en contacto con el otro. Dentro de la interacción social, las herramientas técnicas nos muestran nuevas extensiones corporales que hacen posible que nuestras voces se escuchen más fuerte y más lejos, así como a más personas no sólo de nuestro entorno sino del mundo entero.

Cuando entras al mundo de la comunicación digital, que en principio básico, aunque no específico, es la interacción con un grupo de personas, se desarrolla el sentido de pertenencia, ya que a pesar de que éstas personas son con las que mantienes una relación de cualquier índole en la realidad empírica, se decide elevar la comunicación a la plataforma digital, donde el personaje que habla a través del dispositivo no es la persona en sí, sino una representación de lo que la persona quiere que los demás vean que se es, o sea una subjetivación a través de un medio:

"Foucault define las tecnologías del Yo, como esos procedimientos que permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia o con ayuda de los otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta o cualquier otra forma de ser, obteniendo así una transformación de sí mismos, con el fin de alcanzar cierto grado de

⁶⁹Nota: El GPS permite determinar en todo el mundo la posición de un objeto, una persona o un vehículo con una precisión hasta de centímetros; funciona mediante una red de 24 satélites en órbita sobre el planeta tierra, a 20.200 km, con trayectorias sincronizadas para cubrir toda la superficie de la tierra. Cuando se desea determinar la posición, el receptor que se utiliza para ello localiza automáticamente como mínimo tres satélites de la red, de los que recibe unas señales indicando la identificación y la hora del reloj de cada uno de ellos. Con base en estas señales, el aparato sincroniza el reloj del GPS y calcula el tiempo que tardan en llegar las señales al equipo, y de tal modo mide la distancia al satélite mediante triangulación (método de trilateración inversa), la cual se basa en determinar la distancia de cada satélite respecto al punto de medición. Conocidas las distancias, se determina fácilmente la propia posición relativa respecto a los tres satélites. Conociendo además las coordenadas o posición de cada uno de ellos por la señal que emiten, se obtiene la posición absoluta o coordenadas reales del punto de medición. También se consigue una exactitud extrema en el reloj del GPS, similar a la de los relojes atómicos que llevan a bordo cada uno de los satélites.

*felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad; en pocas palabras se trataría de el modo en que un individuo actúa sobre sí mismo.*⁷⁰

A raíz de esto podríamos estar frente a una sociedad “joyciana” que abusa del soliloquio y las autorreferencias expresadas en los diversos sitios que ofrecen el servicio de blogs, chats y perfiles, donde se llevan a cabo estas interacciones, que además, hace el registro de un diario personalizado que va marcando la personalidad de un sujeto digital que contrarresta una tendencia dispersiva y desintegradora, unificándola en una esfera de pertenencia a la que podemos llamar, comunidad digital.

Con respecto a esto la investigadora Silvia Tabachnik nos dice que en ese “yo” de la enunciación está implicada una división o un desdoblamiento de sujeto en un “otro de sí mismo”. Como ocurre en buena parte de las escrituras de sí en la red, en razón del “efecto monológico”, son muy escasas las marcas de destinación, los índices de la orientación hacia los sujetos involucrados en la conversación virtual.⁷¹

Hagamos una diferenciación entre algunos⁷² de los distintos servicios o aplicaciones de comunidad digital en red que existen, tomando en cuenta que no son todos pues cada mes podrían estar surgiendo nuevas aplicaciones:

- 1) Blog – Acortamiento del inglés weblog. Según el Diccionario pashispánico de dudas, es un “sitio electrónico personal, actualizado con mucha frecuencia, donde alguien escribe a modo de diario o sobre temas que despiertan su interés y donde quedan recopilados así mismos los comentarios que esos textos suscitan en sus lectores”. Ejemplo próximo, *Blogger*.
- 2) Chat – Sistema de comunicación inmediata a través de una pantalla de computadora o dispositivo móvil por el que dos o más usuarios pueden mantener una conversación escrita a través de internet o de otras redes.

⁷⁰ Nota: Citado en TABACHNIK, Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red*. P. 120-121

⁷¹ *Ibíd.* P.119-140

⁷² TASCÓN, Mario. *Escribir en internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. P .460-494.

Hoy ya es una voz asentada, según indica el Diccionario panhispánico de dudas. Su plural es chats. El verbo, derivado de esta voz, que se utiliza para referirse a “mantener una conversación mediante la red, intercambiando mensajes electrónicos” es chatear. *Facebook, Twitter...*

- 3) Foro – Sección temática de una página en la que los usuarios pueden publicar mensajes que otros usuarios, a su vez, pueden responder o comentar. A diferencia de lo que sucede con los chats, los foros no se comentan en vivo. En ocasiones son incluso moderados, es decir, que un moderador lee y aprueba los mensajes antes de publicarse, por lo que transcurre cierto tiempo entre su envío por el usuario y su publicación efectiva en el foro.⁷³ *Taringa.*
- 4) Grupo – En internet, página que sirve para el debate entre personas agrupadas en torno a un interés común. En ocasiones, grupo es sinónimo de lista de correo, pero en algunas redes sociales, como LinkedIn o Facebook, se trata de una página, generalmente temática, de acceso libre o privado (mediante invitación), en la que los miembros del grupo pueden publicar comentarios o comentar los ya publicados.
- 5) Medios sociales – Son un derivado de los nuevos medios, el espacio de información que se genera y comparte a través de las redes sociales de internet. Los ciudadanos utilizan estos canales para convertirse en informadores, y constituyen, en cierto modo, el núcleo de lo que se denomina la web 2.0, es decir, la web que posibilita el uso de la información compartida, comentada y debatida entre iguales en internet. En ocasiones también se le denomina plataformas sociales. Su nombre en inglés es *social media*. *Facebook, Twitter, Flickr, etc.*
- 6) Mensajería instantánea – Sistema de comunicación mediante el intercambio de mensajes que el destinatario recibe al momento en la pantalla de su ordenador o dispositivo móvil, y que se muestran en una pantalla emergente o se indican con alguna señal sonora, de manera que puede contestarse inmediatamente y así establecer una

⁷³ *Ibíd.* P. 469-470.

comunicación, algunos ejemplos son, Microsoft Messenger, Yahoo! Messenger, Black Berry BBM, Skype, Google Talk o WhatsApp.

- 7) Microblog – Es un medio de difusión web similar a un blog, aunque se diferencia de este en el tamaño de sus entradas o artículos, mucho más reducidos en el microblog (de ahí su nombre). Los dos sistemas de microblog más conocidos son Twitter y Tumblr.⁷⁴
- 8) Videoblog – Se trata de un blog que contiene grabaciones de vídeo. Aunque pueden ir acompañadas de artículos escritos suplementarios, el elemento principal de un videoblog es dar información en forma de videos, actuando, en cierto modo, como un canal de televisión web. También se denomina blog de video. Ejemplo, *Vimeo*.
- 9) Webinario – Neologismo formado con las palabras web y seminario que significa “seminario (curso) que se imparte a distancia, a través de la web”, en el que profesor y alumnos no están juntos, pero participan gracias a una conexión a internet. En este sentido, y para diferenciar la formación en línea de la formación en vivo, se habla de webinarios, cursos por internet o ciber cursos y, por otro lado, de cursos presenciales. *Coursera* por ejemplo.

Este tipo de comunidades en sus diferentes ejemplos o aplicaciones, crean en su totalidad las llamadas redes sociales, delimitándose como las comunidades digitales que son el parte aguas de la sociedad análoga. Ya que lo importante no es usar el medio sino la experiencia de participar dentro de un grupo que tiene una voz virtual que resuena a nivel mundial.

De esta manera, los procesos de virtualización comportan una alteración general en el orden de los lenguajes e instauran un inédito régimen de enunciación y visibilidad. Cuya singularidad no se deja aprehender completamente mediante las categorías y conceptos propios de estadios “tele-tecnológicos”⁷⁵ anteriores.

⁷⁴ *Ibíd.* P. 477.

⁷⁵ TABACHNIK, Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red*. P.15

El periodista especializado en el mundo digital, Mario Tascón, define red social como un término habitual en psicología y renovado por la tecnología, que hace referencia a distintos servicios existentes en internet, para facilitar la comunicación entre personas que, generalmente, comparten algo en común en lo personal (aficiones, amistad, relación de parentesco...) o en lo profesional. Ejemplos de redes sociales son Facebook, Tuenti, LinkedIn, Google+, Myspace, etc. Antes de su proliferación en internet, la expresión se usaba en algunos campos –como la psicología, la sociología o la pedagogía- con el sentido de “círculo de amistades/ contactos”. Su nombre en inglés es social network.⁷⁶

Para que una comunidad se forme y se represente en la interacción de sus participantes, debe de existir algún tipo de configuración ideológica que los referencie a dicha comunión. Ya que sin el sentido de pertenencia, la comunidad se disgrega y no consolida una interacción que vaya más allá de un breve contacto que pase desapercibido. Por eso es fundamental para una comunidad crear lazos y relaciones identitarias si es que pretende existir y coexistir en un entorno social tan volátil como lo es el digital.

Para el sociólogo Fernback⁷⁷, la noción de comunidad es de por sí controvertida desde sus orígenes sociológicos, ya que incluye connotaciones descriptivas, normativas e ideológicas, y abarca dimensiones tanto simbólicas como materiales.

El filósofo Karl Reihinghold por su parte menciona, que las comunidades digitales son agregaciones sociales que emergen *on-line*, cuando una cantidad suficiente de personas mantiene discusiones públicas durante un tiempo suficiente, con un sentimiento humano suficiente, como para formar tejidos de relaciones sociales. Por lo tanto, es fundamental que los integrantes tengan el sentido de pertenencia en muy alta expectativa, pues de éste sentimiento parte que el individuo siga en dicha interacción con sus camaradas de sitio, sin sentirse fuera de lugar o con extraños que lo juzguen.

⁷⁶ TASCÓN, Mario. *Escribir en internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. P.485

⁷⁷ Citado en: TABACHNIK, Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red* P. 17

El sociólogo Lewis Hine confirma que este sentido de pertenencia otorga consistencia a una comunidad: “el grado de compromiso, y de conexión entre sus miembros, la pertenencia de las relaciones y, sobre todo, el sentimiento de pertenencia, elemento fundamental en la producción o en la invención de una identidad colectiva”⁷⁸.

Una comunidad es un grupo social en que los hombres comparten algo juntos, perciben una identidad común para reconocerse y diferenciarse, pero, ¿qué vendría logrando una comunión fáctica en la interacción digital? El antropólogo social Bronislaw Malinowski nos dice: Se trata de otro modo de usar el lenguaje donde éste “no se nos manifiesta como un instrumento de reflexión sino como un modo de acción”⁷⁹.

En la noción de comunión fáctica se vislumbraría el germen de todo vínculo comunitario. La función fáctica instituida y recreada a partir de una aprehensión primordial del lenguaje, más allá de la significación y de la comunicación, de los contenidos y de los fines prácticos. De ésta forma podemos asegurar que el vínculo colectivo de identidad y pertenencia, está garantizado por la continuidad de la conversación y la interacción de los miembros.

Como ya observábamos, una red social es una agrupación social formada por personas conectadas por alguna relación común; existen mil y una razones para relacionarse. Las redes sociales unidas a las nuevas tecnologías han ampliado y facilitado la manera de vivir conectados socialmente. Se puede tener una vida social a través de los nuevos medios, que permiten el acceso a sitios web en los que los usuarios comparten contenidos y experiencias.⁸⁰

Facebook⁸¹ es una red social en Internet utilizada por más de Mil millones de personas en todos los países del mundo que abarca hasta ahora 70 lenguas. La edad mínima para pertenecer en la red es de 13 años, pero los adolescentes

⁷⁸ *Ibíd.* P. 18

⁷⁹ *Ibíd.* P. 20

⁸⁰ TASCON, Mario. *Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales.* P. 151.

⁸¹ COLLIER, Anne y MAGID Larry. *La guía de Facebook para padres de familia.* Localización al español; Alianza por la seguridad en Internet A.C. www.efectointernet.org P. 1

representan sólo una minoría de la población que interactúa en ésta comunidad 43.5 %⁸². El sitio es utilizado por una gran cantidad de adultos, muchos de ellos padres de familia. Pero no sólo es utilizado por individuos, también por empresas, organizaciones y hasta gobiernos en todo el mundo para labores de mercadotecnia, espionaje, búsqueda de donativos y comunicación con clientes y asociados.

Es un hecho que Facebook no es la única red social, existen en realidad miles de ellas distribuidas por todo el mundo. Algunas son redes sociales de intereses generales en algún país, y otras se refieren a intereses específicos en varios países, como deportes, cocina, apuestas, música, etc. Algunas redes sociales están diseñadas para poder acceder desde una computadora, y algunas son únicamente para teléfonos móviles. Facebook puede ser utilizada en ambos recursos tecnológicos.

Para esta investigación nos hicimos la pregunta, ¿Por qué elegir Facebook? Y la respuesta está más que a la vista, pero veamos unos datos duros mostrados por Jorge Ruiz Escamilla director de Facebook México 2014.⁸³ Dice que, hay 47 millones de usuarios de la red y que 28 millones se conectan e interactúan diariamente. En el ranking mundial somos el número 5° y el promedio de amigos con los que cuenta un usuario es de 250. Ya que es un género particular de comunidad que suele identificarse como una “comunidad de amistad”, por su naturaleza, es originalmente construida a partir de intereses comunes, proyectos o temáticas específicas, además de la gratuidad y el carácter lúdico de las conversaciones que ahí se presentan, ya que favorecen los procesos que conciernen al lenguaje y a la escritura en una gama de experiencias en el uso común. Ahí es dónde se recrea la lengua digital.

En octubre del 2010 se estrenó la película *The Social Network* (Red social para México), la cual está basada en el libro *Multimillonarios por accidente* de Ben

⁸² Nota: <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/contenidos/estadisticas/2014/internet0.pdf>

⁸³ Nota: Datos recabados de entrevista realizada en el programa de televisión pública RETUIT, canal 34 Mexiquense tv, Enero, 2014

Mezrich, dónde se narra la historia de cómo Mark Zuckerberg y Sean Parker, crearon y fundaron el 4 de febrero del 2004 la red social más popular de comienzos del siglo XXI: Facebook. Asimismo, en éste 2014 se declara en los medios de comunicación que 2/3 partes del mundo están conectados a ésta red social, lo que demuestra en números la importancia de la interacción mundial en Internet.

Los periodistas e investigadores en temas de familia y su relación con la tecnología, Anne Collier y Larry Magid nos dicen lo qué sus investigaciones arrojaron sobre lo que hace la gente en Facebook:

*Platicar, compartir fotos (¡más de 100 millones de fotos nuevas cada día!), subir videos, mantenerse en contacto y compartir noticias personales, jugar, planear juntas y reuniones familiares o de amigos, enviar felicitaciones en cumpleaños, festividades, hacer la tarea o negocios con otras personas, encontrar amigos de la infancia, revisar opiniones sobre libros, recomendar restaurantes, apoyar causas sociales y un muy largo, etc.*⁸⁴

En términos de actividades es muy poco lo que una persona no podría hacer en Facebook. A veces la llamada “utilería social”, se asemeja a una planta de energía que provee la plataforma para las actividades diarias pero siempre dinámicas de todos sus usuarios; 24 horas al día, siete días de la semana. La cantidad de actividades es casi inconcebible. Cada mes, los propios usuarios colocan 30 000 millones de piezas de contenido en esta red, como son comentarios, fotos, videos, etc. que ya no pertenecen a los usuarios, sino a la plataforma digital Facebook.

En efecto, el “producto” llamado Facebook es algo vivo que cambia constantemente y es generado por los propios usuarios. A diferencia de los medios con los que las generaciones del siglo pasado crecimos –libros, periódicos e incluso radio y televisión-, podemos verlo como el producto colectivo de las

⁸⁴ *Ibíd.* P. 1-2

vidas diarias de millones de usuarios (no sólo sus relaciones sociales, pero todo lo que hacen), que se actualiza en forma espontánea, en todo momento, alrededor de todo el mundo. Es un gran espejo que refleja los pormenores del quehacer humano dentro y fuera de Internet.

En materia de generaciones o edades nos podemos hacer la cuestión, ¿Por qué los jóvenes usan Facebook? Por las mismas razones que lo hacen los adultos, según las investigaciones⁸⁵ nos enseñan que los menores y adultos utilizan las redes sociales en Internet para:

- Socializar o “salir” con sus amigos, que en su mayor parte son de su propia escuela.
- Mantenerse al día sobre lo que hacen sus amigos, relaciones, parientes, y de lo que sucede en los grupos a los que pertenecen.
- Colaborar en trabajos escolares.
- Más de 30 mil millones de piezas de contenido se comparten mensualmente (ligas, noticias, fotos, etc.)
- Buscar apoyo emocional o validación.
- Desarrollar su autoexpresión y exploración de identidad, aspectos tradicionales del desarrollo adolescente.
- Lo que los sociólogos llaman “aprendizaje informal”, ese que sucede fuera de la estructura formal de la escuela. Esto incluye normas sociales y adaptación social.
- Aprender habilidades técnicas para su desarrollo en esta era digital.
- Descubrir y explorar intereses, tanto académicos como para un futuro laboral.
- Aprender sobre el mundo que está más allá de su casa y escuela, es decir, de su propio entorno.
- Participación ciudadana, en causas que pueden ser significativas para ellos.

⁸⁵ Ibíd. P. 2

Y ahora, como parte de la socialización mencionaré un pequeño esbozo sobre los posibles riesgos a los que todo usuario se enfrenta, y sobre todo los niños y jóvenes quienes por ser nativos de esta era, son los que hacen más y mejor uso de esta plataforma digital, a pesar de que las estadísticas nos digan que son un sector en menor número respecto a los adultos.

La investigación⁸⁶ de riesgos asociados con las actividades en línea de los menores de edad ofrece cinco importantes conclusiones:

1. Los jóvenes que se comportan de manera agresiva en línea tienen el doble de posibilidades de convertirse en víctimas a su vez, por lo que el comportamiento de los niños es clave para su propio bienestar en las redes sociales.
2. El riesgo más común que puede enfrentar un menor de edad es el hostigamiento por parte de sus conocidos, lo que incluye conductas dañinas, agresivas y difamatorias.
3. El entorno psicosocial de un menor, como su casa o escuela, es más propenso para implicar riesgos que la tecnología que utiliza.
4. No todos los menores están expuestos a los mismos riesgos, y los que son más propensos son precisamente los que también son proclives al riesgo en el mundo real.
5. Si bien para la gran mayoría de los menores de edad, su red social es un fiel reflejo de su vida real, también puede ser un medio para ampliar, masificar y hacer perpetuos sus conflictos y problemas. Cualquier cosa que se dice o publica cuando están enojados o por impulsividad, es muy difícil de retirar o retractarse, por lo que hoy más que nunca es muy importante (para todos los usuarios, incluso los adultos) pensar antes de “hablar” en una red social, es decir, antes de publicar un comentario, enviar un mensaje o subir un video.

Nos parece pertinente resaltar esto porque los nativos digitales están interactuando fuera de ordenes estructurados de interacción social; edad, sexo,

⁸⁶ *Ibíd.* P. 3-4

nacionalidad son algunas de las diferencias que están excluidas en las redes sociales, pues no hay una identidad pero no un reconocimiento físico. De esta manera algunos riesgos específicos de las redes sociales para los menores de edad incluyen:

- Publicar información sobre ellos mismos que a) pueda ayudar a un extraño a conocer su ubicación física, b) pueda ser usada para manipular o chantajear al usuario, o c) ya sea que la publique el mismo usuario u otra persona, pueda causarle daño emocional o poner en riesgo su reputación.
- Acoso u hostigamiento en línea (llamado *cyberbullying*).
- Estar un tiempo excesivo en línea, perdiendo el equilibrio con otras actividades.
- Exposición a contenido inapropiado (aún más subjetivo), si bien es sabido que mucho peor contenido puede ser encontrado en otras partes de Internet, fuera de redes sociales con políticas “responsables”, como Facebook.
- Contacto potencial con adultos. Los padres deben estar pendientes de que la socialización digital de sus hijos no derive en encuentros no autorizados.
- Daños a su reputación y posibilidades de acceso a oportunidades en el futuro, ocasionadas por contenido publicado en momentos de enojo o alteración, ya sea por ellos mismos o por sus conocidos.

Por otra parte, la nueva cultura implica nuevos objetos simbólicos, también nuevos sujetos, una nueva forma de unir a sujetos y objetos en un espacio cognitivo sorprendente y deslumbrante. Las redes nos construyen en lo individual y lo grupal, y ése parece el deslumbramiento.

El hiper mundo está naciendo, mirarlo con conceptos adecuados permitirá entender mejor sus procesos y su evolución. Por ejemplo, un actor puede tener una imagen sólo configurada en representaciones de los escenarios y las

situaciones de lo inmediato, de su mundo escénico-dramático⁸⁷. A lo que voy es que los mundos virtuales no le pisan el terreno a la realidad porque no ocupan el mismo lugar. Los entornos cibernéticos forman parte de la construcción de una nueva forma de entender nuestra sociedad, de concebirnos a nosotros mismos y de desarrollar un registro narrativo diferente.

Por eso, en las redes sociales, el “perfil”⁸⁸ determina el formato hipertextual, distribuyendo los rasgos de identidad. El perfil de un usuario está formado por un conjunto de datos que lo definen y lo representan en el “mundo *on-line*”. Por lo general incluyen: formas de contactar con él (email, ICQ, *MSN Messenger*, sitio web, etc.) ubicación, ocupación, intereses, e incluso un “avatar” o imagen gráfica que el usuario puede elegir para ser identificado visualmente.

Los “avatares” surgieron en los llamados MUD (Multiuser Degeon), particularmente en los juegos de rol donde los participantes eligen un personaje que los representa y que actúa en un entorno habitado por seres fantásticos. Los avatares parecen destinados más a empañar el reconocimiento que a propiciarlo.⁸⁹ Cada usuario dispone de una opción en el menú superior llamada “perfil” donde puede editar en cualquier momento dichas características, de forma que sólo se mostrará la información que él desee. Incluso aunque el email es obligatorio para los usuarios registrados, se puede escoger hacerlo público o no. En la sección Perfil se pueden además definir características como si se desea ser avisado en el caso de que haya notificaciones, si se desea que los demás sepan que el usuario está conectado (*on-line*), etc.

La tecnología es la herramienta de la que el hombre moderno hace uso, y con la que se posiciona dentro de la plataforma social en la era digital. Dotando al medio de características personalizadas, el usuario siente que ésta herramienta vuelva a convertirse –según palabras de Marshall McLuhan- en una extensión de

⁸⁷ MAYANS, Joan. *Género chat*. P. 95

⁸⁸ TABACHNIK, Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red*. P. 50

⁸⁹ *Ibíd.* P. 57-59

su cuerpo que le permite llegar más allá, con una voz más resonante a nivel global, y con una posición y nombre en un lugar sin fronteras.

El sociólogo Jean Duvignaud⁹⁰ nos dice que el instrumento tecnológico y el producto, son menos importantes que la región de la experiencia que permiten descubrir. Y hemos descubierto que estos sitios del “donde estar”, son en su mayoría lúdicos, y entendiendo por lúdico, un campo de actividades inútiles y libres de toda finalidad, que incluyen juegos de simulación y enmascaramiento y de manera privilegiada juegos de palabras y la “conversación errante.”

Como las comunicaciones en la red son fundamentalmente escritas, a pesar de que se denomine al acto de conversar en línea como una charla. Esto no tiene nada que ver con el proceso de sonorización de la palabra, sino con una adaptación del lenguaje a una lengua escrita que cuenta con un vocabulario propio de la red, una gramática adaptada, maneras y hábitos de proceder de forma que se reconoce nuestro idioma y su uso en los nuevos medios de comunicación. De la misma forma, el cuerpo es virtualizado y se ingresa en el medio digital en forma de escritura, “íntimo y ajeno, fantaseado, plagiado, repudiado, exaltado... a veces se insinúa en formas casi sonoras –gritos, suspiros, risas, arrullos, susurros...en una especie de escritura acústica, inarticulada- como la define una usuaria –y a veces se torna ideográfica, intentando reponer para los otros, mediante códigos icónicos igualmente primarios, el espesor significativo de una gestualidad invisible: los guiños de la complicidad o de la ironía, las expresiones de la euforia y la tristeza, la mímica de la decepción o de la sorpresa”⁹¹.

Nosotros somos el mensaje y dicho mensaje está al servicio del destinatario y el usuario debe conocer el medio en el que se desenvuelve. De manera que a veces se tiene la prioridad en transmitir algo fácil y rápido, por eso se usan recursos que agilizan este proceso: se abrevian las palabras, se usan emoticonos o se modifica la tipografía para enriquecer anímicamente un mensaje. “Toda

⁹⁰*Ibíd. P. 23*

⁹¹*Ibíd. P.26-27*

escritura debe – menciona el filósofo Jacques Derrida-- tiene el poder de funcionar en la ausencia radical de todo destinatario empíricamente determinado en general. Y esta ausencia no es una modificación continua de la presencia, es una ruptura de presencia, la ‘muerte’ o la posibilidad de la ‘muerte’ del destinatario inscrita en la estructura de la marca”.⁹²

La escritura siempre ha sido híbrida en mayor o menor medida y ha incluido elementos icónicos con función ornamental, ilustrativa, descriptiva o incluso metafórica. Así los actuales dispositivos tecnológicos están permitiendo un nuevo régimen (y tal vez un nuevo concepto) de escritura, a lo que se apuesta en esta investigación el denominar cómo un lenguaje digital, en cuya propia materialidad significativa se incorporan imágenes en movimiento, voces, sonidos, música, etc.

La lectura en la red no es lineal, sino que el lector selecciona su propio recorrido informativo a través de ligas que lo llevan de un tema a otro. El usuario cuando decide responder (interactuar) lo hace adaptándose al medio; podemos señalar el uso del llamado lenguaje SMS, es decir, una mezcla de abreviaturas, acrónimos, comunicación no verbal taquigráfica, emoticonos y faltas de ortografía que no podrían ser denominadas como tal, pues algunas son escritas con total deliberación; demostrando así cuál es el grado de familiaridad que tiene con el medio dicho usuario, más allá de sí es correcto o no la forma en que lo hace.

En nuestros tiempos, el chat y los sistemas de mensajería instantánea para ordenadores y teléfonos inteligentes cumplen esa función, pero casi todos estos medios adolecen de dificultades para comunicarse con fluidez. Ya sea por el costo, los requisitos técnicos o lo dificultoso que resulta escribir (en un teclado de pequeñas dimensiones, por ejemplo). Se oye con bastante frecuencia que la comunicación por SMS, chat y sistemas de mensajería instantánea estropea el idioma, lo que afecta especialmente a los jóvenes que escriben peor desde que existen estos medios de comunicación, pero nos parece un argumento repetitivo y desacertado. Incipientemente podemos asegurar que no es el medio el que empeora el lenguaje, sino el interpretante que no es capaz de cambiar de registro,

⁹² Ibíd. P. 40

adaptarse al medio en el que está y recibir el código sin juzgar con reglas que aplican para un entorno distinto.

Ahora la clave es la misma: incluir la mayor cantidad de información en el menor tiempo posible; así pues, el problema no es escribir *XK* en lugar de “porque”, sino en emplear esa abreviatura inadecuadamente en otro contexto, por ejemplo en un documento formal como un *curriculum vitae*, un examen o un registro oficial.⁹³

Las redes sociales en internet y en específico Facebook tienen una importancia vasta dentro de los estudios sociales. Ya que en ella se están registrando los comportamientos de las personas y sus interacciones con el mundo digital. Se nos muestra tan bien el futuro de la lengua en su más nítida expresión común, tanto la representación de un sujeto social que se presenta como una persona que respeta las reglas gramaticales y de ortografía, como los que se liberan y explotan la libertad de expresión que la red (Internet) en principio permite y presenta como su cara amistosa, libre, e “inalterable” hasta el momento.

Estas redes sociales son ahora el espejo en el que reflejamos la parte humana y social que tenemos. En ellas evidenciamos los errores que hemos venido arrastrando a través de toda la historia de la humanidad y a pesar de que mostramos sólo lo que queremos que los demás vean, nos estamos conociendo como lo que realmente somos, seres humanos con defectos y aptitudes que interactúan, se agregan y disgregan con una facilidad como lo es encender o apagar la conexión a la plataforma digital.

En este primer capítulo logramos definir la base teórica que utilizaremos en la investigación, partiendo desde la sociedad de la información que al digitalizar los procesos comunicativos pasa a convertirse en la sociedad digital. En un entorno de virtualidad e instantaneidad que son la base de la interacción del siglo XXI. Ahora tenemos una visualización más específica sobre el concepto de cultura, identidad e interacción, asimiladas con el lenguaje y la tecnología, logrando una

⁹³ TASCÓN, Mario. *Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. P. 132-133

simbiosis que podríamos definir para fines de la investigación como conceptualizaciones sociotécnicas.

Por lo tanto, sabemos que los usuarios se apropian de los medios tecnológicos para tener acceso a la plataforma digital, tras ingresar a las filas de los usuarios de las redes sociales, comienza su interacción y con ello la creación de una identidad que se va forjando cada instante en el que se está inmerso en la red, esta identidad se materializa en prácticas y en la creación de un perfil que nos define como sujetos sociales de la plataforma digital.

Señalamos a Facebook como la red más popular de comienzos del siglo y observamos la importancia que tiene para un estudio social. Pues ahí se quedan registradas las interacciones y las formas de expresión además de las prácticas discursivas que las personas crean, leen e interactúan. En ellas vemos el valor de la adaptación del lenguaje en una nueva lengua que nos atrevemos a definir como la lengua digital, pero sobre todo como habla digital.

1.6 – Gratuidad digital.

Como lo vimos anteriormente, para esta inmersión en el mundo digital básicamente es generada por la necesidad de buscar información; el segundo punto es el correo electrónico y el tercero la conversación digital. Esta última actividad es la que principalmente se realiza y dependiendo el nombre de la aplicación utilizada, la acción tiene un “nombre”, por ejemplo al tener actividad en Facebook se le llama “Feisbukear”, en Twitter “Tuitear”, en el móvil la aplicación WhatsApp una de las más populares, su actividad es estar en un lugar, “*Estar en el Whats*”. Hay una infinidad de nombres para encuentros en un lugar que se ha delimitado como sitio de entretenimiento y esparcimiento social y cultural, parte del mundo digital que por principio de causa al ser para “todos” es gratis.

Se entiende que el mundo digital es para todos pero el tener los recursos tecnológicos para realmente acceder a él, en un país en vías de desarrollo como lo es México, ese “todos” queda reducido a una parte de la población. Y a pesar de ello la industria comercial tecnológica, ha logrado introducirse de manera efectiva en el inconsciente colectivo, con la creación de la necesidad de estar comunicado y comunicable, lo que ha logrado que un país de 120 millones de personas, se calcule que haya 90 millones de usuarios de telefonía celular. Junto a estas cifras Jorge Ruiz Escamilla director de Facebook México dice, que hay 47 millones de usuarios de la red y que 28 millones se conectan e interactúan diariamente. En el ranking mundial somos el número 5° y el promedio de amigos con los que cuenta un usuario es de 250.

Facebook en su ventana principal de acceso te invita a registrarte, dice que es ‘gratis’ y asegura que lo seguirá siendo. Muchas empresas digitales han querido comprar el sitio, pero Mark Zuckerberg no piensa vender su sitio; esto nos lleva a pensar en la importancia de este lugar en materia información personal de los sujetos de una sociedad, y, a pesar de que es información de un sujeto digital, donde sólo se muestra la información que se quiere mostrar; entre líneas, está la información del sujeto de la vida empírica y muestra sus gustos, sus hábitos, sus conocidos, lo que le disgusta. Por lo que esta información en primera instancia

inofensiva, es la más valiosa para el sector de mercado, así que es normal que sigan habitando y surgiendo lugares virtuales del modo gratuito, pues de esa forma ellos ganan adeptos y a la vez dinero, ya sea por publicidad o por vender la aplicación o sitio a una empresa global. Además de que si se crea la necesidad, el usuario terminara pagando, por eso hoy en día, el servicio de Internet es lo que más pagamos los usuarios y algunos, pagan renta de servicios especiales como por ejemplo los nuevos canales para ver videos y películas en tiempo real, libres de censura y de publicidad.

Facebook es gratis y un lugar de diversión, pero también podemos señalar que algunas personas lo utilizan para comunicarse con personas con las que colaboran en algún trabajo y en sus estudios. Por eso en algunos trabajos tienen (por lo regular) un software institucional diseñado para dichas labores, impidiendo se mezclen los servicios de mensajería instantánea pública con los laborales. Algunos trabajos donde se requiere el uso del internet, tienen aplicaciones que se encargan de bloquear las páginas del tipo *Facebook*, *Twitter*, *Messenger*, etc. y esto porque al estar en horario laboral, estas distracciones restan desempeño a los trabajadores, o por lo menos, es lo que los empleadores aseguran. Para cuestiones académicas y de las actividades diarias, quedan mezcladas y las actividades se vuelven paralelas a las de una vida digital, y el mayor tiempo designado para esta va siendo mayor asegurando que se vuelvan parte de la vida cotidiana.

Para que un sitio tenga tanta popularidad como lo son Twitter y Facebook, aparte de lo gratuito, el uso “fácil” del producto es fundamental para hacer de estos sitios digitales más amigables y a su vez populares. A diferencia de otros que han existido y han perecido en el intento, como el difunto *Msn Messenger* de Microsoft que tuvo 14 años de vida (1999 – 2012) y poco a poco fue remplazado por las redes sociales.

Se dice que tradicionalmente se han usado las diez heurísticas del ingeniero de interfaces, Jakob Nielsen.⁹⁴ Estos diez principios para la creación de un sitio web, son la causa de que nos familiaricemos a tal grado que nosotros vamos al lugar digital y lo que pasa en el lugar digital viene a nuestras vidas en la realidad empírica, por ejemplo, hoy en día las pláticas comunes en un café, en el transporte o con la familia, suelen tener una mención con respecto a lo que pasa, o ha pasado en la internet, indicando con esto que hemos realizado una simbiosis entre el sujeto digital y nosotros mismos, además de que la información que fluye en la red, es del mundo empírico, y le interesa a los que viven esa realidad.

El lugar ya no necesita publicidad pues se ha creado la necesidad y simplemente a veces reitera su presencia mostrando actualizaciones o generando más servicios, como lo menciona Armand Mattelart en su libro sobre *La Mundialización de la Comunicación*:

La comprobación de hechos de este tipo se halla en la base de las geoestrategias de segmentación o de creación de 'comunidades de consumo' por parte del marketing. La industria publicitaria, estimando que las variables de estilos y de niveles de vida son más importantes que la proximidad geográfica y el pertenecer a una tradición nacional, trata de formar vastas comunidades transnacionales de consumidores

⁹⁴ Visibilidad del estado del sistema,

Coincidencia entre el sistema y el mundo real,

Control y libertad del usuario,

Consistencia y estándares,

Prevención de errores,

Reconocimiento antes que recuerdo,

Flexibilidad y eficiencia de uso,

Diseño estético minimalista,

Ayuda a los usuarios en el reconocimiento, diagnóstico y recuperación de errores,

Ayuda y documentación

CABRERA, Marga. *Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. P. 260

*que tengan en común los mismos 'socioestilos', las mismas formas de consumo y de prácticas culturales.*⁹⁵

Por eso dudamos de la filantropía de los sitios digitales donde se nos ofrecen servicios gratuitos para estar e interactuar con la comunidad, no por esto señalamos que sea correcto o incorrecto. Pues el no estar en la plataforma virtual significa no existir en un mundo que va tomando suma importancia, tanto para el campo laboral, como para el informativo y el de entretenimiento. Se sabe que algunas empresas que contratan servicios, antes de revisar el *curriculum vitae*, revisan los perfiles de Facebook y Twitter, y con ello se dan una visión periférica de quien es la persona que solicita ser empleada.

⁹⁵ MATTELART, Armand. *La mundialización de la comunicación*. P. 101-102.

1.7 – Libertad de expresión en el mundo digital.

El internet se introdujo popularmente en México por los 90's, convirtiéndose en un lugar donde la libertad de expresión era parte del atractivo mundo de información que venía con el acceso al "futuro". En éste mundo virtual dónde no había instituciones que regularizaran ni tampoco leyes que exigieran lo correcto e incorrecto. Lo que sobresalía era la anarquía digital como *modus vivendi* en la que sus usuarios conocían y entendían, el navegar por la red. Un sitio donde la identidad podría ser de varias identidades o simplemente no tener más que la de usuario. Por eso la pornografía fue el tema más visto y más reproducido, el compartir material sonoro y videos también, a pesar de que las descargas eran lentas y los sitios pesados, pero se vivía en la era paleolítica del mundo digital, el más "libre" conocido hasta el momento, pues la sociedad y el mercado aun no le prestaban mucha atención.

Mientras el correo electrónico unía a muchas personas de diferentes partes del mundo a un bajo costo, el desarrollo del chat, los unía de manera casi instantánea. A través de una conversación que eliminaba las barreras espaciotemporales, y con ello nos hacía creer que la globalización cobraría la muerte de las culturas ya existentes, y que los regionalismos perecerían para dejar entrar una nueva cultura mundial, la cultura del Internet.

Obviamente esto no fue así, ya que comenzaron a introducirse en este mundo tanta gente como la tecnología iba avanzando, y de esta forma el desarrollo técnico aunque imparable, fue viciado narrativa y mistificadamente de las lógicas de carácter mercadotécnico, lo que hizo a Internet, una necesidad de progreso, de no exclusión y surgió el uso común del nombre de ciberespacio.

Según Joan Mayans la noción de ciber (el kibernetes griego) nos proporciona una idea de artificialidad, vehemencia, de algo híbrido, no natural, de direccionalidad de algo que ha sido creado. El ciberespacio existe en tanto que es un espacio creado a través de máquinas y, a ojos de Mayans, nace cuando en 1832 Samuel Morse pone en marcha por primera vez el telégrafo.

El Ciberespacio es donde está hoy en día nuestro dinero y donde se producen todos los movimientos financieros y bursátiles del mundo. El ciberespacio no está habitado por las máquinas, si no posibilitado por éstas. Un ciberespacio tan sólo existe en tanto que haya quien lo habite u ocupe. Existe cuando se toman en consideración los vectores de dirección, las velocidades y las variables temporales. Su dimensión social, la noción de (ciber) espacio (practicado) nos sirve de ancla sociológica significativa. En terminología durkheimiana, ciberespacio nos sitúa en la dimensión del análisis de la realidad social, mientras que cibercultura nos remitiría al orden de las representaciones.⁹⁶

De esta forma la localización geográfica y el cuerpo dejan de ser necesarios y determinantes para la sociabilidad, además de que se comienzan a estudiar estos procesos sociales, dejando de lado que la tecnología no es un a priori de la investigación del fenómeno social, sino sólo uno de los conceptos que permiten la interconexión entre los usuarios.

Así llegamos a la definición que nos da el psicólogo Roberto Balaguer, sobre la noción de *hipocuerpo*, que más que nada se corresponde con una vivencia de reducción del cuerpo a una categoría limitada, en un mundo atravesado por la ausencia de fronteras y límites, lo que en principio no hay en Internet. Nosotros lo marcamos como un personaje de sí mismos, como ya lo hemos mencionado, pero además de ser otro yo de nosotros, este otro yo es más desinhibido y más voluble.

Si se da una cierta desinhibición de los usuarios a través de sus personajes cibernéticos, y pueden hacerse oscilar desde la ya mencionada liberación de la dependencia hacia el referente real. Estas consideraciones nos posibilitará el entender a la mayor parte de la población de estos entornos, y cómo está dirigida (la cuenta) por usuarios “menores” de treinta años, que pueden no estar del todo satisfechos con su aspecto físico o sus características vitales.⁹⁷ Además de que no está laborando si es que está interactuando de manera extrovertida, por mucho

⁹⁶ *Ibíd.* P. 236-241

⁹⁷ *Ibíd.* 212

tiempo y sobre todo lúdica. De este modo, al no verse complicado con presiones laborales, emotivas, familiares ni de cualquier otro tipo, el usuario decide liberarse de estas ataduras y poder decir lo que realmente piensa sin tener necesidad de reprimirse. Desde la postura de los sinceros, la interacción en una red social, postear en Facebook, o, tuitear en Twitter, son actividades en un espacio de transparencia, de la desinhibición y la libertad de expresión más amplia que se tiene en esta era.

Si los hombres producen juntos un ambiente social con la totalidad de sus formaciones socio-culturales y psicológicas, tan pronto como se observan fenómenos específicamente humanos, se entra en el dominio de lo social. Todo desarrollo individual del organismo está precedido por un orden social dado. Toda actividad humana está sujeta a la habituación. Todo acto que se repite con frecuencia, crea una pauta que luego puede reproducirse como *economía de esfuerzos*⁹⁸, llevándonos a la institucionalización o mejor dicho, la regulación de esa libertad, pues obviamente donde hay una sociedad, existen demandas de derechos, de obligaciones y esto da “reconocimiento” a la vida de una sociedad como lo menciona el sociólogo Berger:

*La institucionalización aparece cada vez que se da una tipificación recíproca de acciones habitualizadas por tipos de actores...las instituciones implican historicidad y control...las instituciones siempre tienen una historia, de la cual son productos... son un sistema de control social.*⁹⁹

Por lo que el conocimiento del sentido común es el que compartimos con otros en las rutinas normales y auto-evidentes de la vida cotidiana, el lenguaje marca las coordenadas de mi vida en la sociedad y llena esa vida de objetos significativos. El lenguaje objetiva las experiencias compartidas y las hace accesibles a todos los que pertenecen a la misma comunidad lingüística, de esta manera podemos asegurar que el lenguaje es una forma de institucionalización,

⁹⁸ BERGER Y LUCKMANN. *La construcción social de la realidad*. P. 70-72

⁹⁹ *Ibíd.* P.74

de la cual no podemos despegarnos sin entrar en regionalismos o lenguajes del tipo sectorial, con códigos que comparten cierto tipo de comunidad, volviéndolo parte de nuestro entorno, y algo puramente cultural, como lo menciona Cáceres Galindo:

La cultura recibe de las instituciones la forma de lo fijo, de lo permanente, de lo textual; y de las redes la forma de lo móvil, de lo efímero, de lo expresivo, de lo energético creativo. En este contexto se construye la cibercultura, paso a paso hacia nuevas formas institucionales, y respirando en la energía de las redes sociales. Será en las redes donde aparecerá lo posible, será en las instituciones donde se forme lo sólido visible.¹⁰⁰

Esta institucionalización es sólo un pequeño paso para entrar en lo establecido, pues viene el paso para la legitimación que es lo que cierra el concepto y lo reproduce para su permanencia y respeto por las generaciones que están por conocerlo. El problema de la legitimación surge inevitablemente cuando las objetivaciones del orden institucional (ahora histórico) deben transmitirse a una nueva generación¹⁰¹. Por eso el hacerlo como un hábito asegura la libertad de expresión y la comunión, como lo menciona Joan Mayans:

El habitus como sistema de disposiciones para la práctica, es un fundamento objetivo de conductas regulares, por lo tanto, de la regularidad de las conductas y, si se pueden prever las prácticas... el habitus tiene parte ligada con lo impreciso y lo vago.¹⁰²

Por lo que sostenemos que la libertad de expresión en el entorno digital es más ambigua que nunca; la personalidad del usuario se diluye en una masa mediática que juzga y actualiza los criterios de lo que es "correcto" e "incorrecto", independientemente de la idiosincrasia de los usuarios quienes omiten este

¹⁰⁰ CÁCERES GALINDO, Jesús. *Cibercultura, Un mundo emergente y una nueva mirada*. P 132

¹⁰¹ BERGER Y LUCKMANN. *La construcción social de la realidad*. P.120

¹⁰² MAYANS, Joan. *El género chat*. P. 121

criterio, al aceptar las cláusulas que los sitios han solicitado en el registro de la cuenta para iniciar el uso de la red.

En nuestro siguiente capítulo podremos observar mi posición frente al "Ser" en la era digital. Desmenuzando los usos y costumbres de este ser que interactúa con otros individuos, quienes recrean la socialización dotándola de velocidad, imagen y sonido. Lo que asegura un enriquecimiento cultural de las personas y el desarrollo de la sociedad que no ha cambiado mucho según las acotaciones de progreso mencionadas en el discurso introductorio de toda tecnología, ya que con dos ejemplos puedo mencionar como los cambios culturales, y sobre todo en el lenguaje, desde siempre han evolucionando sin necesidad de tecnología, pues los sujetos y el entorno son quienes enriquecen la cultura , a lo que esta tecnología digital sólo ha dado el impulso de la velocidad a las prácticas de siempre.

Capítulo II

Ser o no ser en la Era Digital

El hombre transforma el medio que lo rodea, y manipula sus fuerzas rentativas y expresivas, para luego sufrir la influencia de la realidad que ha creado.

Manuel Maples Arce

Hace más de 2 mil años que los hombres se plantearon la pregunta ontológica del ser. Filósofos, teólogos, anacoretas y miles de sujetos, han puesto sus esfuerzos en los estudios de la pregunta fundamental del hombre en este planeta; “¿Quién soy?”. En la cuarta escena del tercer acto, Hamlet recitaba un soliloquio sobre la vida y la muerte, “*¡Ser o no ser, esa es la cuestión!*”. No importa la época en que el hombre se encuentre, siempre se preguntará sobre su existencia y el rol que debe jugar dentro de la realidad social en que se encuentra. En el siglo XVI Shakespeare nos hablaba de un existir despierto, las aventuras y desventuras de la vida, frente a una “muerte” aparente mientras soñamos, porque en el sueño no hay sufrimiento ni dolor. Una forma de pertenencia empírica entre la vida y la muerte, ya que como único heredero del trono, tras la muerte de su padre, tiene que dirigir el reino, pero ante la traición del tío y de la madre, surge la duda y no sabe si afrontar la responsabilidad o vivir la vida de príncipe.

Siglo XXI y la pregunta sigue sin resolverse, aún gozamos la vida, aun tememos la muerte, pero en el mundo digital hay un indicio del ser que muestra el cambio de un *estar*. A un *estar disponible*, al que se le suma la circunstancia del *pertenecer*, a pesar de que arrastramos la misma cuestión dentro un nuevo mundo más abstracto que las ideas en sí; un mundo interpretado por lenguaje binario, codificado y decodificado por máquinas usadas por los seres humanos; aquí el sujeto se divide en múltiples formas de las cuales puedo señalar, el *ser que somos*, el *ser que imaginamos ser*, el *ser que pretendemos ser* y el *ser que*

suponen los demás que somos. No ahondaré en estos conceptos porque son concepciones psicológicas y subjetivas, que nos definen la multiplicidad de sujetos que la digitalización, por su mismo entorno de fluidez e inmaterial, permite a los usuarios.

De acuerdo a la Teoría de Redes, sí estas conectado a la gran red eres un nodo más, un internauta que navega por el espacio digital, una persona que interactúa con bits de información que pueden ser representados en los diversos formatos ya conocidos, texto, audio, imagen y video, en resumen, el multimedia; pero sin rostro y sin nombre, un usuario más.

En la era digital y para sus interacciones sociales en la plataforma digital, como en la interacción social empírica, necesitas voz y voto para ser tomado en cuenta, y la única forma de serlo es formando parte de alguna de las diversas aplicaciones de comunidad en red que existen. Estas son un círculo de interacción, un lugar de pertenencia y autorepresentación; ya que de ésta forma y sólo de ésta forma, “eres” en la red porque formas parte de algo, de lo contrario, la inmaterialidad de lo digital, te permite el estar en línea, pero sin la etiqueta ni el valor del pertenecer a la red social, por lo que tu interacción se ve limitada y hasta denegada en ciertos espacios por no haber sido identificado, omitiendo si eres identificado o no. Lo primordial para los miembros del colectivo es el vínculo de amistad virtual¹⁰³, lo que resulta definido, resignificado, argumentado, y sobre todo imaginado en el discurso mismo de las comunidades.

El perfil es la descripción gráfica de tu ser digital, puede ser visto cómo una de las formas de regulación social que han impuesto en el desarrollo del ciberespacio. Algunos pueden señalarlo como el primer paso para la coerción de la libertad de expresión, otros pueden verlo como la creación de sujetos digitales con una cédula de identificación en otro tipo de realidad, y algunos otros pueden señalarlo como un juego en el que no participan, sólo entran y salen de internet para obtener ciertos servicios, recursos y listo, la vida real sigue fuera de lo digital.

¹⁰³ TABACHNIK. Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red. Una incursión por las comunidades virtuales.* P 11.

El Internet es un medio que se comercializó en un discurso como el único espacio totalmente libre. Desarrollado y cohabitado por sujetos que trabajan, estudian, juegan e interactúan y comparten una vida *online*, que se ha vuelto parte fundamental de las experiencias en la vida moderna, y que se ha combinado de manera exitosa con la vida *offline*, análoga, real o empírica, fuera del ciberespacio, dónde la una habla de la otra y viceversa, sin perder el eje conductor de quien da vida y cabida a esta forma de vivir la era digital: el sujeto mismo.

En internet, eres porque tu cuenta está activa, eres cuando estás inactivo, y también eres cuando estás interactuando pero ahora disponible. Así de simple y llano. No dejas de ser, sin embargo, puedes ser alguien más. Si llegases a morir, seguirías existiendo en la red, ya que en la red no hay un tiempo definido; “ya no hay un ‘dónde’ que localice un espacio físico de reunión, tampoco se puede definir un ‘cuando’ del encuentro, un tiempo cronológicamente fijado y medible”.¹⁰⁴ Por eso el ser de la era digital es el referente del ser humano más versátil y multifuncional, con el sólo hecho de conectarse a la gran red, amplía sus posibilidades de existencia.

La conexión al espacio digital es una forma de existir en el mundo moderno, estar online es una posibilidad de ser que se “materializa” en el momento en el que se interactúa en alguna aplicación o software, y “existes” cuando se pertenece a algún sitio, aplicación o red social; en ellas el sujeto es reconocido por una huella digital y al estar dentro de la plataforma, este sujeto digital que vive y respira en el entorno virtual.

En este segundo capítulo observaremos a la comunicación instantánea y las redes sociales, como el sello característico para señalar la era digital. La analizaremos y con ella, las nuevas formas de expresión, además de las prácticas discursivas que se están generando. Dicha interacción muestra la presencia de este ser digital, y la forma en que se representa; de este juego de palabras “ser o no ser”, pretendo señalar la existencia digital como algo cultural, social y humano, y lo que más nos interesa, el ¿cómo se está comunicando? Ya que al cambiar de

¹⁰⁴ *Ibíd.* P. 29

plataforma de interacción social, en el entorno tecnológico, algunos recursos de la comunicación *insitu*, se sustituyen con recursos digitales, lo que genera una amplia gama de manifestaciones sociales, viéndose enriquecido el lenguaje como uno de los modeladores que dan coherencia y sentido a la humanidad, además de las prácticas culturales que van surgiendo día con día.

En este capítulo también podremos observar las formas de expresión que utiliza la sociedad digital, y el cómo se categorizan las clases sociales en comunidades de este entorno digital, mencionadas como “fríos” o “calientes”, tomando como base al usuario de la red social y la forma en que se comunica. No podemos hablar de edades en internet pero si de niños, jóvenes y adultos, que están interactuando en Internet, y, estos dos últimos son la gran mayoría, y no pueden ser identificables por su forma de expresarse. En el lenguaje es como estos usuarios han generado modificaciones y la forma de éstas, permea la sociabilidad, genera formas de regulación social y carga de valor simbólico las acciones en una charla común de la era digital.

2.1 - La comunicación instantánea: La plataforma digital

En este apartado podremos observar y analizar las prácticas discursivas de la comunicación instantánea, de dónde viene, cómo se configura y qué está permitiendo dentro de las nuevas formas de comunicación social. Cómo se comportan los usuarios, además de ver el comportamiento del mercado tecnológico y cultural en este terreno, son la forma en que podemos hacer un análisis, ya que el mercado es quien sigue marcando la tendencia del consumo, y las prácticas que en materia de telecomunicaciones es demandante; también es importante señalar, qué está pasando con ese registro histórico de la humanidad y su enfrentamiento a este cambio de era en torno a las prácticas sociales de los siglos anteriores.

La comunicación instantánea es la forma en la que nos comunicamos desde finales del siglo XX hasta nuestros días. Una forma de comunicación en tiempo real a través de dispositivos tecnológicos de última generación, ya que el teléfono como invento de comunicación de la era de las comunicaciones, presentaba retardos analógicos entre la transmisión de los datos de un punto a otro en términos de comunicación global; en pleno siglo XXI siguen desarrollándose tecnologías avanzadas y más eficaces para estar cien por ciento comunicables a cualquier hora del día y desde cualquier parte del mundo.

Como ya hemos visto la plataforma digital es un entorno virtual donde los sujetos interactúan dentro de una realidad que tiene recursos tecnológicos que enriquecen una conversación del tipo "cara a cara", que por definición es lo que busca la instantaneidad en la comunicación.

En la actualidad gracias a los últimos desarrollos y la casi completa red satelital, fibra óptica, infrarrojo y wireless¹⁰⁵, se puede dar una comunicación eficaz. Sin embargo, los limitantes e interferencias de ésta comunicación se puede complicar por el clima, el costo del servicio, las incompatibilidades técnicas o las

¹⁰⁵ Nota: Wireless (inalámbrico o sin cables) es un término usado para describir las telecomunicaciones en las cuales las ondas electromagnéticas (en vez de cables) llevan la señal sobre parte o toda la trayectoria de la comunicación.

complejas características que el uso del gadget¹⁰⁶ pueda tener, desde el uso análogo (el hardware), hasta el uso digital (el software); si ninguno de estos factores intervienen, puede haber un mensaje y una respuesta instantánea entre dos puntos que se encuentren en cualquier parte del planeta .

La comunicación instantánea es el gran detonador de las nuevas formas de expresión, en el uso común de las plataformas digitales de interacción social, podríamos señalar el Chat como el padre de la comunicación en tiempo real vía Internet. Desde los ochentas comenzó su desarrollo y en los años noventa tuvo una gran expansión, la cual duró hasta la llegada de los mensajeros instantáneos que en principio es un chat, sólo que éste permite crear listas de contactos y mantener conversaciones privadas con más facilidad.

El chat es un sistema de comunicación inmediata a través de una pantalla de computadora o dispositivo móvil, por el que dos o más usuarios pueden mantener una conversación escrita a través de internet o de otras redes. Según el Diccionario Panhispánico de Dudas¹⁰⁷ su plural es chats y el verbo, derivado de esta voz, que se utiliza para referirse a mantener una conversación mediante la red, intercambiando mensajes electrónicos es chatear.

La importancia del chat o “género chat” como lo ha definido el antropólogo Geerts¹⁰⁸, donde éste sostiene que se debe asignar legítimamente al chat el estatuto de un género “confuso”. Pues es percibido como “un pastiche típicamente postmoderno, heterogéneo, aliterado, multiforme y superficial”, que toma en préstamo “estructuras expresivas, narrativas, comunicativas e incluso, cognitivas”

¹⁰⁶Nota: Un gadget o dispositivo electrónico es un dispositivo que tiene un propósito y una función específica, generalmente de pequeñas proporciones, práctico y a la vez novedoso. Los gadgets suelen tener un diseño más ingenioso que el de la tecnología corriente. <http://www.fundeu.es/consultas-G-gadget-1336.html>

¹⁰⁷ Nota: El *Diccionario panhispánico de dudas* (abreviado a veces en sus *DPD*) es una obra elaborada por la Real Academia Española y la Asociación de Academias de la Lengua Española con el propósito de resolver las dudas relacionadas con el uso del idioma español en toda la comunidad hispanohablante. Al igual que el Diccionario de la lengua española de la Real Academia Española, la *Gramática del español* y la *Ortografía del español*, tiene carácter prescriptivo lingüístico y no descriptivo

¹⁰⁸ Nota: Citado en TABACHNIK

de la televisión.¹⁰⁹ Y su importancia radica en el desarrollo de una forma de expresión a través del texto, el cual se basa en un lenguaje, pero con ciertas adaptaciones del medio, en el que los usuarios hacen consciente o inconscientemente sus propias versiones de lengua o jerga comunicativa.

Nos enfrentamos a un género confuso, más inorgánico y espontáneo de los registros escritos. Resulta próximo, desprovisto de convenciones y reglas gramaticales, o, al menos de la obligación de su cumplimiento. Al primar la velocidad de expresión, un entorno como éste lleva a muchos errores y falta de atención a puntos gramaticales, ortográficos y tipográficos. Algunas de éstas son involuntarias. Otras, en cambio, son voluntarias, no ponen acentos ni mayúsculas, se utilizan una gran cantidad de abreviaturas y algunas frases se reducen a siglas temporales y específicas, reduciendo así la cantidad de teclas a pulsar y aumentando la velocidad de transmisión.

No debemos considerar estos factores directamente como algo negativo. El entorno y las características de este sistema de comunicación potencian escasamente la pulcritud normativa, a la par que favorecen la rapidez y los enunciados directos; este tipo de limitaciones y características han servido como impulso para dar a luz un nuevo sistema de comunicación escrita –más bien un nuevo género literario¹¹⁰- digno de atención.

Janett Murray¹¹¹ menciona cuatro aspectos fundamentales de este nuevo género literario:

- Procesual (que están organizados según disposiciones de funcionamiento activas y manipulables, accionables, con un determinado número de reglas y de posibilidades).
- Participativo (inducen a la acción, a la participación).
- Espacial.

¹⁰⁹ TABACHNIK. Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red. Una incursión por las comunidades virtuales*. P. 85

¹¹⁰ MAYANS, Joan. *Género chat*. P. 42

¹¹¹ *Ibíd.* P. 78

- Enciclopédico.

Las dos primeras nociones nos llevan a concebirlo como interactivo y las últimas dos como una experiencia de inmersión.

La redacción en chats y sistemas de mensajería instantánea está condicionada por dos factores fundamentales: El costo y la dificultad para escribir con rapidez, son factores determinan en gran medida las características del lenguaje digital señaladas por Xosé Castro Roig¹¹² quien desde 1990, trabaja como traductor de inglés, corrector de estilo y redactor creativo por cuenta propia, tareas que compagina con las de presentador de televisión, formador y fotógrafo:

- **Extensión y tiempo de lectura.**- El chat y la mensajería instantánea son métodos de comunicación que están a caballo entre la conversación y la epístola, o el mensaje electrónico si se prefiere, de ahí que el lenguaje suela ser informal y coloquial. En ocasiones es una transcripción de un lenguaje con registro oral y modismos propios de la lengua hablada.¹¹³
- **Normas de etiqueta tácitas o escritas.**- El uso de la *netiqueta* son las nuevas normas de urbanidad digital, más allá de los modales y la socialización, hacen referencia al lenguaje, como éste carece de entonación, es probable que nuestro texto pueda ser malinterpretado por alguien en algún momento, por eso usamos emoticonos para demostrar complicidad, ironía o alegría. Mofarse o ser sarcástico con respecto a los errores ortográficos o gramaticales ajenos es poco ético, ya que se deben, generalmente a la urgencia con la que se escribe. Evitar escribir en mayúsculas, ya que es como gritar; no alternar mayúsculas y minúsculas; evitar uso de palabras jergales o abreviaturas no conocidas por los interlocutores, y evitar el abuso de la letra *K* para sustituir *Q / C*

¹¹² Nota: Citado en TASCÓN, Mario. *Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales.*

¹¹³ *Ibid P. 135*

por mencionar algunas de las prácticas mal vistas por algunos usuarios.¹¹⁴

- **Uso de un lenguaje simplificado.**- Nos encontramos ante un cambio de registro y es válido todo aquello que se entiende, ya que gran parte de la inteligibilidad del mensaje se basa en lo predecible, por eso se ahorran recursos y se manipula el código lingüístico.¹¹⁵
- **Uso de emoticonos y emoji.**- El término emoticono es una adaptación literal del inglés *emoticon* de *emotion* e *icon* (emoción e ícono). Siendo éste último en el argot informático, un símbolo o representación gráfica esquemática de una función. El ingeniero informático estadounidense Scott Falhman fue el primero que utilizó un emoticono en 1982. En estos momentos hay tres tipos de emoticonos, los sencillos, los diseñados y dentro de estos los emojis, creados específicamente para su uso en los teléfonos.¹¹⁶
- **Ortografía adaptada**¹¹⁷.- Con la premisa de que “si se entiende, sirve”, se crea una suerte de “ortografía paralela” no escrita, basada en la simplificación de grafías y la aplicación laxa de las normas ortográficas y de puntuación, como la desaparición de las tildes, una la característica más extendida en el lenguaje digital; el uso de onomatopeyas e interjecciones para indicar que la afirmación de su interlocutor le resulta sorpresiva e imprevista, y que la deja atribulada; uso de siglas, uso de abreviaturas y acrónimos, supresión de vocales o espacios, remplazo de sílabas, abreviaturas inteligibles por el contexto, métodos diversos de abreviación, alteración de haches y dígrafos¹¹⁸, uso de diacríticos irregulares, uso de anglicismos y grafías fonéticas de vocablos ingleses, uso distintivo de mayúsculas y minúsculas, supresión de signos de apertura, segmentación de oraciones, empleo de números y signos con valor fonológico, repetición de letras o signos con valor enfáticos, etc.

¹¹⁴ *Ibid.* P. 138

¹¹⁵ *Ibid.* 139

¹¹⁶ *Ibid.* P. 139

¹¹⁷ *Ibid.* P. 143-149

¹¹⁸ Nota: Grupo de letras (dos) que representan un sonido, como la “CH” “GU” LL” “RR” y “QU”.

Como podemos observar con estas prácticas, a pesar de que el chat y la mensajería instantánea compartan plataforma y sean casi iguales, las formas de expresión siguen siendo las mismas pues los recursos comunicativos que utilizan los usuarios, son el lenguaje y los recursos tecnológicos de las aplicaciones, llámese chat o mensajería instantánea.

El lenguaje y el habla de la era digital, es lo que identifica a los usuarios. Y la plataforma de interacción es el espacio donde se registra esa comunicación, todos los días. Se puede observar cómo juega el lenguaje su forma y sustancia, para demostrar la fuerza ambivalente que posee el signo y de cómo este signo al producirse y descifrarse en la comunicación, genera el sentido de pertenencia en el sujeto y le da sentido a lo social. Ahora veamos como el lenguaje da ese salto de plataforma, y una vez más, en su práctica diaria se transforma por el medio y la forma en que se transmite.

2.1.1 - El salto del lenguaje a lo digital.

El lenguaje propio de cada medio y canal, es la base de la comunicación a través de las redes sociales, y como tal desempeña un papel central que lo convierte, a pesar de sus muy distintas formas, en el vehículo de comunicación, comprensión y conocimiento con el que nos relacionamos en la era de las comunicaciones digitales. El registro escrito, como en toda la historia no es más que un conjunto de convenciones socialmente aceptadas que intentan, siempre con un éxito parcial, reproducir la enorme vitalidad del registro oral.¹¹⁹

Roland Barthes sugería que en el pasaje de la oralidad a la escritura, la palabra cambia necesariamente de destinatario y, por eso mismo también de sujeto. Todos tenemos la experiencia simultánea de la presencia y de la ausencia, de lo real y de lo virtual, en la acción y en el lenguaje nos ausentamos de nosotros mismos.¹²⁰ Una de las diferencias que presenta esta comunicación en contraste

¹¹⁹ MAYANS, Joan. *Género chat*. P. 44

¹²⁰ TABACHNIK. Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red. Una incursión por las comunidades virtuales*. P. 26-40

con sus predecesoras, es la velocidad, una aceleración en la emisión del mensaje que supedita los órdenes y las prácticas comunes del lenguaje escrito, rompiendo los esquemas que la textualidad ha fundamentado como la cima de una representación de “elegancia” que tiene el lenguaje. Donde sus reglas, condiciones y expresiones, consolidan además de señalar el “buen” escribir que tiene la posibilidad de ser considerado literatura.

Al interactuar en estas redes de comunicación, hay una marca de personalización que muestran y repiten, consciente e inconscientemente a través de lo que escriben los usuarios. El qué escriben puede ser desde lo más común hasta citas textuales, pero lo relevante para esta investigación está en el cómo lo escriben. El cómo lo “dicen” en Internet causa el furor entre adaptados y desadaptados del lenguaje digital. La forma clásica de escribir que la Real Academia de la Lengua Española recomienda, se contrapone con la lógica del software y la naturaleza del medio digital que es la velocidad.

Para algunos es una alfabetización tecnológica, lo que para otros sólo una forma de sentirse frescos y propositivos al escribir en un espacio libre de reglas. A veces su inmersión se vuelve un gesto tan común que suelen trasladar estas prácticas a documentos importantes como cartas, apuntes escolares o exámenes, y ahí podría señalarse una conducta expresiva distinta que no corresponde con la plataforma en la que nos expresamos, pues se están transportando las prácticas discursivas digitales a entornos análogos donde no son comunes, y por lo tanto, se puede observar una práctica de hibridación en la escritura, por el momento, “incorrecta”. Como lo señala la siguiente cita: “La gente se esfuerza más para que se la entienda, cuidando la forma en que se comunica. Es cierto que muchas personas creen que ahora se escribe peor que antes, pero parece más bien que lo que sucede es, que ahora la gente que escribe mal, es más visible que nunca.”¹²¹

La importancia de una conversación instantánea o en términos técnicos, la transmisión de datos en tiempo real. Esta es la función primordial de la era digital, un mundo donde lo que más importa es la premura de la información dejando en

¹²¹ TASCÓN, Mario. *Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. P. 37

segundo plano la calidad y la estética; de esta velocidad, los medios de información como los noticieros son los más beneficiados. Hoy en día no importa en qué lugar del planeta ocurre algún evento de importancia, ya que tenemos la posibilidad de enterarnos del suceso, ya sea en medios oficiales a través de los noticieros, como también (y me atrevo a asegurar que en su mayoría) informales a través de las redes sociales y los noticieros alternativos transmitidos vía *streaming*¹²²; debido a esta velocidad y a la abundancia de información, se puede estar sobre informados y hasta caer en el error de creer rumores, pues esta velocidad de emisión no da tiempo suficiente para la revisión de la información y esto ha ocasionado más de una vez diversos malos entendidos, en medios oficiales, por dar relevancia a una información sin esperar la revisión de su origen.

En este gran salto a lo digital que ha experimentado la comunicación humana, tenemos que aprender que el interactuar en internet o en las redes sociales, lo que he venido llamando la comunicación en la era digital, no es más que una transcodificación de plataforma. Es decir, un nuevo espacio de interacción con sus reglas, límites y prácticas; las primeras dos hay pocas o son nulas. Las prácticas son tan diversas como culturas y personas habitan el planeta, ya que cada sujeto es único y diferenciable, además de que desea hacer lo mismo con sus formas de expresión, de tal modo que va creando lógicas de entendimiento con sus colegas, y amigos; idean métodos de abreviación para decir más en menos tiempo, adaptando lenguajes con el suyo, de manera que sí hay una cultura global que se ha hibridado, pero sólo en línea, ahí se materializa en medio de la abstracción digital. Una vez que se cierra esa ventana de comunicación, toma fuerza y presencia dentro de este espacio, pues ha dejado una huella digital.

El lenguaje continuamente está cambiando, los sujetos emplean todos los recursos del contexto para darse a entender. así se crean los regionalismos. y estos también evolucionan conforme las generaciones van surgiendo y van adaptando su lenguaje. La era digital no es más que velocidad y avances técnicos,

¹²² Nota: Término inglés con el que se denomina la acción de transferir una señal (generalmente de vídeo) en flujo continuo para ir reproduciéndola en vivo a medida que llega, en lugar de hacerlo únicamente cuando se ha completado la transferencia.

ya que seguimos presentando los mismos patrones de comportamiento social, seguimos teniendo los mismos problemas, pero ahora contamos con un sistema de escape, un lugar en dónde estar cuando las cosas van mal, un lugar donde podemos estar cuando las cosas van bien, pero queremos compartirlo y también, un mismo lugar donde sólo queremos perder nuestro tiempo ya sea de trabajo u ocio, es un lugar dónde estar para hacer otro tipo de actividades que no podemos hacer en la vida real; lo que las hace más visibles que nunca, pues tenemos contactos que nos observan y están en el derecho de juzgar y opinar a través de la interacción, por el mismo derecho que fue concedido al compartir el vínculo digital.

En caso contrario que decidiéramos ser revolucionarios e ir en contra de la corriente, sería algo complicado pues el sistema económico mundial junto a las formas actuales de interacción social, nos empujan a ser parte de esta sociedad que interactúa a través de las plataformas digitales. Ya no se comercializan tan sólo productos sino también información, material simbólico además de un implícito dominio ideológico y cultural.

En las calles, en una plática cara a cara, el tema de lo que pasó en la red o lo que no pasó, viene a ser parte del *repertorio* con el cual se comunican las personas. El salto del lenguaje a lo digital demuestra esta hibridación entre las nuevas formas de socialización de las personas y sus prácticas discursivas.

2. 2 - Caliente o frío: Las nuevas formas de expresión digital.

Una forma de expresión muestra la forma en que percibimos al mundo, el siguiente ejemplo muestra la forma en que un grupo social se expresa radicalmente, y genera formas simbólicas de pertenencia y exclusión a través del lenguaje y la categorización.

En símbolos posmodernos, en la década de los cincuenta hubo un grupo de escritores estadounidenses que representaron un fenómeno cultural denominado la *Beat Generation*¹²³. Algunos de sus elementos definitorios fueron el rechazo a los valores estadounidenses clásicos, el uso de drogas, la libertad sexual, el estudio y práctica de la filosofía oriental, así como el gusto por la música de Jazz; prácticas que compartieron como aficiones o fuentes de inspiración para desarrollar su literatura en formas de poesía y prosa. Su estética fue absorbida por la cultura de masas y por la clase media hacia finales de los años de 1950 y principios de los 1960. Su canto a la liberación espiritual derivó hacia una liberación sexual que hizo de catalizador en los movimientos de liberación de la mujer y de los negros, el ascenso de la contracultura *Hippie* e indirectamente a la liberación de los homosexuales. Así como influenciar a gran cantidad de músicos y bandas de la época hasta la fecha.

Jack Kerouac dice sobre los orígenes de la generación Beat: “Hacia 1948, los *hipsters*, o *beatsters*, se dividieron en “calientes y “fríos”. Muchos de los malentendidos en torno a los *hipsters* y a la Generación Beat derivan del hecho de que hay dos estilos diferentes: los “fríos,” de barba e inteligencia lacónica, o de pelo largo, que luego de tomarse una cerveza en un antro beatnick, hablan en voz baja y poco amistosa, y cuyas mujeres no dicen nada y visten de negro; y los “calientes”, de mirada alocada y brillante, conversadores (a menudo inocentes y de gran corazón), locos que van de bar en bar, de cama en cama, buscando a

¹²³ Nota: El grupo inicial estaba formado por Jack Kerouac, Neal Cassady, William Burroughs, Herbert Huncke, John Clellon Holmes, y Allen Ginsberg. En 1948 se unieron Carl Solomon y Philip Lamantia, en 1950 Gregory Corso y en 1954 Lawrence Ferlinghetti y Peter Orlovsky. Entre las poetisas *beat* más importantes se encuentran Diane di Prima, Diane Wakoski, Leonore Kandel, Marge Piercy, Denise Levertov, y Elise Cowen.

todo el mundo, gritones, inagotables, borrachos, tratando de “hacérselo” [“make it”] entre los beatniks subterráneos que los ignoran.”¹²⁴

El ejemplo anterior me sirve para mostrar las etiquetas que se han usado para ubicar a la sociedad en generaciones, o por un fenómeno cultural como los beatniks, definirla en un sector y esperar a que se comporten de cierta manera, es una forma de control de las industrias culturales que, a través de las formas de expresión, los sujetos crean vínculos de identidad. Esta expresión fue catalogada, etiquetada y dividida desde sus orígenes, siempre intentando diferenciarse por una o varias características, ya sean superficiales o interiorizadas, en prácticas o teorías, la fórmula se repite y este ejemplo nos sirve para mostrar que en la era digital también hay escritores del tipo “frío” y “caliente”.

En términos de usuarios de las redes sociales, me permito señalar como aquellos apegados a las normas gramaticales y las reglas impuestas por la Real Academia de la Lengua Española como los “fríos”, a quienes juzgan de analfabetas a las personas que escriben en Internet sin seguir estas reglas. Y aquellos que exaltan la libertad de expresión, y buscan nuevas formulas para decir más en menos, los que son creativos y que inventan, los propositivos que difunden ciertas prácticas y comparten otras que conocen, pueden ser nuestros escritores “calientes” de la era digital. No por ello ignorando que en algún momento el usuario decida cambiar su comportamiento y por supuesto hibridarlo.

Los estudios del ingeniero de interfaces de usuario Jakob Nielsen, se refieren a esta generación, la “Generación Y”, grupo de personas nacidos entre 1983 y 1994 que vivieron el apogeo del VCR y el nacimiento del Internet como lo conocemos ahora, y que seguramente jugaron con productos publicitados por la televisión, representan al grupo demográfico que más consume productos

¹²⁴ Nota: Apareció por primera vez en la revista *Playboy* en 1959. Luego fue recogido en *The Portable Jack Kerouac*, editado por Penguin Books. <https://laperiodicarevisionedomincal.wordpress.com/tag/beatific-the-origins-of-the-beat-generation/> 14 Julio de 2014

tecnológicos, más se conecta, que son más creativos, se interesan más en contenido relevante, que más se comunica y hace más clic, clic, clic¹²⁵.

A su subsecuente “Generación”, para nacidos posterior a 1995 como la “Generación C”, que se caracteriza por un entendimiento único con la tecnología digital, nada de extrañarse si consideramos que a los más jóvenes nos referimos comúnmente como los “nativos digitales”. De acuerdo al estudio de Nielsen¹²⁶, la “Generación C”, que comprende usuarios entre 18 y 34 años de edad, corresponde al 23% de la población estadounidense y representa el 39% de los usuarios de smartphones. Asimismo, consumen el 27% de los videos vistos online, 27% de los usuarios de redes sociales y poseen el 33% de las tabletas electrónicas.

Naturalmente, la adopción de la tecnología es una tendencia que sólo va en aumento conforme la misma se hace más abundante, barata y accesible. Al grado de que actualmente hay 4,600 millones de usuarios móviles a nivel mundial, pero se espera que para el 2020 esta cifra aumente a 6,000 millones, representando un 80% de la población mundial.

Consumir es una condición para el desarrollo del capitalismo que se ha vuelto moda. Las modas que son algo pasajero, y a pesar de ello, dejan una huella en la historia de la sociedad como en la historia de los individuos; éstas nos forjan como actores del momento, ya sea fuera o dentro de la práctica, es algo de lo que no podemos estar ajenos, porque sucede y se presenta, a veces somos parte de ella, otras tantas la señalamos; esta tendencia de mercado, nos marca socialmente a pesar de ser algo “pasajero”. Esta moda impuesta en diversos ámbitos, nos crea recuerdos, hace surgir de nosotros “necesidades”, adornado con el libre albedrío en la forma de decidir lo que queremos.

A continuación veremos otro ejemplo de cómo el contexto incita a la transformación del medio, y en la literatura contemporánea como en la comunicación instantánea. Asimismo, los errores de forma, las reglas establecidas

¹²⁵ Nota: Acción de oprimir botones en la plataforma digital.

¹²⁶ Nota: Ver Anexo I

y toda la regulación del lenguaje, han tenido enfrentamientos que sólo demuestran una cosa, el lenguaje no deja de evolucionar y de adaptarse independientemente de que nosotros lo hagamos o no.

2.2.1 – El medio como catalizador del contexto.

El medio es el mensaje decía Marshall McLuhan para hacer notar que el medio intervenía simbióticamente con el mensaje, y que lo relevante era estudiar las posibilidades del medio y no del mensaje. En esta investigación nos parece más importante ver la influencia del medio sobre el comportamiento del usuario al crear su mensaje, y por eso analizaremos un ejemplo literario para compararlo con las nuevas formas de expresión digital.

En 1963 Julio Cortázar revolucionó el mundo de la literatura hispanoamericana con su novela *Rayuela*, constituyéndola como un libro difícil que exhibe una serie de técnicas renovadoras e innovadoras que se inscribe en el espíritu de la vanguardia. Uno de los primeros puntos que éste escritor quiso resaltar, fue la ruptura del lector “hembra”¹²⁷ como él le llamó, son los lectores pasivos, cómodos y apegados a la rutina, pues estos lectores no intervienen en la novela más que como un balde donde se vierte la aventura que va del punto A al punto C de forma lineal para ver que pasa al final; lo que en su libro que es “muchos libros”, el lector juega el papel más importante pues él decide si empieza por el final, o por la parte de en medio y así también el orden del capitulado. Por su parte el libro inicia por un tablero de dirección donde nos dice que son dos libros, el primer libro va del capítulo 1 al 56 y el segundo se empieza del 73 (al final de cada capítulo nos recomienda por cual seguir), así hasta llegar al *loop*¹²⁸ literario que nos encierra entre el capítulo 131 y 58.

¹²⁷ Nota: “Me dí cuenta de que había hecho una tontería. Yo debí poner “lector pasivo” y no “lector hembra” porque la hembra no tiene por qué ser pasiva continuamente; lo es en ciertas circunstancias, pero no en otras, lo mismo que un macho”. Amoros, Andrés. Introducción a *Rayuela*. P. 7

¹²⁸ Nota: “Repetición infinita”

Comenzamos por una página introductoria que nos presenta el segundo orden-desorden gramatical que plantea al citar a César Bruto parte del texto: *Lo que me gustaría ser a mí si no fuera lo que soy* (1947):

“Siempre que viene el tiempo fresco, o sea al medio del otonio, a mí me da la loca de pensar ideas de tipo eséntrico y esótico, como ser por egenplo que me gustaría venirme golondrina para agarrar y volar a los paíx adonde haiga calor, o de ser hormiga para meterme bien adentro de una cueva y comer los productos guardados en el vernao o de ser una bívora como las del solójicO...”¹²⁹

Quizás para Cortázar los usuarios de las redes sociales que imitan (sin sospecharlo), el estilo de César Bruto, entrarían en el catálogo de buenos escritores ya que nos pregunta en su capítulo 99 “¿Para qué sirve el escritor sino para destruir la literatura?”.¹³⁰ Esto si pretendemos seguir en la línea del chat como un género literario y confuso como fue mencionado anteriormente. En torno al lenguaje, se está mostrando una ruptura esquemática sobre la práctica institucionalizada.

Durante el trayecto de la historia los personajes de Cortázar se burlan o critican al lenguaje y las palabras como meros referentes y posibilitadores que se quedan cortos para expresar lo que realmente siente un individuo. Se hace una reflexión ante una desconfianza permanente a este instrumento imperfecto, engañoso y desgastado por el uso común. El buen escritor es ese hombre que modifica parcialmente un lenguaje. Es el caso del escritor James Joyce modificando una cierta manera de escribir el idioma inglés.

En una entrevista a Julio Cortázar años después de la publicación de *Rayuela*, dijo:

¹²⁹ Nota: Citado en Cortázar, Julio. *Rayuela*. P. 11

¹³⁰ *Ibíd.* P. 575

*“Toda rayuela fue hecha a través del lenguaje, hay un ataque directo al lenguaje en medida en que, como se dice explícitamente en muchas partes del libro, nos engaña prácticamente a cada palabra que decimos. Los personajes del libro se obstinan en creer que el lenguaje es un obstáculo entre el hombre y su ser más profundo. La razón es sabida: empleamos un lenguaje completamente marginal en relación a cierto tipo de realidades más hondas, a las que quizá podríamos acceder si no nos dejáramos engañar por la facilidad con que el lenguaje todo lo explica o pretende explicarlo.”*¹³¹

El capítulo 34 son dos capítulos en uno, son dos historias que se leen interlineadas y el capítulo 68 es la máxima muestra de la ruptura del lenguaje llevada a una expresión sonora, creando el ambiente de una escena erótica a través de una invención lingüística: Se trata del *Gíglico*, un lenguaje inventado. “Por un lado, es un juego, una burla del lenguaje racional. Pero hay, en él, algo más importante: es también un lenguaje exclusivo, no compartido; una zona propia de los enamorados, que los aísla del resto del mundo.”¹³²

Este amplio ejemplo literario nos lleva a observar cómo se han creado desde ya hace varias décadas formas de transgredir las reglas y de romper esas barreras ortodoxas de las prácticas comunes y de las artísticas. Creando con ello nuevos paradigmas que serán asimilados por las generaciones venideras y que éstas mismas volverán a transgredir. En los *beats* se muestra como una ideología puede ser asimilada, consumida y vuelta inofensiva creando su crítica (*beatnick*) de forma peyorativa para restarle el valor contracultural. Los *beats* fueron ideología, los *beatnicks* moda, la práctica contra la teoría, el ser contra la imagen.

Lo que hizo Cortázar en *Rayuela* en su tiempo fue una revolución literaria que tuvo repercusión y abrió camino a la ruptura de normas y prácticas lingüísticas y literarias comunes de la época. Eran los años de las revoluciones culturales y las letras como el registro del comportamiento humano, no se podían quedar atrás,

¹³¹ Nota: Véase Amorós, Andrés. *Introducción a Rayuela*. P. 16

¹³² *Ibíd.* P. 27

“había que reconocer que su libro constituía ante todo una empresa literaria, precisamente porque se proponía como una destrucción de formas (de fórmulas) literarias.”¹³³ Y de las formas de escribir un libro dentro de un contexto revolucionando en todos los sentidos.

El contexto social es por sí mismo el caracterizador de las prácticas de la sociedad en toda la historia de la humanidad, y viceversa, como hemos señalado en los ejemplos anteriores, el contexto incitaba a los creadores a juzgar y expresar su visión, en ese momento, contracultural, como una manifestación de su sentir de la vida actual. El espacio para hacerlo era dentro de su medio, ya fuera la música o las letras, la innovación marcaba el paso para la antítesis cultural del momento.

Pero hoy en día, en plena era digital, me atrevo a decir que el medio es quien marca el contexto. Ya que si bien hemos dicho que la digitalización de la interacción social no le pisa el terreno a la interacción análoga, porque son dos entornos distintos, con prácticas específicas de cada medio; la experiencia nos dice que si podemos ver como la interacción análoga se traslapa a la digital y ésta es la causante de la adaptación del lenguaje y las formas de expresión digital que se han desarrollado a partir de llenar esos vacíos que el medio nos deja.

Por otro lado, las comunidades digitales así como las redes sociales son el nuevo espacio de interacción social. Lo que antes fueron cafés, bibliotecas, parques y sitios de reunión, hoy son plataformas digitales dónde cada individuo interactúa con sujetos que el elige. Se trata más bien de la apertura de un espacio lúdico de experimentación, disponible para ensayos e invenciones, y que engendra códigos rudimentarios más o menos estables. Donde encontramos nuevos recursos que sustituyen la sonorización y la gesticulación como las onomatopeyas, las frases hechas y los emoticones.

Los “emoticones”, funcionan como modalizadores pragmáticos marcando la expresividad y la subjetividad en el texto, e indicando la relación (distancias, adhesiones, relativizaciones) que establece el sujeto con sus enunciados. Son

¹³³ Cortázar, Julio. *Rayuela*. P. 561

índices que sugieren cómo debe ser leída una intervención, por ejemplo, irónica o humorística. Recursos por los cuales la escritura se obstina en negar -o se divierte en burlar- la privación, la distancia, la ausencia, la imposibilidad efectiva del contacto, refigurando con elementales estrategias de transliteración o transposición icónica, las inflexiones de la voz ausente, los estados y los movimientos del cuerpo actuante, los humores, las emociones, los gestos, las miradas, etc.¹³⁴

Gracias a estas conversaciones digitales se ha roto el orden de lo público y de lo publicable, propiciado por el proceso de mediatización y la espectacularización de la vida privada e íntima; estos usuarios que han decidido ser parte de la comunidad digital, son apadrinados por el régimen mediático del *reality show* y del *talk show* televisivos, donde los sujetos anónimos pasan a constituirse como personajes que actúan en escenas cotidianas ante la mirada complaciente del espectador discreto, quien con ese acto de pasividad lo convierte en un personaje a quien otorgar su admiración.

Así, nos hemos construido una sociedad de sujetos que creen ser dignos de admiración, focos de acción y producción de contenidos que son evaluados por nuestro “público” (nuestro círculo social). Situación que ahora puede tener resonancia mundial a través del hecho de que nuestras acciones digitales, sean archivadas y puedan ser recuperadas y citadas, encontrando en esto un rasgo de permanencia e iterabilidad del cual carece la conversación en condiciones de oralidad. Todo signo escrito es “una marca que no se agota en el presente de su inscripción y que puede dar lugar a una repetición en ausencia y más allá de la presencia del sujeto empíricamente determinado que en un contexto dado la ha emitido o producido”.¹³⁵ Este signo nunca había sido tan ambiguo como en la era digital, donde tiene que ser acompañado de una guía que nos diga en qué sentido está dirigido.

¹³⁴ TABACHNIK. Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red. Una incursión por las comunidades virtuales*. P. 27

¹³⁵ *Ibíd.* P. 44

Por eso definimos que el medio cataliza el contexto pues en un medio digital, inmaterial y fluido, el contexto y lo que está en contacto con él, toma características del medio y las adaptan a su realidad. De forma que, como en el ejemplo de Cortázar, los lectores de aquella época, se toparon con una nueva plataforma que compartía el contexto pero que tenía sus propias reglas. Así mismo se enfrenta la sociedad digital con las formas de expresión en las redes sociales. Ahora vayamos directamente al análisis de la conversación y el lenguaje que se percibe en la plataforma digital.

2.2.2 – La conversación digital y el lenguaje de la red.

La conversación digital es la materia de estudio de esta investigación, pues en ella se encuentra las formas de expresión y evidentemente el lenguaje en todo su esplendor, su folclor, las modificaciones. Por lo tanto, las prácticas que definen un grupo cultural, dotándolo de una identidad y un sentido de pertenencia por compartir un elemento simbólico de amplio dominio como lo es el lenguaje.

La conversación digital es un producto de hibridación entre una multiplicidad de regímenes y de géneros discursivos. La base es el lenguaje y las redes sociales amplían el espectro para anclar conversaciones y establecer relaciones. Al hablar del lenguaje escrito en las redes sociales, nos referimos a la herramienta fundamental pero no al texto escrito como tal, sino a su adaptación digital que es el lenguaje audiovisual: fotografía, escritura, música, emoticonos y cualquier expresión para relacionarnos. La fuerza y el significado del mensaje, están dados por la naturaleza del contenido y el tipo de lenguaje.

Cualquier cosa que publiques o compartas en la red, ya sea positiva o negativa, puede afectar tus relaciones con otras personas, la imagen que tienen de ti, e incluso, lo que hablarían sobre ti con otras personas. Todos debemos recordar que en las redes sociales interactuamos con personas, no con textos ni con imágenes, aun cuando estas tengan más visibilidad que las personas mismas.

"En esta era resulta más fácil ver una imagen o leer algo sobre una persona, que acceder a la persona misma".¹³⁶

Los estudios de Nielsen, indican que los usuarios prefieren un lenguaje objetivo, el contrario al lenguaje promocional. Guillermo Franco añade en *Cómo escribir para la web*, que el lenguaje metafórico puede ser una forma de confundir, algunas metáforas tienen sentidos diferentes según la geografía, y otras tal vez no sean bien entendidas por los receptores, así que en internet hay que tener especial cuidado con las expresiones temporales. Debemos pensar y valorar la naturaleza de los mensajes, a quién se lo enviamos, cómo es nuestra relación con esa persona, en que día y en qué momento estamos, etc.

Si se quiere comunicar en la red de manera profesional, mercadotécnicamente hablando, es recomendable dominar los lenguajes específicos de cada canal, ser capaz de crear productos transmedia, que encajen entre los diferentes canales y medios, entender, conocer y aplicar el modo de actuar y el estilo de la red: conversación, interactividad, hipertextualidad, etc. Es imprescindible aplicar las nuevas disciplinas que han surgido en los últimos tiempos: arquitectura de la información, nuevas narrativas, diseño de interacción, hipertexto, guión multimedia, usabilidad, multimedia, accesibilidad, posicionamiento, optimización, aspectos jurídicos... Para la creación profesional de contenidos digitales es imprescindible saber escribir, pero también lo es entender el lenguaje hipertextual y conocer todas las posibilidades del entorno multimedia: texto, imagen, video, audio, interactivos, infografías...; en la red, todo es información.¹³⁷

Que el lenguaje pase a formar parte de un modelo emergente de comunicación es un rubro específico de la digitalización, que irrumpirá las vidas análogas de la sociedad en los años venideros. Ya que las expresiones y formas de comunicación serán generalizadas en el uso común, como las ya nuevas

¹³⁶ COLLIER, Anne y MAGID, Larry. *La guía de Facebook para padres de familia*. Localización al español; Alianza por la seguridad en Internet A.C. www.efectointernet.org P. 7

¹³⁷ TASCÓN, Mario. *Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. P. 253-255

palabras como *Feisbukear*, *Taggear* o *Tuitear*, que la *Fundación del Español Urgente* analiza en conjunto con un equipo de profesionales como filólogos, periodistas, correctores y ortotipógrafos para fomentar su “buen” uso y sustentar científicamente las nuevas denominaciones y la evolución de la lengua hispanohablante. Como podemos ver la regulación lingüística está por llegar al entorno digital.

Un ejemplo de lo anterior, así como la adaptabilidad y su trascendencia, lo encontramos en la siguiente nota del día Jueves 20 de Septiembre del 2012 publicada en un diario español consultado por internet: www.eleconomista.es.

Twitter invade el diccionario de la RAE: incluira 'tuitear', 'tuiteo', 'tuit' y 'tuitero'

La XXIII edición del Diccionario de la Real Academia Española, que se presentará en 2014, incluirá las palabras 'tuitear', 'tuiteo', 'tuit' y 'tuitero', así como libro electrónico o blog, según lo ha anunciado este jueves el director de la RAE, José Manuel Blecua, durante la presentación del manual 'Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales'.

Al igual que la RAE lo ha manifestado en otras ocasiones, Blecua ha recordado que **"los únicos dueños de la lengua son los hablantes"**. Por ello, se quiere reconocer de esta forma "una actividad que ejercen miles de personas a título particular o como representantes de instituciones -como es el caso de la propia Academia, que posee cuenta en *Twitter* desde hace un año-.

En palabras del director de esta institución, "la realidad compleja a la que nos enfrentamos ha modificado hábitos y modificado nuestras vidas". En este sentido, apunta que **"no hay que inquietarse por las abreviaturas"**. "Los manuscritos medievales estaban llenas de

ellas y la lengua ha sobrevivido sin sobresaltos desde entonces", ha dicho.

"Los nuevos medios también desatan temores e incertidumbres. Poco a poco, con la prudencia que requiere, se ha podido distinguir las voces de los ecos, las modas de lo perdurable, y la RAE ha ido incorporando términos imparables que describen estas nuevas actividades"(sic), ha añadido en su discurso.¹³⁸

Desde el punto de vista cualitativo, existen marcadas diferencias generacionales en los modos de apropiación y en los usos cotidianos de estas nuevas tecnologías. En las comunidades de adolescentes se constata la influencia dominante del "idioma chat" –como también han mostrado diversos estudios sobre el tema- más cerca de la oralidad que de la escritura. Es en estos espacios donde en mayor medida se están gestando y despliegan las modalidades "taquigráficas" e "ideográficas" de una escritura en proceso de hibridación con formas propias de la oralidad¹³⁹, y se enmarca la importancia de las investigaciones sociales en materia de comunicación tecnológica, ya que aquí y de aquí en la plataforma digital, se observan los cambios que repercuten en la forma de pensar y de actuar en el mundo.

A pesar de que existen las redes con intenciones concretas, también existen las que surgen como consecuencia de nuestros actos y comportamientos. Estas nuevas plataformas crean nuevas formas de comunicación, que generan nuevas formas de puntuación y de transmisión del mensaje. Si Cortázar en *Rayuela* jugaba a desmantelar el lenguaje y hacer una crítica de lo establecido, aquí se juega enriqueciendo al lenguaje y cargando de expresividad así como de personalidad cada mensaje enviado.

¹³⁸ Nota: <http://ecodiario.eleconomista.es/cultura/noticias/4262893/09/12/Twitter-invade-el-diccionario-de-la-RAE-incluire-tuitear-tuiteo-tuit-y-tuitero.html>

¹³⁹ TABACHNIK. Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red. Una incursión por las comunidades virtuales*. P. 12

La mejor forma de entender el medio digital es ser tolerantes con los mensajes recibidos aquí en la red, no se debe renunciar a la creatividad, la imaginación y cualquier otra actuación necesaria para adaptarse a estas plataformas que nos permiten ser interactivos, por lo que se recomienda divertirse dentro del entorno digital, y no ver esta economía del lenguaje como una expresión de ignorancia, sino como una adaptación de la escritura a nuevas realidades.

Las motivaciones, quizás la más frecuente de las razones, en boca de los usuarios, sea la de conseguir comunicarse del modo más rápido posible. Así, recurren a abreviaturas improvisadas, sustituciones de las grafías consonánticas complejas (**ch, qu, ll**) por simples (**x, k, y**), eliminación de consonantes o incluso sílabas enteras (**tomao** por tomado, **cansa** por cansada, **na** por nada) supresión de gran cantidad de tildes, mayúsculas y signos de puntuación, etc.

Una segunda explicación es la de conseguir “escribir como hablo”. Se busca una oralización de la expresión, y a la hora de buscar esa oralización, pasan entre otras, por:

- a) Búsqueda del coloquialismo,
- b) La deformación de las palabras buscando una mayor proximidad a su forma fonética, y,
- c) Una mezcla de ambas, donde la forma fonética que se pretende emular es la perteneciente a un registro coloquial.¹⁴⁰

Internet ha influido en el uso del lenguaje en las redes sociales y los dispositivos móviles. La ausencia del sonido y la imagen cuando nos comunicamos en estas plataformas, ha generado nuevos recursos para transmitir un mensaje que busca en muchas ocasiones la complicidad con el interlocutor. Por el camino, eso sí, nos olvidamos de las reglas de puntuación, usamos contracciones para ahorrar caracteres y hasta dotamos de nuevas funciones a los signos de puntuación.¹⁴¹

¹⁴⁰ Véase: MAYANS, Joan. *Género chat*. P. 85

¹⁴¹ TASCÓN, Mario. *Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. P. 359

De modo que la conversación digital es la misma conversación que hubiésemos tenido en un café, hablar de asuntos cotidianos, de la televisión, de la vida misma, pero ahora a un nivel digital e instantáneo sin compartir más que la aplicación. Obviamente el lenguaje materno pero también la posibilidad de hacer uso de los recursos tecnológicos que permiten enriquecer esta conversación, dan un contexto y generan en él una identidad por la forma de expresión.

2.2.3 – Las formas de expresión digital.

En los apartados anteriores pudimos observar algunos ejemplos de formas de expresión para generar sentido de pertenencia. Vimos la objeción y crítica, hecha al lenguaje de la literatura y la forma de escribir una novela, además de ver cómo la creación de un nuevo género literario como el chat, surge de una transpolación de la conversación oral a un medio digital para hacerla multimedia. Analizaremos las formas específicas que utilizan los usuarios de las redes sociales para expresarse lo más cercano posible a la oralidad, el sonido y las gesticulaciones. Las formas en que se han acomodado para hacer el proceso más rápido, más versátil, más entretenido y más apegado a su personalidad.

Estas formas de expresión dicen más de la persona que los produce, que el mensaje mismo. Pues nos da una imagen general de cómo se está reproduciendo el lenguaje, cómo se muestra y desenvuelve el sujeto empírico, cómo se está moviendo la cultura y cómo se está personalizando una tecnología y su uso; estamos hibridando las plataformas de interacción social y estamos fusionando prácticas digitales con nuestra vida análoga, que por el momento son notorias pues están sectorizando a la población, pero esta fórmula de aglomeración de comunidades, en un par de lustros quizás será lo más común en la era digital, con miles de culturas y comunidades en red.

Como ya sabemos el objetivo principal de todo proceso comunicativo es dar sentido y entenderse con otros sujetos. Así en internet, la velocidad y el uso común omite a los neófitos y hace uso de la brevedad de los mensajes, atajos

gramaticales como el @ que generaliza ambos sexos “tod@s” que se refiere a todos y todas al mismo tiempo, los silabogramas¹⁴² del tipo “wapa” en lugar de “guapa”, reemplazo de sílabas como la leta K en **Ksa** (Casa), P en **ptardo** (petardo), D en **dcir** (decir); así como la supresión de espacios y vocales como lo muestran los siguientes ejemplos:

Msj: mensaje

Mñn: mañana

Sbdo: sábado

Masllamao: ¿Me has llamado?

Tdicho: Te he dicho

Q ta pedio?: ¿Qué te ha pedido?

Nasnoches: Buenas noches.

La creación de nuevas palabras conjugándolas con números y signos como:

2: **d2**, **salu2**, (dedos, saludos)

X: Por

+: Más

=: Igual

\$: Dinero.

Anglicismos y siglas, algunas pasajeras y otras ya establecidas por la memoria colectiva que se vuelven parte del entendimiento general como:

¹⁴² Nota: Conjunto de caracteres o símbolos que representan sílabas y forman palabras. Normalmente representa un sonido *consonántico* seguido de un sonido *vocalico*.

LOL¹⁴³: Muerto de risa, reírse demasiado (*Laughing out loud*).

ASAP: Lo antes posible (*As Soon As Possible*).

BFF: Mejores amigos para toda la vida (*Best Friends Forever*).

FYI: Te informo... (*For You Information*).

NSFW: No indicado para ver en una oficina (*Not Suitable For Work*).

OK: De acuerdo, vale (*Oay*).

OMG: ¡Dios mío! (*Oh My God*)

PC: Por cierto.

ROFL: Tirado en el suelo, riendo (*Rolling On the Floor Laughing*).

TQM: Te Quiero Mucho.

QTL: ¿Qué tal?

WTF: ¿Pero qué demonios es esto? (*What the Fuck*)

XOXO: Besos y abrazos (*Kisses and Hugs*)¹⁴⁴

O frases virales que se suman a este amplio universo del lenguaje digital, como la de “**ola k ase**”, popularizada por una pista musical del tipo remix, para formular frases como “**ola ke ase, revisando su feisbu o ke ase?**”

Algunos ejemplos de onomatopeyas frecuentes en la mensajería instantánea:

Golpe, bofetada, chasco: **Pam, zas, plaf, zasca, pum, pumba,bum.**

Asco: **Aj, puaj,**

¹⁴³ Nota: Las abreviaciones idiomáticas son recursos comunes para los usuarios que frecuentan los entornos digitales, por ejemplo LOL, es un acrónimo muy popular en inglés que significa *laughing out loud, laugh out loud*, o a veces *lots of laughs*, traducido como "reírse en voz alta" (es decir, a carcajadas), "muerto de risa", "reírse mucho" y "muchas risas".

¹⁴⁴ TASCÓN, Mario. *Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. P. 145

Carraspeo, aclaración: **Ejem.**

Comer, sabroso: **Ñam.**

Sorpresa: **Cucú.**

Sorpresa agradable: **Guau.**

Estornudo: **Achís.**

Sueño, dormir: **Zzzzz zzz**

Silencio, callar, chitón: **Chis, sss.**

Tragar, beber: **Glu glu.**

Resultar interesante, dudar: **Mmmmm**

Asentimiento, comprensión: **Ajá.**

Aburrimiento, cansancio: **Buf.**

Un simple **ja** equivaldría a una risa sardónica o irónica que no denota alegría; un **jaja**, a una risa sincera; y un **jajaja**, a una carcajada. Asimismo, se genera, de un modo natural, acepciones y connotaciones propias de este contexto coloquial; por ejemplo, **jejeje** es una sonrisa cómplice; **jojojo**, una risa socarrona; y **jijiji**, una risilla traviesa o contenida.¹⁴⁵

Los anteriores ejemplos de formas de expresión son una pequeña muestra de la amplia gama de formas que existen y existirán en internet. Con la Teoría de los 6° de Separación¹⁴⁶; el amigo del amigo del amigo. Hoy en día una información se verá en todo el mundo, y puede convertirse en viral para después ser una referencia social y cultural del internet. El registro de la oralidad de la historia del

¹⁴⁵ *Ibíd. P.144*

¹⁴⁶ Nota: Teoría propuesta por Frigyes Karinthy en su cuento *Chains* en 1930, que intenta probar que una persona está unida a cualquier otra persona del planeta por medio de una cadena de conocidos que no tiene más de cinco intermediarios conectando a ambas personas con sólo seis enlaces; en la era digital y con las redes sociales, el sociólogo Duncan Watts en su libro *Six Degrees: The Science of a Connected Age* asegura que es posible acceder a cualquier persona del planeta en tan sólo seis “saltos”.

sujeto empírico es digital, su comunicación diaria queda registrada en la memoria de la aplicación de la red. Una huella digital albergada en el buzón de los mensajes del perfil. Su muro o la actualización de cada día. Cada paso dado en internet está grabado y forma parte de una vida digital.

Hay un mundo moviéndose en el Internet paralelo a la realidad empírica. Por lo que la información y el conocimiento como referente comercial ha llevado el valor simbólico de la unicidad a la venta, al poner una *Tienda de Stickers* digitales parecidos en principio a los emoticonos, imágenes cargadas de información, para esta investigación, el signo lingüístico referente de las redes sociales.

Un usuario desde su perfil crea un nicho donde comparte su mundo e interactúan con los demás usuarios, se reconoce con ellos pero crea una identidad, independientemente de su interacción principal en el mundo digital. De esta manera, crea sus propios círculos y vínculos en la red; las redes sociales permiten la comunicación en tiempo real, y el lenguaje y la cultura moviéndose todo el tiempo, rompiendo las barreras idiomáticas, dan como resultado estas formas de expresión y estas modificaciones culturales en el lenguaje. Aseguramos una transformación gradual en el lenguaje digital conforme más usuarios naveguen e interactúen en las redes sociales. Habrá regulaciones por parte de la seguridad y de lo económico, pues la vida *online* como espacio en construcción tiene sus propias reglas y condiciones; además de las marcas características de la era, como lo es el emoticono, que será desarrollado y analizado en nuestro siguiente apartado, donde una vez más la ambivalencia del signo muestra su poder y una imagen no dice más que mil palabras, sino que el contexto da sentido a la información que se produce, cargando de emoción y significación un mensaje de texto enriquecido con el multimedia, además de ir abriendo el abanico de las posibilidades comunicativas en la plataforma digital.

2.2.4 – Los emoticonos

Cuando Kevin MacKenzie envió, en abril de 1979 un mensaje al MsgGroup, sugiriendo la posibilidad de incluir un poco de emotividad a los textos de los correos electrónicos que él consideraba excesivamente áridos y secos, no tenía ni idea de lo que estaba inaugurando.¹⁴⁷ Uno de los primeros grandes logros de esta adaptación digital, es que se han conseguido condensar la comunicación y transmitir mensajes con estados de ánimo. Generando nuevos modelos de escritura como los emoticonos, mediante los cuales un usuario traslada al resto, si lo que ha escrito tiene un tono humorístico, si está enfadado o si simplemente es un guiño de complicidad.¹⁴⁸

Los emoticonos y *smilies* son representaciones gráficas o textos icónicos de uso convencional, cotidiano y sorprendentemente frecuentes en los chats. A primer golpe de vista, puede ser necesario un poco de imaginación para discernir su significado. Los más básicos en un principio tenían que ser leídos en horizontal; representando caras, gestos y estados de ánimo. Los más novedosos cuentan con movimiento y sonido.

Mientras que un rostro humano puede transmitir, voluntaria o involuntariamente, un abanico enorme de significados, en los emoticonos de un chat, este espectro es infinitamente más reducido y se restringe a informaciones que se transmiten voluntaria y vehementemente.

En este sentido, Martha Torres Viltarsana en su texto *Funciones Pragmáticas de los Emoticonos en la Comunicación Mediatizada por Ordenador*, los clasifica a partir de su funcionalidad pragmática:

- A) Emoticonos que expresan la emoción del emisor.
- B) Emoticonos de interpretación del mensaje.
- C) Emoticonos de complicidad.
- D) Emoticonos preservadores de la imagen (del emisor).

¹⁴⁷ MAYANS, Joan. *Género chat* .P 64

¹⁴⁸ *Ibíd.* P.64

E) Emoticonos amenazadores de la imagen (del receptor).

Los emoticonos sencillos son los que se crean con símbolos de puntuación y combinación de símbolos y se leen ladeando la cabeza. Actúan como partículas enfáticas y sustituyen expresiones comunes como adiós, un beso, te quiero, hola, llámame, etc. aquí algunos ejemplos:

:) Sonrisa

: -) Otra sonrisa

:] Y otra más

; -) Sonrisa y guiño de ojo

XD Carcajada

: **P** Sacar la lengua

: - **D** Otra carcajada/risa/sonrisa

:‘-**D** Risa con lagrimilla

:**0** Sorpresa

: (Tristeza

:’(Tristeza con lagrimilla

: - **I** Indiferencia

:-> Comentario sarcástico

:-@ Chillar

:-& No puedo hablar

0:-) Soy un ángel

>:-> Comentario diabólico

:-X Tengo los labios sellados

:-/ Escepticismo

:-I No sé qué decir

O_o Un ojo entrecerrado o una ceja torcida

:* Un beso

:*** Muchos (tres) besos

[:-] Soy un robot

:-)” Babear

“:-) Sudar¹⁴⁹

Los emoticonos constituyen un recurso comunicativo potente, directo, sencillo, útil dentro de un medio que no permite la gestualización física. La influencia de la lengua inglesa es habitual en los chats, por lo que una imagen a veces, sólo a veces, puede decir más que mil palabras y este tipo de entendimiento es parte fundamental de la comunicación del siglo XXI.

Con base en estas afirmaciones, si la comunicación digital es acompañada con un emoticono, funciona más como un simulacro de la interacción visual de un estado de ánimo. El hecho de que un gesto con los labios implique el significado /sonrisa/ representarlo con dos caracteres ASCII es aún más retorcido¹⁵⁰, más forzado y más arbitrario que ese gesto con los labios; el emoticono no se asocia con el significado /sonrisa/ sino que lo hacen con /ese gesto con los labios/. Su significatividad, su capacidad expresiva y dramática han cuajado en este medio hasta llegar a constituir un punto de referencia crucial dentro de él.

Para el proceso de elaboración mecánico de un emoticono, ejemplo, el de una sonrisa: en primer lugar, el usuario puede que sonría en la vida real. O puede

¹⁴⁹ MAYANS, Joan. *Género chat* .P. 62-64

¹⁵⁰ *Ibíd.* P. 76

que simplemente quiere que su personaje sonría. Segundo, el usuario identifica la sonrisa que ha imaginado para su personaje en la cadena “dos puntos y paréntesis cerrado”. En tercer lugar, el ordenador codifica esa información y la convierte en dos series binarias de ceros y unos, enviándola por el circuito electrónico de internet; en un principio, fue el código. Y el código es lo digital. En cuarto lugar, el ordenador del o de los receptores, hace la operación inversa y traduce esas dos secuencias en la cadena “dos puntos y paréntesis cerrado”. En quinto lugar, el receptor, los receptores y/o la audiencia ven el emoticono y lo interpretan. Haciendo uso de sus conocimientos del código, de forma memorística, o improvisando de nuevo esos conocimientos de forma intuitiva o evocativa, leen ese indicio de minúscula sonrisa: la decodifican. Y si hay suerte la entienden.¹⁵¹

Emoticonos más elaborados, no se leen ladeando la cabeza:

(-_-;) Nerviosismo o timidez

(-_-)zzzz Tener sueño o estar aburrido

(^_-) Guiño de complicidad

(>_<) Preocupación o enojo

<*)>>>{ Pez

\0/ Animadora

//0-0\ John Lennon.¹⁵²

Estos últimos ejemplos muestran la referencia cultural de la sociedad y su extrapolación a la plataforma digital. Donde los recursos tecnológicos son adaptados para mostrar y compartir su mundo, su creatividad y su interacción digital de forma divertida. Pero nos preguntamos, ¿Qué es en esencia, un emoticono? El nivel de abstracción de sus contenidos simbólicos deja poco lugar a la consideración iconográfica y nos lleva a pensarlo como un signo. Un conjunto

¹⁵¹ Ibíd. P. 74-76

¹⁵² TASCÓN, Mario. *Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. P. 141

indeterminado, inconcluso, abierto a la recreación y a la redefinición de sus significados y usos. El emoticono cumple perfectamente con la definición de un simulacro, al eliminar su dependencia de un referente exterior / real, sustituyéndolo, ocupando su lugar y desalojando ese referente previo de su contenido inicial, puesto que la forma, la frecuencia y las situaciones en que se basa en un chat ha acabado por devenir significativamente distinto a lo que ocurre con su gesto referente en la mal llamada “vida real”; en palabras del antropólogo Stephen A. Tyler, “la evocación es la llave que abre las puertas a la percepción”.

El emoticono resulta interesante en sí mismo, al permitir deconstruir los elementos constitutivos de estas expresiones sociales y reducirlos a su mínima y más abstracta representación comunicativa. El emoticono no lleva inscrito un significado directo, para empezar, porque su decodificación es indexical, depende del contexto pues son evocados por convención común. Para Tyler son “ilusiones de la gramática” de mecanizar las operaciones de significación, de vinculación entre significado y significante. El proceso cognitivo, simbólico y comunicativo al que nos llevan los emoticonos puede ser entendido como de evocación, pues funciona por asociación más o menos libre de ideas, significados y referentes. “puesto que la evocación es no representacional, no debe ser entendida como una función de signo, ya que ni es ‘un símbolo de’ ni ‘simboliza’ aquello que evoca”.¹⁵³

Los emoticonos, en todo caso, ocupan el vacío que la ausencia de gestos faciales físicos dejan. Y lo llenan de otro tipo de operación, también de carácter comunicativo. El emoticono es una acción hecha, y no una acción narrada. En el género chat, los contenidos se dicen, se narran y se hacen. La comunicación mediada por ordenador es polifuncional y polimórfica.¹⁵⁴

La alegría y la tristeza son sentimientos universales y se podría pensar que los emoticonos también lo son, pero no es así. Hay estudios que indican que una cara enojada no es lo mismo para un oriental que para un occidental, en Asia se fijan más en los ojos y los occidentales en la boca, así que una cara asustada para

¹⁵³ MAYANS, Joan. *Género chat* .P. 70-72

¹⁵⁴ *Ibíd.* P. 77

un europeo significa una sorprendida para un asiático, la razón de estas interpretaciones son culturales, por eso los emoticonos asiáticos poseen rasgos más marcados en los ojos:

Felicidad: Occidente : -) ; Asía (^_^)

Tristeza: Occidente : - (; Asía (;_;) / (T_T)

Sorpresa: Occidente : - O ; Asía (o.o)¹⁵⁵

Los emoticonos sean occidentales o asiáticos, son una factura y una calidad artesanal en tanto no aspiran al estatuto estético o artístico de la literatura. Como tampoco aspiran a los derechos de propiedad intelectual ni a las responsabilidades y privilegios de la autoría legítima. Son prácticas lúdicas, anónimas y colectivas, ejercicios más o menos rudimentarios o sofisticados de ficcionalización.¹⁵⁶

A lo largo de este subtema podemos observar la influencia social que se tiene en torno a los emoticonos como parte de las formas de expresión de los usuarios. Son la parte interactiva de las “simples” conversaciones de todos los días. Sin darnos cuenta por el silencioso avance de la hibridación del mundo digital con la vida empírica, el lenguaje cambia de forma, se adapta, resignifica y transforma el entretejido social.

La interacción social a través de las redes tiene un nuevo referente y el lenguaje tiene un nuevo inquilino dentro de sus amplias salas de significación. Estas prácticas de la era digital, tanto interactivas como discursivas, son la forma de crear una imagen del sujeto digital. Una forma de ser etiquetado frente a las formas de expresión digitales, “frío” o “caliente”, el lenguaje está fijado, y las formas de expresión también; la cuestión es si se es parte de la interacción con los mismos recursos discursivos o no.

¹⁵⁵ TASCÓN, Mario. *Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. P.100

¹⁵⁶ TABACHNIK. Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red. Una incursión por las comunidades virtuales*. P. 101

Si tomamos en cuenta que tenemos una imagen social que proyectamos al hablar, ya sea formalmente en una entrevista, a diferencia de tener una charla habitual con un amigo, hay una serie de reglas establecidas implícitamente por el lenguaje. Por tal motivo, en el siguiente tema veremos cuál es la imagen del sujeto social que carece de gesticulación y sonido, mientras se comunica e interactúa con las redes sociales.

2.3 - Como te lees te tratan: Las prácticas discursivas en red.

Comunicarse a través de la gran red digital del siglo XXI es principalmente a través del lenguaje escrito; está la posibilidad de las videoconferencias pero ésta forma no se ha popularizado por cuestiones de apertura tecnológica. El texto es la forma más sencilla de comunicarse. Por lo regular casi todas las tecnologías de comunicación se enfocan principalmente en este básico recurso, cuando la industria ofrece un servicio, una aplicación o una tecnología nueva en materia de comunicación global, lo primero que mencionan es como dichos recursos son compatibles con los software de mensajería instantánea y las redes sociales, ya que el estar comunicable es la principal razón de consumo de la era.

Hoy en día es más evidente que la urgencia de estar comunicado predomina como una necesidad implícita al ser humano moderno, siempre se tiene algo que decir, algo que contar. Esta manifestación, y querer evidenciarla en el acto de la interacción social, han dado popularidad a las redes sociales, donde se han y seguirán comunicando, entreteniéndolo y organizando las personas.

Como en la vida real, las personas somos dadas a *etiquetar* y a *valorar* a las personas. “*Como te ven te tratan*” dice el dicho popular que ha llevado a que una persona “deba” pensar en su forma de vestirse de acuerdo a la ocasión, de etiqueta o casual, todo depende de la importancia que le pretendamos dar al evento o circunstancia a la que nos estaremos enfrentando; pero en la red, dónde no figuras como persona física sino como un ente digital, cómo categorizas tu presencia, cómo configuras la imagen que tienes de ti, la que quieres que vean en ti y la que los otros te mirarán, y para esto, uno de los recursos que se han desarrollado, son las prácticas de escritura y modos de expresión particulares, creando y usando emoticonos, inventando palabras, dando sentido y significado a objetos y prácticas.

Si en el contexto de esta reflexión concebimos la anamorfosis¹⁵⁷ como uno de los principios activos en la producción de imágenes de sí (verbales o icónicas),

¹⁵⁷ Nota: Una deformación en las imágenes que obliga al observador a mirarle.

es precisamente porque éste artificio remite desde su mismo origen –técnico poético¹⁵⁸- al juego de las apariencias, juego en el que el régimen de interacción virtual que aquí nos interesa, se proyectaría también en la metamorfosis del nombre propio y en la invención y asunción de seudónimos.

Todo esto para tener una imagen virtual de nuestra persona, un sujeto que está a la moda y que vive en el entorno digital con familiaridad, que no se asusta de la innovación tecnológica ni de los parámetros que se están modificando, sobre todo en el terreno de lo escrito. Una forma de ser y de estar en el mundo “joven” que es la tecnología, siempre actualizándose, más veloz, más atractivo y más ligero.

Como en cualquier otra comunicación, en la mediada por internet debemos tener en cuenta aspectos relacionados con la imagen tanto de los emisores como de los receptores de los mensajes. Asimismo ser conscientes de las normas de cortesía que deben observarse para que ésta se mantenga dentro de unos cauces que permitan el progreso de la interacción. Y si no seguimos estas sencillas normas, corremos el riesgo de ser considerados novatos, maleducados, provocadores o troles.

Estas reglas no han sido impuestas, son reglas de facto que surgen de la propia comunidad. Las personas somos corteses por dos¹⁵⁹ razones fundamentales: por el deseo de ser aceptados y por el deseo de no dañar la imagen social que los demás tengan de sí mismos, y esperamos el mismo comportamiento hacia nosotros. En este apartado veremos la imagen del sujeto digital como el referente del sujeto empírico, evidenciado y etiquetado por su forma de expresarse en internet.

La importancia de crearse una identidad y el valor que está tomando en la era de las comunicaciones, nos hace pensar en una sociedad digital, conectada a Internet todo el tiempo. Si la información y la vida digital están moviéndose, la

¹⁵⁸ TABACHNIK, Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red. Una incursión por las comunidades virtuales*. P. 72

¹⁵⁹ TASCÓN, Mario. *Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. P. 52-53

significación de esta forma de vida toma importancia y requiere estar a la vanguardia junto con el modo de vida tecnológico, más rápido, más ligero, más pequeño, siempre novedoso.

Hablaremos sobre el estilo de un sujeto digital, la imagen que proyecta y la reputación digital que va creando. Situación que quizás no vaya a la par de la vida del sujeto real, por las posibilidades que nos da la despersonalización del Internet, pero estas personas quienes tienen un perfil en alguna red social, usualmente compartirán algunos de los acontecimientos, pensamientos y gustos de su vida. Además de la posibilidad de crear una o varias identidades digitales a partir de los recursos discursivos, por eso “como te lees te tratan” y en un mundo donde todo es moderno y novedoso, algunos usuarios no queremos ser entendidos como cavernícolas o *trolls*¹⁶⁰ de la era digital.

2.3.1 – Estilos, imagen y reputación digital

El estilo está en todas partes dice la lingüista Judith González Ferrán. Para definir la imagen, el estilo y la reputación en un entorno tan amplio y con unas posibilidades de relación inimaginables, todo lo que uno haga o diga constituyen nuestras maneras y gustos, nuestros modos y estilos, asimismo el lenguaje está cargado de valor simbólico que apunta a todas direcciones permitiendo generar distintos círculos de interacción social dentro de un mismo sitio, por ejemplo en Facebook, puedes participar en grupos privados y públicos con fines específicos, tener tu círculo de amigos, además de seguir marcas y artistas.

En Internet, tanto artistas como ciudadanos comunes, tenemos un público más amplio, hoy nos juzgan más personas y medios, y como la mayor parte de las interacciones quedan registradas, es información nuestra que puede ser siempre citada. Por eso hoy más que nunca tenemos que ser más precavidos cuando tengamos un mal día. No sólo cuidar lo que decimos sino también vigilar lo que

¹⁶⁰ Nota: El Troll es el sujeto que publica mensajes de manera provocadora o fuera de tema.

otros dicen de nosotros. Podemos configurar alertas desde *Google* que nos avisen cada vez que nos citen, lo cual no va a modificar nada, sólo que será de nuestro conocimiento las críticas u opiniones sobre nosotros o nuestro producto.

Nuestro estilo configura las cosas y hay que estar conscientes de que está en las fotografías que compartimos, en los *retuits*¹⁶¹ que damos, en los post que realizamos, en el avatar que usamos, en el tiempo que tardamos en responder, en los amigos que tenemos y en los me gusta que damos, etc.

No tiene nada de malo el tener una “huella digital” en internet, cientos de millones de usuarios tienen una, pero es un hecho que la mayoría desearíamos tener una connotación positiva. Es de vital importancia estar conscientes de que vamos dejando un “rastros digital” y cuidar lo que decimos en línea sobre otros, pero también, estar pendientes de lo que dicen sobre nosotros. La clave para tener una buena reputación en línea consiste en ser buenos ciberciudadanos, comportarnos cívicamente y con respeto hacia los demás en línea, y publicar información positiva sobre nosotros mismos en los medios socio-digitales a nuestra disposición.¹⁶²

Al tomar nuestras constancias, regularidades y los patrones que repetimos en nuestros modos de “ser” en el mensaje, forjamos sin darnos cuenta, una imagen digital que nos retrata y que es la que los demás tienen de nosotros. Escribía Carmen Gaité en *Ritmo lento* que no hay nada que nos penalice tanto ante los demás como un fallo en nuestra coherencia. Explicaba que ver rota esa coherencia supone precisamente quebrar la imagen unitaria que los demás se hacen de nosotros y que, al cabo, es lo que somos para ellos.¹⁶³ Como lo podemos observar en la siguiente cita sobre las aplicaciones de conversación en línea: “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 y próximo, con un lenguaje en tercera persona,

¹⁶¹ Nota: Compartir un mensaje de Twitter que ya fue escrito.

¹⁶² COLLIER, Anne y MAGID Larry. *La guía de Facebook para padres de familia*. Localización al español; Alianza por la seguridad en Internet A.C. www.efectointernet.org P. 7

¹⁶³ TASCÓN, Mario. *Escribir en Internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. P. 59-60

convencionalmente distante y, hasta cierto punto, psicológicamente problemático, por el simple hecho de propiciar el hablar del ego en forma de tercera persona, distanciándolo de uno mismo, objetivándolo y “objetificándolo”.¹⁶⁴ Logrando con ello acceder a un referente de nosotros mismos, quien será nuestra voz y cuerpo dentro de la interacción digital.

Estos entornos cibernéticos no sustituyen la realidad ordinaria, en principio porque no ocupan el mismo lugar, sino que forman parte de la construcción de una nueva forma de entender nuestra interacción social, de concebirnos a nosotros mismos y de desarrollar una narrativa y su registro de manera diferente, en un presente intangible pero registrable. De esta forma, a través de los actos, de las intervenciones continuadas se va definiendo un personaje, dentro del entorno digital. Es una experiencia de adentramiento entre otros personajes sociales, de creación y narración de una versión del ego propia del medio, adecuada a él, ilusoria en tanto que hecha de ilusiones, voluntades de ser, proyecciones más o menos ideales de los egos de los usuarios.¹⁶⁵

El profesor e investigador del MIT¹⁶⁶, Sherry Turkle, menciona que en el ciberespacio se nos proporcionan oportunidades para jugar con aspectos de uno mismo que no son totalmente ajenos a uno mismo, pero que pueden estar inhibidos en la vida real. De esta manera, se puede reconfigurar una identidad (a partir de los términos freudianos) del *yo*, *súper yo* y *ello*, donde se configure un *Yo ideal*, con el que mostramos lo que queremos que el mundo digital nos vea y nos sepa, eliminando aquellas facetas que no nos agradan de nuestra personalidad.

Las escrituras del yo en la red constituirían un recurso para contrarrestar la fragmentación y dispersión identitaria, religando subjetivamente las múltiples esferas de pertenencia (cultural, social, familiar, etc.) mediante nuevas formas de comunicación que movilizan un espacio de convergencia y recomposición de sí.¹⁶⁷

¹⁶⁴ MAYANS, Joan. *Género chat*. P. 56

¹⁶⁵ *Ibíd.* P. 81

¹⁶⁶ Nota: MIT (Massachusetts Institute of Technology).

¹⁶⁷ TABACHNIK. Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red. Una incursión por las comunidades virtuales*. P. 121

Lo participativo y lo procesual del medio hacen de él algo interactivo. Lo que lleva a la gente a los chats o mensajeros instantáneos no es que sean entornos tecnológicos interactivos, sino que sean entornos de interactividad social¹⁶⁸: para interactuar con otras personas.

Eso en el primer plano del por qué se conectan las personas a un entorno de interacción social, que expande la comunicación que tienen con sus allegados en la vida real, se ha comprobado que más del 75% de los contactos que una persona tiene en su perfil del mensajero instantáneo, son personas con las que trabaja, estudia y se divierte fuera del espacio virtual. Padres e hijos, novios y amigos, se comunican en el espacio público, dónde más que un acto de exhibición del espacio privado, se trata de un acto de familiarización en el espacio público.

De modo que, en un segundo plano de la conversación, entre las réplicas, se insertan comentarios analíticos y a veces críticos sobre las condiciones, la naturaleza, las restricciones, de esa familiar y a la vez extraña experiencia en que están comprometidos los miembros de una comunidad virtual. Se podría afirmar que en buena medida son los mismos protagonistas de los encuentros virtuales quienes están elaborando una teoría de sus propias prácticas en el ciberespacio.¹⁶⁹

Mario Tascón nos dice que la reputación digital es un término cada vez más frecuente en la web 2.0¹⁷⁰. Con la proliferación de las redes sociales como medio de promoción personal y profesional, ha empezado a difundirse este concepto, dado que la reputación que no tiene en su vida normal, no tiene por qué corresponderse con su mejor o peor reputación en internet.

De esta manera concluimos que, reputación digital hace referencia a la imagen y a la reputación pública que una persona, empresa, producto, servicio o marca adquiere en internet, independientemente de la conseguida fuera de la red.

¹⁶⁸ MAYANS, Joan. *Género chat*. P. 79

¹⁶⁹ TABACHNIK. Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red. Una incursión por las comunidades virtuales*. P. 206

¹⁷⁰ Nota: Término asociado a aplicaciones web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en internet.

Nuevamente un signo ambivalente de la era digital que recae sobre la imagen que configura su estilo y prueba su existencia. En la interacción es dónde encontramos la reputación, en el registro de sus interacciones con otros usuarios, lo que le gusta y lo que consume. En la brecha rota entre lo público y lo privado, ahora sólo existirá lo publicado.

En estas publicaciones o registro de nuestra historia en internet, vamos forjando nuestra identidad y reconfigurando el yo empírico para tener un sujeto digital con una imagen y una reputación en internet. Por ejemplo los artistas hacen uso de las redes sociales para estar en contacto con sus fanáticos, enterarlos de su próximos eventos y mostrando un lado más humano y más cercano con los que agradan con su trabajo. También las instituciones han usado este medio llamado E-government¹⁷¹.

2.3.2 – Prácticas y recursos discursivos para crear una identidad digital.

En el siguiente apartado observaremos como se crea una identidad en el mundo digital, los recursos que hay y las prácticas que definen nuestro comportamiento y nuestra actitud ante las huellas digitales que dejamos y que dejan los demás. Ya que la vida *online* está tomando fuerza pues las actividades del mercado se mudan a esta plataforma, la gente interactúa y es negociable la imagen digital, como se mostraba anteriormente con la venta de emoticonos¹⁷² para diferenciarse de los demás usuarios; la unicidad y la primicia como dos importantes valores simbólicos de consumo en la era digital.

Las redes sociales son el parte aguas de la comunicación en la era digital, en ellas se está generando el movimiento social y la voz pública, información al

¹⁷¹ Vease: Glosario.

¹⁷² Nota: en el año 2013 junto a las constantes modificaciones que se han realizado a la red social Facebook, una de ellas es la posibilidad de adquirir una serie de emoticones diseñados con características específicas, y lo relevante de ello es que algunos tienen costo, lo que nos lleva a pensar en ellos como un recurso de distinción y unicidad para el usuario.

momento y prácticas de consumo. También estamos viendo manifestaciones culturales y actividades que se vuelven parte de la rutina cotidiana de las personas. Entre ellos usuarios que al prender la computadora, quien se conecta directo a internet, abren el explorador y lo primero que revisan es el perfil de la red social.

Marshall McLuhan señalaba que cada nuevo medio adopta los contenidos de su predecesor, y por ello confunde su autentica eficacia histórica. Ante la irrupción de un nuevo avance tecnológico, la sociedad se ve obligada a inventar sus contenidos y sus formas de uso; de esta forma su genuinidad específica se va descubriendo a medida que dejamos de pensarlo como un sustituto de algo y lo vemos como un medio donde el usuario tiene con un estilo generado gracias al uso de las peculiaridades propias y singulares de la conversación en tiempo real.

Las redes sociales y las aplicaciones que permiten la comunicación instantánea, logran que los usuarios no se comuniquen dentro de este espacio comunicativo a través de algo sino que lo hacen estando en un lugar. Quiere esto decir que al trabajar a partir de una forma de presencia-ausencia, se producen interacciones que involucran acciones, de modo que la comunicación se vuelve sustancialmente más compleja y rica que una conversación telefónica, ya que se adaptan los recursos lingüísticos para concretar una comunicación rica en expresividad a falta de oralidad y visibilidad.

Estos recursos lingüísticos, digamos por ejemplo las onomatopeyas, han pasado a convertirse en moneda de cambio habitual y no problemática por parte de unos usuarios que los aceptan sin cuestionarlos, puesto que han pasado a formar parte de su “mundo cotidiano”, aquel que no se pone en duda. Se podría pensar que un usuario primerizo observará boquiabierto y confundido las onomatopeyas, los emoticones, las palabras y frases del momento, las faltas ortográficas, etc. Todas estas convenciones aunque, en poco tiempo, también

participará de ellas activamente, si es que decide ahondar en esa primeriza y pasmada experiencia.¹⁷³

De acuerdo con el filósofo del lenguaje Mijail Bajtín, los géneros discursivos son una serie de enunciados estables que son agrupados porque tienen ciertas similitudes en su contenido temático, su estilo verbal, y su composición. En la era digital podemos hablar de una discursividad en la práctica del lenguaje, ya que si en su mayoría hablamos de conversaciones mundanas, soliloquios y citas literarias, lo que las agrupa es la economía lingüística que practican casi todos los usuarios ya adecuados al ritmo y la moda de la expresividad en la red.

Hay una corriente que considera una mejora en el uso del código lingüístico y no de empeoramiento. La deformación del código normativo escrito que se produce ostensiblemente, en los chats, se trata de un proceso consiente y creciente por parte de los usuarios, que pasan a utilizar un registro repleto de aparentes incorrecciones, con una finalidad, bajo nuestro punto de vista, básicamente expresiva;¹⁷⁴ En materia de libertad de la práctica lingüística: El habla.

Lo que demuestran estas prácticas, es que son utilizadas inconscientemente como el recurso principal que da identidad a los usuarios de la mensajería instantánea. Ahora estamos presente ante un miembro que está inmerso en su cultura, entendiendo como cultura ese conjunto de disposiciones, reglas, normas e ideales, que permiten a estos sujetos relacionarse como “comunidad”, en un entorno social en línea, y que se manifestarán y materializarán para reconocerse, en el acto común de expresarse de esta forma.

Un usuario no podrá evitar comparar su conversación con aquellas a las que está habituado en la vida real. Aprenderá por comparación y asimilación, se dará cuenta de que sus comentarios son más apreciados y, especialmente, eficaces si son más cortos y directos. Apreciará la eficacia simbólica y comunicativa de los emoticonos. Percibirá que nada de lo que se diga en el chat

¹⁷³MAYANS, Joan. *Género chat*. P. 51

¹⁷⁴Ibíd84-85

es necesariamente verdad ni mentira, que los personajes que allí se reúnen son eso, personajes, a veces coincidentes en todo y a veces divergentes completamente de los usuarios que los manejan. Todos estos conocimientos se irán acumulando y le irán “haciendo nativo”. A través de esta práctica cotidiana, el chat se convierte en un entorno social más, válido en sí mismo y con sus propias reglas de interacción.¹⁷⁵

Como te lees te tratan y como usuario registrado en una red social, seguramente tendrás un estilo, una imagen y una reputación digital, estas características están implícitas en tu registro de actividades, desde la generalidad de los gustos a las especificidad de las formas discursivas con las que se vale el usuario para expresar su forma de ver el mundo. Estas acciones son las que generan una identidad y como ella se comporte en la red será tratada.

Hemos visto a lo largo de este capítulo como las etiquetas sociales siguen presentes en esta plataforma de interacción social, y lo que decimos, y el cómo lo decimos toman mucha importancia pues son el referente de nuestra personalidad en internet. Ya no importa tanto la imagen que podamos mostrar al mundo digital, si nuestro comportamiento no es consecuente con nuestras palabras, es más notorio y como está registrado, es un constante recordatorio de cómo las personas y sus gustos son volátiles y en Internet, con el mercado cultural en constante movimiento, las reacciones de los usuarios no se hacen esperar.

En nuestro siguiente apartado observaremos un planteamiento para una posible forma de regulación dentro del Internet, a partir de la creación del perfil. Asimismo, analizaremos las campañas que pretenden institucionalizar las formas de comunicación en las redes sociales, el “buen” escribir frente al “mal” escrito y como esta postura que llegases a elegir frente a la forma del mensaje, también otorga identidad dentro de la era digital.

¹⁷⁵ *Ibíd.* P. 110

2.4 - Identifícate: Regulación y autocensura.

La identidad dentro de una comunidad nos da una voz y un lugar dentro de ese círculo social, nos hace partícipes en la toma de decisiones y también nos da obligaciones que cumplir. Es importante tener una identificación dentro del grupo porque somos localizables, una de las razones del porque nos unimos a una red de comunicación. Estamos dentro de una realidad social digital, donde se están llevando a cabo procesos sociales de información trabajo, compra-venta, llevando nuestras prácticas cotidianas a un entorno inmaterial con posibilidad de llevarlo de nuevo a la materialidad.

Las redes sociales son el mejor lugar para identificarse, llegamos a ellas solos e inocentemente creamos un espacio cómodo y personalizado. Donde guardamos información y la compartimos, sobre gustos, preferencias, comportamientos, consumos, fechas importantes, etc. Creando con ese registro una base de datos gigantesca con información personal de todos los usuarios, que uno mismo otorga el derecho de manipular, al registrarse en dicha red.

En los albores del Internet, mientras se desarrollaban las aplicaciones y el boom tecnológico se encontraba en el correo electrónico y el chat, en la red éramos sujetos interconectados y partícipes de diversas manifestaciones y actividades digitales, interacciones del orden virtual y pasatiempos en primer orden del tipo lúdico. Nunca se previó la fuerza que tomaría por ejemplo el uso de la red *Msn Messenger*, pues hace dos lustros atrás era la aplicación más usada para la comunicación instantánea, por lo que la identificación y ubicación de los usuarios estaba dejada al margen de la localidad; era más importante saber desde que lugar se conectaba alguien, que saber quién era, pues tenía que corroborarse el primer gran logro de la red mundial: Que todas las partes del mundo se unieran para crear la aldea global. Ahora sustituida por redes digitales que se mudaron a dispositivos móviles.

Cuando uno crea una cuenta de correo electrónico puede o no poner datos reales, lo que no asegura la identificación del usuario, al mismo tiempo, cuando

creas una sesión en los chats con algún *nickname*¹⁷⁶ y le das rostro con algún *avatar*¹⁷⁷, lo más posible es que estas dos marcas digitales hagan referencia a nuestros gustos y preferencias, pero tampoco nos volvemos más identificables que antes. Aunque sabemos que en materia de consumo mercadotécnico somos más identificables que antes.

A causa del anonimato, la distancia, los seudónimos, las simulaciones, en el intercambio simbólico virtual, los sujetos podrían alcanzar, aunque sea fugazmente, un instante de comunión, reconocerse prójimos en una experiencia común, narrar-se y leer-se recíprocamente en los recuerdos del otro. Escuchar en ese relato ajeno el propio y, tal vez así, devolverle sentido.¹⁷⁸

Como podemos ver, el reconocerse entre los usuarios está implícito en la interacción, en el intercambio de características que los englobe en una noción de comunidad, sin embargo, la personalización de ésta identificación está delegada al plano empírico, donde sí se va a llevar a la desvirtualización, es importante saber quién es, sino, no hay necesidad de hacerlo, pues en la red como algo virtual en sus interacciones, acrecienta el mundo de la fantasía mientras ambas partes están dentro del juego. Aquí radica parte de la inseguridad de una red social.

En la conversación virtual alguno de los participantes puede asumir determinado personaje y un rol¹⁷⁹ de ficción que se consolidará en la medida en que los demás dialogantes lo legitimen provisoriamente, durante el lapso que dura el juego.

En términos de identificación ya sea lógica y jerárquica, al conectarse a internet, se genera una etiqueta numérica conocida como *Dirección IP* o *MAC*. La dirección IP no puede cambiar muy a menudo a menos que el dispositivo

¹⁷⁶ Nota: del inglés *Nickname*, es un alias o apodo que utilizamos en algunas plataformas, medios sociales o foros. Se puede usar el propio nombre u otra palabra que nos identifique.

¹⁷⁷ Nota: Tiene el significado tanto en inglés como en español de *reencarnación, transformación*. Hace años empezó a utilizarse en internet con el sentido de imagen gráfica (dibujo, fotografía o secuencia de imágenes) elegida por un internauta y que lo identifica en un foro, una comunidad o una página web.

¹⁷⁸ TABACHNIK. Silvia. Lenguaje y juegos de escritura en la red. Una incursión por las comunidades virtuales. P. 184

¹⁷⁹ *Ibíd.* 149

encargado dentro de la red de asignar las direcciones IP decida asignar otra. Por lo que podemos afirmar que desde siempre, la ubicación de los sujetos-usuarios de internet es materialmente posible.

Consideramos que el mercado cultural, intrínseco a la socialización, nos hizo caer en su propio juego: los usuarios se identificarán en la necesidad de ser figura pública, de llevarse el crédito de algo y ser reconocido por ello.

De este modo, a lo largo del siguiente tema observaremos cómo se regulan los usuarios de internet dentro de una red social a través de lo que es el perfil, cómo lo configuran y las ventajas que se tienen al tener uno. De la misma forma, estos usuarios y sus formas de expresión, cómo son reguladas y autocensuradas por prácticas discursivas y campañas publicitarias para escribir de forma institucionalizada, como lo marca la RAE y las reglas gramaticales. Mientras tanto vamos observando esta postura que marcamos frente a la creación del perfil y su “inocente” forma de volver identificables a los usuarios de las redes sociales.

2.4.1 – El perfil social como regulador de los usuarios de internet.

A finales de los 90's cuando comenzó a difundirse el uso del internet así como la familiarización de la tecnología, los entornos virtuales comenzaron realmente con su auge. Así el correo electrónico tomaba más fuerza y las salas de chat comenzaban a perder territorio porque entraban los mensajeros instantáneos. Crear cuentas dentro de estas aplicaciones requería que el usuario vinculara su cuenta de correo electrónico, por lo que los nombres con números, con signos, símbolos y cualquier referencia que hiciera dudar de la credibilidad del nombre, dificultaban la creación de un perfil.

Esta creación se trata de unos requisitos formales que se traducen en un trabajo de composición de una o más figuras de sí mismo. Donde el sujeto propone a la comunidad virtual para ser admitido, reconocido y poder así participar

bajo un pseudónimo en el juego conversacional. Esta labor queda plasmada en un formato hipertextual que se identifica con el rubro de “perfil” u otros similares.¹⁸⁰

En Internet y en las redes sociales se han convertido los entornos sociales en un lugar donde la personalización e individualización del usuario son fundamentales para el desarrollo de las posibilidades de presencia en la red. Así como la gestión de contenido que conecte y potencie la homogenización de nuestro perfil, y acentúe nuestra personalización como usuario único para nuestras redes y entornos. El uso de los medios digitales se ha convertido en una experiencia social, no es una actividad que se realice en forma solitaria, al contrario, se basa en compartir e interactuar con otros.

Como la ropa que usas, la música que te gusta, o las personas que te acompañan, tu perfil en Facebook es una representación de ti mismo. Con tu foto o imagen del perfil y las fotos que compartes con tus amigos, tu perfil pone toda la información clave sobre ti y sobre tu vida a disposición de muchas personas que pueden “de un vistazo” saber mucho sobre ti. Puedes verlo como un currículum, pero uno que incluye información sobre todos los aspectos de tu vida, además en versión multimedia, que puede ser actualizado también por tus amigos, y no sólo por ti.¹⁸¹

Al iniciar sesión¹⁸² con nuestros perfiles, e interactuar con el mundo virtual, le decimos a este mundo una versión de quiénes somos, qué pensamos, qué queremos y a veces hasta qué vamos a hacer. Por lo que la identificación ha generado patrones de conducta y formas de consumo, esto último, lo que más interesa al mercado de bienes y servicios, que ha entrado al mundo digital y de ello se servirán para hacernos llegar información sobre productos y servicios que quizás nos interesen y podamos comprar.

¹⁸⁰ *Ibíd.* 49

¹⁸¹ COLLIER, Anne y MAGID, Larry. *La guía de Facebook para padres de familia*. Localización al español; Alianza por la seguridad en Internet A.C. www.efectointernet.org P. 9

¹⁸² Nota: En informática, periodo de tiempo en el que se produce un intercambio de información entre dos sistemas informáticos o entre un usuario y un sistema informático. La sesión es el tiempo que transcurre desde que el usuario accede al sistema hasta que sale de él, desconectándose.

Otro de los aspectos que derivan de la identificación vía perfil, es que se pueden prever ciertos altercados o delitos tanto cibernéticos como análogos. Pues la prevención y el acceso restringido de los contactos es una de las formas en las que se ha podido limitar este tipo de actividades; el que sea identificado o limitado no sugiere ser eliminado, pues este nuevo entorno tiene sus ventajas y riesgos de los cuales un usuario debe estar consciente, sobre todo cuando es menor de edad, los adultos tiene que saber de qué va su interacción y hasta donde llega tras la virtualización de un sujeto.

Prácticamente el perfil nos permite dar un sentido de confiabilidad a la interacción social. Debido a que se escuchan noticias y leyendas urbanas que hablan de crímenes pertrechados gracias al Internet; pero como en esta plataforma digital como en la realidad empírica, la ilusión de seguridad es la misma. La confianza se crea entre las interacciones y los registros de ellas, el comportamiento y el estilo de la persona que jamás van a identificar al sujeto empírico que está detrás del digital, sino que identificará la imagen que posee el sujeto digital.

Los departamentos de seguridad nacional tienen registros de los equipos de computo y de las direcciones IP y MAC, prácticamente la información de los perfiles en redes sociales, son muestras psicológicas y sociales de los sujetos empíricos. Y esto al orden económico, toda esta información le sirve de manera mercadológica para seguir generando un movimiento económico, ya que las publicidades van dirigidas a grupos específicos y las tendencias marcan estos grupos y los vuelven manipulables en sus formas de consumo y sus formas de crear identidad. Esta identidad, obviamente que los regulariza, los etiqueta y los vuelve parte de una comunidad dentro de la comunidad, tomando un nuevo sentido de lo que es público y privado y las formas de expresarlo libremente, como veremos en este siguiente apartado.

2.4.2 – La libertad de expresión entre lo público y lo privado: La identidad digital.

Hemos hablado de la identidad en la era digital a lo largo de este capítulo, de cómo la creamos y para que nos sirve dentro de las redes sociales, pero en este subtema, será analizada desde el ámbito de la libertad de expresión. La autocensura por parte de los usuarios, el *bullying* cybernetico o las campañas de institucionalización de la libertad digital, del referéndum de creatividad implícita en la tecnología y las redes sociales.

Compartir fotos o información es la forma en que las personas se mantienen en contacto con las demás. Publicar contenido en Internet, así como interactuar en las redes sociales, es la forma en que se hace la ruptura entre lo público y lo privado, ya que al quedar registrado todos nuestros movimientos digitales, nuestros conocidos pueden enterarse de lo que hacemos o no, tanto en la red como en la realidad empírica.

El significado del término “privacidad” parece estar cambiando por el elevado rol social de los medios digitales actuales (los que nos referimos eventualmente como los “medios socio-digitales”). Los investigadores COLLIER y MAGID¹⁸³ concluyen que hoy en día las personas desean tener control sobre el “nivel” de su privacidad, en lugar de tener que elegir entre ser completamente privados (algo que iría totalmente en contra del concepto de “socializar en línea”) o completamente públicos en los medios digitales.

Público o privado, los perfiles y la información arrojada en ellos son una manera de regular a los usuarios en internet. En este 2012 comenzaron las regulaciones en materia penal sobre lo correcto e incorrecto en las redes digitales; una de las normas que han tenido más fuerza son las que versan sobre los derechos de autor, la piratería y las descargas ilegales de contenido con copyright. En U.S.A. ya se han llevado a cabo detenciones y multas por la descarga de

¹⁸³ COLLIER, Anne y MAGID Larry. *La guía de Facebook para padres de familia*. Localización al español; Alianza por la seguridad en Internet A.C. www.efectointernet.org P. 6

música de manera ilegal y esto parece extenderse por todo el mundo. Demostrando de esta forma que lo que realmente no importa es la seguridad del usuario, ni la de la sociedad, sino el consumo y el flujo económico.

Bajo los términos de libertad de expresión creció esta gran red de usuarios que hoy en día forman parte de la sociedad digital. Antes de que hubiese restricciones de contenido por especificaciones territoriales, lo único censurable en canales muy populares, era la transmisión de contenido violento o con escenas de sexo explícito, además del uso de un lenguaje burdo y ofensivo.

Hoy en día la red ya no tiene esos tintes sobre libertad de expresión pues el contenido puede ser monitoreado además del ciberespionaje. Ya sea por las características antes señaladas o por los derechos de autor, por lo que los usuarios lo único que pueden expresar libremente son sus ideas a través del texto y algunos lo hacen de maneras muy creativas. Y una creatividad en línea¹⁸⁴, se refiere a la capacidad de los usuarios para inventar fórmulas de transmitir una buena parte de esa información no verbal/textual de forma eficaz. Lo suficientemente eficaz para hacer que la comunicación sea posible.

Hay muchos escritores, foros y congresos que aseguran que el internet y las formas de comunicación digital han contribuido a que las personas desarrollen una comunidad de analfabetas o iletrados, como lo muestra el siguiente ejemplo:

Boletín UNAM-DGCS-163¹⁸⁵

Ciudad Universitaria.

06:00 hrs. 15 de marzo de 2013

FOMENTAN ACTUALES FORMAS DE COMUNICACIÓN EN REDES, UNA NUEVA COMUNIDAD ILETRADA O ANALFABETA

**El entorno tecnológico que envuelve a la juventud, y
las actuales formas de comunicación, fomentan una**

¹⁸⁴ MAYANS, Joan. *Género chat*. P. 50

¹⁸⁵ Nota: http://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2013_163.html

nueva comunidad iletrada o analfabeta. Según un estudio realizado en Estados Unidos, independientemente de la escolaridad de los jóvenes, los varones de 13 a 17 años envían y reciben un promedio de tres mil 300 textos (mensajes) por mes, mientras que las niñas, poco más de cuatro mil, aunque en general son lectura y escritura de textos abreviados, y no literarios o científicos.

Lo anterior fue expuesto en la Reunión Presidencial 2013, “Nuestro futuro Digital”, de la Federación Internacional de Asociaciones e Instituciones Bibliotecarias (IFLA, por sus siglas en inglés), que tuvo lugar en la UNAM.

Al hablar de *El acceso abierto a la información: ¿un derecho o una aspiración?*, Morales comentó que la irrupción masiva y cotidiana de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), así como de la televisión e Internet, provocan que los “nativos digitales” (por haber crecido en un mundo tecnológico) reciban y envíen información de manera natural e intuitiva, aunque la mayoría de las veces en forma abreviada o codificada, lo que les impide transitar a la adquisición real del conocimiento.

En el Museo Universitario Arte Contemporáneo, indicó que el uso exhaustivo de Facebook, YouTube y otras redes sociales, ha intensificado la lectura de los

mensajes de texto cortos, que disminuyen el tiempo libre que los jóvenes podrían dedicar a conocer el mundo, o acercarse al conocimiento universal o local a través de textos amplios y reflexivos.

En América Latina, con una población de casi 600 millones de habitantes, los usuarios de Internet son poco más 254 millones, es decir, menos de la mitad. En México, sólo 37 millones de personas, de 110 millones, utilizan la red.

Como pudimos observar, el texto considera el lenguaje digital como un limitador de conocimiento del mundo empírico. Sin embargo consideramos en esta investigación que quizás una de las primeras sorpresas que podría llevarse un recién llegado a una sala de chat es la cantidad de faltas de ortografía que puede llegar a albergar. Algún usuario opina que se trata, sencillamente, de una prueba de la incultura de los jóvenes o de la estupidez congénita de las masas, incapaces de deletrear y escribir correctamente. Quizá podríamos afirmar incluso que, en cuanto a las posibilidades y recursos comunicativos, la única regla es que no hay reglas.¹⁸⁶ Pero es la postura que se tome frente al uso del lenguaje en un entorno diferente, con otras reglas y otras formas de reproducción lingüística.

Para estos usuarios señalados como analfabetas o iletrados, lo que más les interesa es la inmediatez que pueden encontrar en estas prácticas del lenguaje. Algunas de estas prácticas son específicas de grupo, otras son generalizadas por el mismo uso del medio. Dichas prácticas no sólo pueden demostrar que los usuarios tengan alguna falta de conocimiento de las reglas de ortografía y gramática, sino que también, estos usuarios se están agrupando inconscientemente en un grupo cultural que se representa, con esta manera de

¹⁸⁶ MAYANS, Joan. *Género chat*. P. 81-82

comunicarse, como una parte de la sociedad juvenil, fresca, propositiva y sobre todo perteneciente a la era digital.

La Real Academia de la Lengua Española ha sido la institución encargada de la planificación lingüística mediante la promulgación de normas, dirigidas a fomentar la unidad idiomática dentro y entre los diversos territorios. Garantizar una norma común, en concordancia con sus estatutos fundacionales: velar por que los cambios que experimente el lenguaje, no quiebren la esencial unidad que mantiene en todo el ámbito hispánico. Pero esto dentro de la literatura y la educación del idioma Español.

En la plataforma digital, las normas de ortografía y gramática son un reto a desafiar, y donde el mero hecho y la forma de desafiarlas constituyen una prueba de originalidad, personalidad, identificación y, en última instancia, ingenio.¹⁸⁷ Por lo tanto, es Internet, dónde la libertad de expresión lingüística brilla con sus dotes de energía y fluidez, la velocidad de transmisión es el eje conductual de toda interacción. La RAE aunque toma fuerza, por el momento, no tiene completa cabida en las redes sociales, ya sea porque no es su entorno “oficial” y segundo porque una regulación de este tipo es más complicada que las regulaciones de contenido.

Algunos software's de navegación traen consigo un corrector ortográfico pero esto resta atención, así como la velocidad de respuesta que desea el interlocutor en la comunicación digital. Entonces ésta forma de mostrarse analfabeta e iletrado no sólo es una etiqueta de desprestigio sino que algunos hasta lo toman como parte de su forma de expresión “única” y “personalizada”.

Podríamos distinguir, inicialmente, tres tipos de incorrecciones formales conscientes o deliberadas: en primer lugar están las distorsiones más o menos involuntarias provocadas por la falta de atención y corrección en el tecleo y por la necesidad de intervenir con rapidez en las conversaciones. En segundo lugar encontramos distorsiones voluntarias que pretenden dar énfasis, tono, cadencias,

¹⁸⁷Ibíd. P. 86

volumen, etc. En tercer lugar, están las distorsiones que podemos etiquetar como incorrecciones vehementes; con el tiempo, tienden no sólo a descuidar su nivel de corrección gramatical general y a utilizar los recursos mencionados en segundo lugar, sino que con ello pretenden individualizar su forma de expresión y hacer del entorno algo mucho más coloquial. Así, se entra en un juego metalingüístico¹⁸⁸ de alto contenido humorístico.

Esto ha desencadenado dos grupos naturales de la era digital, los que escriben “correctamente” y los que no. Si somos estrictos a nivel del medio, escribir correctamente en la red, significa escribir “rápido” con emoticonos, con abreviaciones y todas las formas posibles de entendimiento además de los recursos tecnológicos que las aplicaciones presenten. Todo es permitido, así que no hay un escribir “bien” o “mal” sino sólo es comunicarse velozmente a través de Internet.

Se han creado varias campañas¹⁸⁹ que te recuerdan el uso de la apertura de signos como el de cuestionamiento (¿), el de admiración (¡), y otras tantas prácticas generalizadas, materializando simbólicamente a los dos grupos de interacción digital. Creando con ello una autocensura por parte de los usuarios que consideran que escribir “bien” como los que escriben “mal”, personalizan su interacción y se agregan a un grupo que hace las cosas de cierta forma.

Lo que podemos señalar es que dentro de la red se vale todo, fuera de ella hay que adaptarse a las normas que ya están establecidas desde años atrás. Por lo que en la era digital, consideramos que no podemos hablar de un escribir correcto ya que no hay una regulación, ni normas ni institución alguna que juzgue estas formas de expresión, y mientras no la haya, la libertad de expresión a través del texto seguirá intocable y modificable *ad infinitum*, ya que cada día surgen nuevas tendencias, nuevas modas, nuevas formas de expresar sentimientos y sonidos a través del texto, y de forma cuasi entendible por todos los usuarios de los medios digitales.

¹⁸⁸ *Ibíd.*P. 82-83

¹⁸⁹ Vease: Anexo 2

Durante todo este capítulo pudimos observar como la comunicación instantánea ha modificado la interacción social de las personas. Quienes conviven en una nueva plataforma de interacción social, donde se crean nuevas formas de relacionarse con uno mismo y con los demás. También analizamos como se configura la identidad en línea a través de las formas de expresión, de nuestras prácticas discursivas y de nuestras interacciones con el medio.

Analizamos algunas formas de expresión, las más comunes que usan los usuarios de la comunicación instantánea, y desglosamos los emoticonos definiéndolos como el signo *per sé* de las redes sociales y, por lo tanto, un referente de la era digital. Definimos el perfil como la cédula de identificación del sujeto digital y en su comportamiento que puede ser “frío” o “caliente”, así como en su forma de interactuar con el medio y sus recursos tecnológicos, todas esas formas definirán como ser tratado por los demás en la red. Pues es posible señalar que ahora ha configurado una identidad digital por lo que añadimos que el usuario que cuenta con dicho perfil en una red social “*Es*” en la red, y cuando está en desuso sigue “*siendo*”; sólo los que no se unen a estas interacciones, prácticas y plataformas sociales, son los que “*no son*”. A diferencia del soliloquio de Hamlet, donde el hombre no es cuando duerme porque se olvida de sí y descansa, además del desconocimiento de su persona por no actuar como sus instintos le indican. El sujeto digital nunca deja de *ser*, y además puede *ser más* sujetos en un desdoblamiento de la personalidad humana, y esto es una de las cualidades que han enriquecido las interacciones sociales y le han dado un nuevo camino a la socialización en toda la historia de la humanidad.

Capítulo III

El sujeto digital

Fingimos modos de ser que no son el nuestro, y los fingimos sinceramente, no para engañar a los demás, sino para maquillarnos ante nuestra propia mirada. Actores de nosotros mismos, hablamos y operamos movidos por influencias superficiales que el contorno social o nuestra voluntad ejercen sobre nuestro organismo y momentáneamente suplantán nuestra vida auténtica.

José Ortega y Gasset

Hablar sobre el avance tecnológico de la humanidad en materia de telecomunicaciones, es hablar del progreso de la técnica de las herramientas para trabajar y almacenar información. El software es la nueva herramienta para realizar actividades análogas como por ejemplo el revelado de material fotográfico; sin haluros de plata en alguna película fotográfica, las cámaras digitales traducen la fotografía obturada al lenguaje binario. Información que será traducida por el software de revelado, dígame *Photoshop*. En esta descripción de actividades se ha acelerado el proceso, la fotografía aún no está impresa (la impresión desde el cuarto oscuro ha sido costosa a nivel monetario y también ambiental, los químicos del revelado son altamente contaminantes), pero ha sido registrado un instante del tiempo y almacenado en información de unos y ceros.

Un lenguaje binario que nos tiene inmersos en una cultura que sabe utilizar computadoras teléfonos celulares, *tablets*, pantallas, video juegos, etc. El avance de las comunicaciones y la información, es la velocidad y la portabilidad, las herramientas son cada vez más pequeñas, con capacidades de almacenamiento y producción de información más veloces. La primera computadora que trabajó en lenguaje binario fue la de 1941 del ingeniero alemán Konrad Zuse, almacenaba 64 palabras, multiplicaba, dividía y obtenía raíces cuadradas en 3 segundos. En el este año 2014 la cultura digital se generaliza gracias a la industria, la capacidad de

almacenamiento más poderoso para herramientas de uso cotidiano esta medida en *Terabytes* (existen aun el Petabyte, Exabyte, Zettabyte y Yottabyte¹⁹⁰) en un aparato que cabe en la palma de nuestras manos. Pero los que se interesan por la tecnología y lo novedoso sabe que en menos de un año, el aparato más novedoso pasa a segundo plano, reemplazado por uno más poderoso y con un mejor diseño.

El mercado tecnológico nos invita a compartir en las redes sociales el uso de esas nuevas herramientas que traen integradas nuestros dispositivos de comunicación. Con mejores procesadores en el equipo, baterías de larga duración, cámaras de altos pixelajes, sonidos mejor ecualizados, y el recurso digital por excelencia, usar las aplicaciones infinitas de recursos análogos como una brújula, un nivel, una radio, etc... nos podrían dar a pensar sobre ese salto digital que nuestras herramientas han tenido, tienen y tendrán. Pues ahora están conectadas a herramientas que funcionan con baterías y electricidad.

En la era digital tenemos un entorno, un lugar donde escapar de la realidad; ser y estar comunicable, además de interactuar con los demás. Por eso hablamos del texto y la imagen, como lo fundamental de la comunicación digital, de esas barreras lingüísticas, espaciales y temporales que la imagen ha roto a través del uso de los emoticonos, además de conocer lo básico del lenguaje audiovisual que enriquecido con la primicia de la velocidad, estos recursos han logrado formar e integrar a un nuevo orden de comunicación en esta era.

Las formas de comunicación y expresión, así como las prácticas discursivas que se pueden observar y se seguirán observando en la red, tienen en común denominador, el fenómeno del desenvolvimiento del sujeto y la práctica de crear una identidad digital. Somos seres racionales porque al despertar tratamos de darle sentido a todo, lo que hacemos, a los objetos, al lugar en el que estamos y a nosotros mismos; por eso la identidad es la forma básica de la interacción humana. Ya sea en lo digital o en lo real, nos reconocemos en él y ante el interlocutor, así como con los objetos y el lugar en el que estamos, en fin, con el contexto que habitamos: como lo señala el sociólogo Luckmann: “el lenguaje

¹⁹⁰ Vease: Glosario, Unidades de información del byte

marca las coordenadas de mi vida en la sociedad y llena esa vida de objetos significativos. La realidad de la vida cotidiana se organiza alrededor del 'aquí' de mi cuerpo y el 'ahora' de mi presente. Este 'aquí y ahora' es el foco de la atención que presto a la realidad de la vida cotidiana."¹⁹¹

De esta manera es posible asegurar que no podemos existir sin interactuar y comunicarnos con otros. Así que necesitamos formarnos una imagen de nosotros mismos y exponerla ante los demás, la cual será reconocida por ellos y por nosotros mismos, diferenciándonos de otros sujetos y dotándonos de aspectos fundamentales e intrínsecos de nuestra personalidad, única e irrepetible, así como las huellas dactilares.

En estos días de avances tecnológicos, la individualidad se ha convertido, en un producto comercializable. Ser único, dentro de una comunidad especial. Se nos ha regalado y vendido la posibilidad de crear identidad a través de objetos y de prácticas cargadas de valor simbólico, mientras más vanguardista más caro, o más raro, siempre en competencia. En principio son imágenes de nosotros mismos que muestran, una visión periférica y superficial de lo que somos, de lo que nos gusta y de lo que pensamos. *Una imagen dice más que mil palabras*, y en la red, millones podemos ver, opinar y equivocarnos. Al igual que en la realidad empírica, juzgamos por lo que vemos no por lo que sabemos. Hemos trasladado esta práctica a la plataforma digital, así que no confiamos mucho en esa frase aplicada para la era de las pantallas donde los programas de edición de imagen, en su conjunto con todo el circuito tecnológico que se mueve a la velocidad de la red, nos ha llevado a una categorización de diversos grupos sociales dentro de un gran espacio, que se va diversificando y autorepresentando por medio de los mismos adeptos que comparten cierta independencia de la comunidad a la que se agregan, pues forman parte de ella, pero no se reconocen sino con sus pares, identificándose en prácticas específicas con valor simbólico dentro del lenguaje audiovisual.

¹⁹¹ BERGER Y LUCKMANN. *La construcción social de la realidad*. P. 37

Para poder bajar a términos empíricos todas las conceptualizaciones mencionadas durante el desarrollo de la investigación, es necesario tener un objeto de estudio que muestre o contradiga los fenómenos mencionados de manera tangible. Permitiéndonos observarle desde el aspecto más general, hasta la parte más simplista que podamos socavar, y así evidenciar el cómo se está comportando cierta parte de la sociedad a través de las redes sociales, el por qué de su comportamiento, el para qué de sus prácticas y lo más importante de todo, el cómo de su interacción.

Para lograr esto, aplicaremos una metodología de investigación etnográfica al registro de las interacciones digitales que mantenga con una cuenta de perfil en Facebook.

Por no usar el nombre real completamente y por ser el rango de las edades de mi comunidad digital de 266 contactos; he considerado tomar a 3 de ellos y que su edad oscile entre los 16 y los 26 años de edad. Lo que nos interesa rescatar es parte de sus publicaciones y con ello ejemplificar lo que se ha planteado en esta investigación con respecto al lenguaje y las formas de expresión digital. Por ser información coloquial de sus actividades en la red, consideramos un periodo de un mes. También nos apoyaremos con una encuesta que se realizará a los usuarios de los perfiles: **Laura Bombón, Dany Corn Pop y Licántropo Esteparío**. De esta manera y con algunos registros de la interacción; pretendemos hacer una propuesta metodológica como fruto de nuestra experiencia directa a través de la red y sus posibilidades comunicativas.

No podemos hablar de un sujeto digital sin hablar de un sujeto que se apropia de algo. En términos de la investigadora, Rosalia Winocur, un sujeto se apropia de un conjunto de representaciones y prácticas socio-culturales que intervienen en el uso, la socialización y la significación de las nuevas tecnologías en diversos grupos socio-culturales. Ya que de ello deviene la generalización de una identidad digital en el entorno virtual, con la cual se hará una ID social, que le dará una voz dentro de la plataforma digital, dicha voz será la que nos muestre los valores y la personalidad dominantes de la época, como afirma Ortega y Gasset:

“El historiador que quiera entender una época necesita, ante todo, fijar, la tabla de valores dominantes en los hombres de aquel tiempo. De otro modo, los hechos dichos de aquella edad que los documentos le notifican serán letra muerta, enigma y charada, como lo son los actos y palabras de nuestro prójimo, mientras no hemos penetrado más allá de ellos y entrevisto a qué valores en su secreto fondo sirven”.¹⁹² Con esto podemos tener un panorama más amplio de lo que un sujeto, en este caso el sujeto digital, es y cómo interactúa en su entorno, con sus pares y la forma en que vive su realidad. Ya que al ser digital y la primera diferencia con el orden común de la historia es la interacción cara a cara, el reconocerse dentro de este medio que es lo más *líquido*¹⁹³ que ha conocido el hombre.

En este entorno líquido, no solidificable ni tampoco fijo, somos lo que queremos ser así como lo que dejamos que los otros vean. También somos lo que los otros ven, estemos de acuerdo con ello o no, pues la barrera de lo público y lo privado es más delgada que en cualquier parte de la historia de la humanidad. Pertenece porque queremos y porque necesitamos a esta sociedad digital.

Joan Mayans nos dice que, “llegar a ser miembro es un camino de aprendizaje evolutivo, que mezcla consciencia y vehemencia con práctica cotidiana. Domina una gran variedad de recursos interactivos y comunicativos, que ha naturalizado el espacio comunicativo en el que se halla.”¹⁹⁴ Aunado a esto, la práctica y consumo de la espectacularización de la vida ordinaria a partir del denominado *Reality Show*, ha creado una falsa sensación de ser admirable a partir del medio plenamente observable, de manera que hoy por hoy, la mayoría de los sujetos digitales, juegan con la representación del alter-ego de nuestra personalidad, mostrando nuestro lado más banal y evidenciando los malos hábitos que hemos venido arrastrando a través de la historia. En el *reality show* las personas que se saben observadas interactúan con la cámara que los graba y con las mismas personas con quienes comparten el lugar en el que están y, en la red

¹⁹² ORTEGA Y GASSET. *Estudios sobre el amor*. P.80

¹⁹³ Zygmunt Bauman.

¹⁹⁴ MAYANS, Joan. *El género chat*. P. 111

social los usuarios interactúan entre ellos y con el sitio mismo y todo queda registrado, y esta información es una forma de escenificación, de ser observable.

Los tres sujetos digitales a quienes aplicamos una encuesta con respecto a sus prácticas comunes en Facebook. Sus perfiles, sus interacciones y sus post serán analizados para discernir las formas de expresión digitales en la red social más usada actualmente, con un billón de usuarios en el mundo.

Dany Corn Pop es una estudiante de preparatoria de 16 años, es el contacto de amistad que tengo con la edad más pequeña; su nombre real es Daniela Santibañez.

El usuario **Licántropo Estepario**, se llama Leonardo Estrada y cuenta con 20 años de edad, y su nivel de escolaridad es de preparatoria trunca, trabaja en la plomería actualmente.

Laura González valle es una estudiante de Psicología y su cuenta de Facebook lleva el nombre de **Laura Bombón**.

A través de sus prácticas discursivas y las formas de expresión que realizan en su cuenta, nos mostrarán parte del cómo han formulado a su sujeto digital (inconscientemente) por medio de su interacción en la plataforma digital, y en específico, el cómo han configurado su identidad en Facebook y si esta tiene que ver, (desde su perspectiva) con el sujeto enunciador, a través de su expresividad y las formas en las que interactúa con los demás.

En el primer nivel, tenemos al sujeto empírico, Laura, Daniela y Leonardo, quienes han creado cada quien un sujeto enunciador denominado **Licántropo Estepario, Dany Corn Pop y Laura Bombón**, para nosotros, los sujetos digitales. Son ellos los que hablan en la plataforma digital, tienen una personalidad y una vida digital que comparten con la red; partiendo desde esta premisa, el sujeto digital es la imagen y la voz de un sujeto real, pero ésta voz y esta imagen, pueden o no ser la ejemplificación de la persona atrás del aparato tecnológico,

pues ahora el sujeto digital funge como una imagen referencial del sujeto real, y como referencial, sólo podemos saber que hay alguien a quien refiere.

Por medio de 35 preguntas abiertas¹⁹⁵ hechas a los sujetos digitales, tenemos una interacción de la cual podremos analizar lo planteado sobre el sujeto digital y sus prácticas discursivas en Facebook.

De esta manera, analicemos sus prácticas discursivas para poder observar algunas formas de expresión que son comunes en el ciberespacio, y en específico la apropiación y el uso del emoticono y los recursos audiovisuales de las redes sociales, estos lugares donde “todo” el mundo está sumergiéndose.

¹⁹⁵ Nota: Ver Anexo 2

3.1. – Representación digital.

Para nosotros el sujeto digital es una representación de un sujeto material o empírico. Dicho de otra forma, es que, una persona configura una representación de sí mismo en esta plataforma digital, porque la misma libertad del sitio lo permite. Una persona puede tener tantas representaciones digitales como pueda querer, las puede nombrar, las puede dotar de personalidad como el desee y las puede eliminar en cuanto ya no las necesite, en este mundo (virtual) “todo” es posible.

Una representación honesta y seria, sincera, está menos estrechamente ligada al mundo de la realidad de lo que a primera vista se podrá creer; y esto parece ocurrir porque la relación social común está organizada como una escena, con intercambio de acciones, contracciones y golpes finales¹⁹⁶.

Por principio de sociabilidad, para que un sujeto exista necesita interactuar y comunicarse con alguien más, como lo asegura el sociólogo Berger: “Los hombres producen juntos un ambiente social con la totalidad de sus formaciones socio-culturales y psicológicas... tan pronto como se observan fenómenos específicamente humanos, se entra en el dominio de lo social... todo desarrollo individual del organismo está precedido por un orden social dado.”¹⁹⁷ Por eso nuestra realidad pasa a ser nuestro entorno de interacción social.

A través de la interacción, nuestro sujeto digital se hace presente y existente dentro de la comunidad virtual. Para poder acceder a Facebook, se necesita registrarse con un nombre que no tenga número ni signos, lo que da una apariencia de credibilidad, por lo que en esta comunidad se busca la personalización del sujeto digital, o de una marca, dicho de otra forma, lo más cercano a lo empírico.

Se podría pensar que en Facebook conviven sujetos reales, lo que nuestros sujetos digitales, comprueban, que sí es un sujeto real el que controla la cuenta al

¹⁹⁶ MAYANS, Joan. *El género chat*. P. 197

¹⁹⁷ BERGER Y LUCKMANN. *La construcción social de la realidad*. P.70

igual que las páginas de marcas que no tienen rostro pero si un renombre comercial. Estos usuarios que están ligados al mundo digital muchas horas al día dándole voz a su perfil; por lo que, el sujeto que habla es completamente un sujeto digital de nombre formado por los gustos y preferencias. Cuando les pregunté el por qué decidir llevar ese nombre de usuario, ellos respondieron.

Dany Corn Pop: *Por que me sono súper chistoso y me gusto :3*

Laura Bombón; *UTILIZO MI NOMBRE PORQUE ME PARECE QUE ES IMPORTANTE Y EL SEUDONIMO PARA QUE ME UBIQUEN. NO USO LOS APELLIDOS PORQUE CONSIDERO QUE ES POR SEGURIDAD*

Licántropo Esteparío: *PS ES POR UN LIBRO DE HERMAN HESSE QUE ME INSPIRO A MUCHO DE COSAS QUE UNO AUN NO DESCUBRE DE SU SER, Y ME GUSTAN LOS OBRES LOBO Y TODO ESO Y DIJE ESE ES MI SOBRE NOMBRE DE AHORA EN ADELANTE, PERO TUBE MAS ANTES DE ESE SOBRE NOMBRE, TAMBIEN ABIA PUESTO EL DE SIDDARTHA, Y VON HILLMEN*

Como podemos observar en estas respuestas que nuestros sujetos digitales nos proporcionaron, en principio, es una información del sujeto empírico. Por otro lado, las prácticas discursivas para responder, por ejemplo, nos responden con las letras altas y con emoticones, lo que en la red significaría, con la voz en alto y con expresiones faciales. Por medio de esta formación de nombre y “apellido”, nos dicen sus gustos y aprobaciones. La apropiación de un sobrenombre para un sujeto digital que está interactuando en la red, nos muestra una de las formas de expresión en la era digital; además de ser importante el no juzgar el orden ortográfico de la respuesta, y posar la atención en el cómo se nos da la respuesta.

Podemos ver cómo estos usuarios han tomado un rol específico dentro de Facebook. Ya que los roles de comportamiento en un entorno social, nos dice el sociólogo Peter Berger: “aparecen tan pronto como se inicia el proceso de formación de un acopio común de conocimiento que contenga tipificaciones recíprocas de comportamiento, proceso que, es endémico a la interacción social y

previo a la institucionalización propiamente dicha.”¹⁹⁸ El nombre nos define como sujetos y el rol como parte de una comunidad. Por eso, Facebook que puso como requisito obligatorio la introducción de un nombre “real” para la formación de una cuenta en su comunidad, ha sido rebasada por la práctica común de algunos usuarios que han decidido no usar su nombre completamente real, sino que prefieren un sobre nombre que evidencia sus preferencias y gustos; una carta de presentación que los configura como sujetos y les da identidad dentro de la comunidad de usuarios de esta red social.


Como ya hemos visto el dar sentido a todo lo que acontece a nuestro alrededor es una forma de dar conciencia al mundo y a nosotros mismos dentro de ese mundo. Asimismo, en el mundo digital es exactamente lo mismo pero con las posibilidades más amplias que en la vida real como lo menciona Luckmann: “La realidad de la vida cotidiana no sólo está llena de objetivaciones, sino que es posible únicamente por ellas... a veces resulta difícil saber con seguridad qué “proclama” tal o cual objeto en particular”.¹⁹⁹ Por lo que en el mundo digital, ésta afirmación se vuelve más radical ya que no percibimos físicamente los objetos y a los interlocutores, de esta manera, todo está basado en la confianza que otorgamos a la interacción en el mundo digital. Podríamos algún día ver que alguno de nuestros usuarios dejara su cuenta abierta en un café internet, la interacción sería con el sujeto digital, pero no con el sujeto empírico que conocemos. Por ejemplo tomo este caso que me toco observar por ser el más reciente visto en la comunidad.

¹⁹⁸ *Ibid.* P.96

¹⁹⁹ *Ibid.* P. 51




Con el siguiente ejemplo es posible observar que hay un sujeto digital que tiene una voz, aunque ésta no sea dicha por el mismo usuario empírico a quien pertenece la cuenta. No es común que pase, pero esto indica que el sujeto empírico puede ser identificado, o no. Depende del acercamiento que se tenga tanto con el sujeto digital como con el empírico. Por eso en las redes sociales un usuario es identificado pero no siempre identificable.


 **Maria José Castor Jimenez**
19 de diciembre de 2013 🇲🇽


¿Por qué no puedo conseguir novio? ¿por qué nadie me elige?


Me gusta · Comentar · Compartir


A 29 personas les gusta esto.


 **Isha Oropeza** Porque debes elegir tú y te esperan... 😊
19 de diciembre de 2013 a la(s) 19:21 a través de celular · Me gusta


 **Maria José Castor Jimenez** Priscila Poupette Jimenez Alcocer esto te venganza taaaan deliciosaaa
19 de diciembre de 2013 a la(s) 19:26 · Me gusta · 🗨️ 2

 **Sergio Alberto Tamayo Castelar** jajajaja
19 de diciembre de 2013 a la(s) 19:34 · Me gusta

 **Irene Repeto** Pues no sé por qué, con esas bubbies
19 de diciembre de 2013 a la(s) 19:43 · Me gusta · 🍷 8

 **Maria José Castor Jimenez** pinguin te me estas mexicanizando much
19 de diciembre de 2013 a la(s) 19:44 · Me gusta

 **Isha Oropeza** Jajajajajaja
19 de diciembre de 2013 a la(s) 20:16 a través de celular · Me gusta

 **Fher Franco** Jajaajajja buenazo este estatus!
19 de diciembre de 2013 a la(s) 20:22 a través de celular · Me gusta · 🗨️

Como podemos ver este usuario no cerró su cuenta y dice que su hermana publicó algo con la voz del sujeto digital de **María José Castor Jiménez**, un usuario de Facebook con su nombre real completo. Este olvido ocasionó un mal entendido, bromas y juego entre sus conocidos. Lo que a nosotros nos indica que la voz del sujeto digital es una y la voz del sujeto empírico otra, pero en la

sociedad digital están hibridándose de tal manera que no es posible discernir cuando algún usuario publique algo si es él o no, a primera vista. Obviamente que los gustos, las prácticas usuales y las formas en que las usa, son la marca de identificación inconsciente del sujeto empírico con el sujeto digital.

Facebook es un lugar compartido, una comunidad, dónde las personas se dan cita todos los días, en diversas horas. Por ejemplo, nuestros tres usuarios pasan en promedio más de tres horas, todos los días. Cuando cuestionamos sobre ¿qué sienten cuando están en Facebook? **Licántropo** respondió: *PUES NADA SOLO QUE TE QUITA TIEMPO.* **Dany:** *Nada, aveces me aburro.* y **Laura:** *EMOCION POR ESPERAR NOTIFICACIONES.*

De esta manera queda evidenciado que nuestros sujetos digitales pasan una gran cantidad de horas diarias interactuando en Facebook. Donde hay que dedicar tiempo para informarse, interactuar con el sitio y conversar; por ejemplo **Licántropo** tiene la posibilidad de conectarse automáticamente a la red desde su celular cuando está en su casa, pero que prefiere usar el *WhatsApp*²⁰⁰, una aplicación tecnológica que usa en su teléfono celular conectado a internet. Ambas redes son del tipo conversacional donde los usuarios se ponen en contacto con su círculo de amigos. Usan diferentes interfaces y emoticones, además de haber usuarios que tienen *Feis* y no *Whats*, y viceversa.

Facebook a diferencia de *WhatsApp*, donde lo principal es el lenguaje chat, o como ya está definido en el diccionario panhispánico, chatear, es la actividad principal en las redes, pero en Facebook, estas posibilidades van más allá de la conversación textual: Por ejemplo **Licántropo** menciona las características que más le atraen de este sitio con diferencia a otras redes que utiliza. *"ESTA MAS CHIDO POR QUE PUEDES MAS COSAS NO QUE ANTES SIERTAS PAGINAS ERAN SOLO PARA UNA COSA. Y AQUI LO TIENES TODO, MESENGER, PUEDES SUBIR FOTOS VIDEOS Y ASER MUCHAS COSAS MAS."* **Dany** dice que, *Nada, las ocupo para lo mismo.* y **Laura** dice que Facebook, *ES LA MAS POPULAR Y AH VUELTO OBSOLETAS A LAS QUE EXISTIAN ANTES.*

²⁰⁰ Nota: WhatsApp es una aplicación de mensajería multiplataforma que permite enviar y recibir mensajes mediante internet de forma gratuita,

Según las respuestas anteriores, los usuarios comparten más que una simple conversación en un lugar donde se ha congregado la mayoría de los servicios digitales. Donde convergen las personas, las marcas, la economía, la política, en fin, toda la esfera social, de la *realidad ordinaria* en palabras de Luckmann, y que no se enfrenta directamente con la realidad digital como se había planteado años antes, sino que ahora se expande y se integra con el mundo digital en una sola expresión de la vida social.

En este sentido Cáceres Galindo nos dice que en la cibercultura, “Si no se comparte el modelo no hay posibilidad de interacción de sentido, sea éste virtual o real. Esta configuración permite observar al espacio social como un conglomerado de comunidades de sentido, que se ponen en contacto entre sí por un punto del modelo que las hace sintetizar en común. De manera que, un grupo se comunica con gran intensidad por un modelo compartido en gran porcentaje, y puede comunicarse con un grupo distinto debido a que comparte algo con él, lo cual configura un segundo orden de comunidad, y así diciendo”²⁰¹. Así Facebook como el conglomerado de comunidades y el flujo de información, donde sujetos digitales conviven, tiene una conceptualización de lo que es este sitio, y del uso que le dan como medio de comunicación.

Daniela y **Laura** dicen que para ellas Facebook es una red social, la cual permite estar en contacto y comunicarse con su círculo social, **Licántropo** es quien se aventura a decirnos como una interacción digital tiene efecto en la vida empírica como lo narra a continuación:

PUES COMO QUE ES ALGO BIEN AUNQUE ASE MUCHO MAL, JAJAJAJA QUIZA TE PREGUNTAS POR QUE ,PS MIRA POR QUE ABESES ENCUANTRAS AJENTE QUE ASE UN BUEN NO SABIAS NADA DE ELLOS, PERO EN OTRAS UN ERROR TE CUESTA DEMASIADO SOBRE TODO EN LAS RELACIONES AMOROSAS, DEJA TE CUENTO QUE UN PAPA DE UN AMIGO SE ENTERO QUE SU ESPOSA LE PONIA EL CHIVO CON SU MEJOR AMIGO, Y SE ENTERO POR MEDIO DEL FACEBOOK, JAJAJAJAJ GRACIAS POR NADA FACEBOOK ESE ES MI DILEMA DE TAL PAGINA FAMOSA A NIVEL INTERNACIONAL

²⁰¹ CÁCERES GALINDO, Jesús. *Cibercultura, Un mundo emergente y una nueva mirada*. P. 29

Aquí nos dice que lo que él percibe como una valoración positiva como negativa del uso de Facebook. Como positivo es la interconexión de las personas y lo que percibe como negativo es que, de la misma manera en que están conectadas las personas, es más fácil que se enteren de cierta información que por otro medio sería más complicado. Su lenguaje coloquial y adaptado a la velocidad de producción del discurso, va mostrando prácticas ya adheridas a su forma de escribir en el celular. Rápidamente y sin contemplar las reglas gramaticales.

Cuando comenzamos con esta investigación, Leonardo tenía su cuenta en Facebook como **Licántropo Estepario**, y después la cambio y colocó su nombre real, Leonardo Estrada, nosotros lo señalamos como un evento importante porque es una credencial ID en la comunidad virtual, el cómo te representas, cómo te ven y reciben los demás en este sitio, a diferencia de las usuarias Daniela y Laura que han mantenido desde su creación el mismo nombre de usuario. Al preguntarle sobre el cambio de nombres él respondió:

PS POR QUE NO E PODIDO CAMBIARLE A ROSHACK OF JEIN, ESE SOBRE NOMBRE ES DE UN TIPO QUE USA UNA MASCARA DE COSTAL Y SE LE FORMAS MIL FIGURAS,NO LE GUSTA SU VIDA Y SE DEDICA ASER EL BIEN,ODIANDO AL GOBIERNO TODO LO MALO Y ESPERSEGUIDO POR SU FORMA DE COMPORTARSE,Y LO DE OF JEIN ES POR QUE SOY SOLO DE MI ESPOSA QUE SE LLAMA JENY

Por eso aunque Leonardo comparta un espacio con su grupo de conocidos, la representación puede ser un tema muy ambiguo, pues depende tanto del sujeto representado como de los sujetos que observan la representación. Dicho de otra forma, nuestro entrevistado Leonardo en un principio decidió representar a **Licántropo Estepario**, pero en su comunidad sus amigos que lo conocen empíricamente, no observaban al sujeto digital sino a Leonardo que estaba en línea para poder comunicarse con él, por lo tanto, saben que él gusta de ponerse nombres en la red sobre cosas que le gustan. Al igual que Daniela y Laura, para él, los que no los conocen empíricamente y son conocidos digitales, saben con el nombre algunas cosas que son del agrado de estos usuarios. A continuación

señalaremos un ejemplo que nos presenta el lingüista Cáceres Galindo en su libro *Cibercultura*, como uno de los fenómenos de la representación que están fuera de la mano del mismo sujeto representado:

*Una cosa es el EZLN como actor real en situaciones supuestamente reales, y otra cosa es percibir al EZLN como una imagen virtual configurada en un espacio de información también virtual, que tiene efectos reales, sea o no real lo que la imagen representa. Este es otro escenario de percepción. Aquí no importa si el EZLN es verdadero o no, lo que interesa es que su efecto si modifica comportamientos y percepciones.*²⁰²

De ésta manera, el comportamiento de los usuarios es percibido por su círculo de interacción como “real”. A pesar de que sus acciones en estos sitios digitales son principalmente conversacionales y no son actos sino dichos de actos, representaciones de la vida “real”, referencias pasadas y posibles acontecimientos a realizar. Pero como acto de habla se torna parte de una realidad simbólica, como lo señala Cáceres Galindo:

*Para moverse en lo real, lo humano se construyó en lo simbólico. La composición semiótica de su percepción le expandió su memoria y su imaginación, desarrollo su competencia cognitiva hacia lo ausente pero comprensible. El lenguaje trajo todo lo conocido a un presente simbólico. Todo lo conocido estaba ahí, en el mundo físico, era constatable que su realidad le daba pertinencia de existencia semiótica. Aún faltaba lo mejor. El mundo simbólico se ocupa también de lo que podía ser, aunque no tuviera un referente físico directo por el momento, la imaginación podía configurar lo ausente y después darle presencia real en el mundo físico.*²⁰³

A tomar partido desde el plano comunicativo, hasta el plano de la imaginación, este lenguaje simbólico, es la forma básica de crear un

²⁰² *Ibíd.* P.33

²⁰³ *Ibíd.* P. 40

entendimiento entre los sujetos que interactúan. Configurando así el espacio mismo en el que lo hacen y las características que tendrá dicha interacción: “El mundo de la comunicación es el hogar de las relaciones horizontales; en la comunicación, la configuración social se despliega hacia el exterior, los actores ordenan sus conciencias y sus intenciones como totalidades vinculadas, formando parte de otras totalidades que las incluyen y a su vez son incluidas. Por eso requieren lazos, vínculos con cuanto los rodea y los integra”²⁰⁴. Como entorno social, en Facebook también se configuran nuevos simbolismos que sólo sirven en ese lugar.

Para que un usuario de cualquier red se identifique con un grupo de sujetos, tiene forzosamente que abrirse ante la nueva experiencia de la comunicación digital, a través de ella y sólo por ella, se entenderá en un ambiente de iguales como lo afirma el autor de *Cibercultura*: “La comunicación establece su prioridad dialéctica sobre la información. Todos crean, todos dialogan, todos acuerdan, todos aprenden, todos crecen, porque interactúan, porque son diversos, porque son múltiples, porque son pares de relaciones horizontales”.²⁰⁵ Adecuando esto sólo a las conversaciones lúdicas y de entretenimiento, ya que las relaciones de poder, por principio, jamás podrán ser asimétricas, y de esta forma también estará identificándose dentro de un grupo social.

La forma en que se creó un entendimiento de iguales entre sujetos que no comparten una lengua, fue la convención de los símbolos. Sin embargo, al entrar en contacto con los usuarios, pasan a dar significado a cualquier tema que de esta manera cruce de una esfera de realidad a otra, sólo así pueden definirse como un símbolo, y el modo lingüístico por el cual se alcanza esta trascendencia puede denominarse lenguaje simbólico.²⁰⁶ Logrando con ello mantener la comunicación textual-visual, al romper las barreras lingüísticas que la cultura nos marca.

²⁰⁴ *Ibid.* P. 63-64

²⁰⁵ *Ibid.* P. 70

²⁰⁶ BERGER Y LUCKMANN. *La construcción social de la realidad*. P.57

Por eso el lenguaje es un signo que podría verse como una expresión que da sentido a nuestra realidad. Desde un principio tuvo la expresión como vehículo primigenio. El cuerpo y los objetos a su alcance fueron portadores de sentido, pero el signo maduró y alcanzó a la voz, a la palabra articulada, y entonces emergió al mundo virtual de la representación en toda su plenitud. Todo fue nombrado, inventado, hecho presente en su ausencia, creado, construido por la genealogía de la palabra, y lo humano empató su evolución a su competencia oral, “a la magia del lenguaje vivo de la voz y sus órdenes de lo posible”²⁰⁷.

Un signo puede distinguirse de otros por su intención explícita de servir como indicio de significados específicos con características distintas, por eso los signos se agrupan en una cantidad de sistemas. El lenguaje, que aquí podemos definir como un sistema de signos “vocales digitales”, es el sistema de signos más importante de la sociedad humana de esta era, y las objetivaciones comunes de la vida cotidiana en la red, se sustentan primariamente por la significación lingüística y la práctica discursiva del usuario.

Lo que podría resumir de cierta forma el hecho de la gran demanda de las aplicaciones del tipo conversacional dentro de la red, es que la comunicación y estar en condiciones de comunicación, son los ejes del consumo y la actividad por excelencia de la era digital. Y a través de ella los usuarios que están tanto tiempo al contacto con esta tecnología, buscan apropiársela de las formas más variadas posibles, y una de ellas, la más evidente, es la personalización del lenguaje que comparten con sus contactos, como lo menciona el sociólogo Peter Berger: “El lenguaje me obliga a adaptarme a sus pautas... debo tomar en cuenta las normas aceptadas en el habla correcta para diversas ocasiones, aun cuando preferiría usar las mías ‘incorrectas’ de uso particular”.²⁰⁸ Como vemos nos hace mención de que el lenguaje, como institución, nos marca pautas de comportamiento para no salirnos del entendimiento, lo que evidencia la amplia libertad de expresión que existe en el ciberespacio, donde cada quien establece sus propias reglas

²⁰⁷ CÁCERES GALINDO, Jesús. *Cibercultura, Un mundo emergente y una nueva mirada*. P.163-164

²⁰⁸ BERGER Y LUCKMANN. *La construcción social de la realidad*. P. 55

comunicativas, sin romper las normas necesarias para darnos a entender y así lograr comunicarnos.

Laura que es una estudiante universitaria nos dice que ella escribe en Facebook preocupada por la ortografía por que le gusta que las palabras se escriban “bien”. A **Dany** le preocupa la ortografía y también responder rápido, dice que *aunque sea una red social tienes que saber escribir, ¡DIGO!*. Para **Licántropo** lo que más prevalece es la de darse a entender, él omite la importancia del “buen escribir” y le da prioridad a la información.

De esta forma hemos visto un poco de esa representación digital a través de sus prácticas discursivas. Donde nuestros usuarios de diferentes edades, con diferentes entornos sociales dentro de una misma red, nos muestran el cómo habla su sujeto digital, como se expresa y parte de lo que piensan, además de como son ellos, que les gusta y lo que hacen en Facebook, pero ahora adentrémonos en lo que es forjar una identidad digital, pues la representación es sólo la primera capa de presentación que tiene un usuario, porque la identidad es la que nos da –dentro de la comunidad- una presencia única y diferenciable.

3.2 – Identidad digital.

La identidad en línea es una realidad ordinaria que tiene cada usuario en la red, en palabras de Luckmann, que desde el punto sociológico nos dice que en lo social, él se reconoce y se diferencia de los demás. En la plataforma digital, dónde existe la presencia en la ausencia física, la identidad es algo que puede o no estar definido, o tener varias identidades. Lo que nos indica que los procesos sociales comunicativos, son prácticas que definen el comportamiento de una persona y al ser textual están más cargados de simbolismos, pues el lenguaje escrito está enriquecido de manera digital.

Para hablar de identidad, tenemos que hablar primeramente del universo simbólico. Pues el universo simbólico se construye, por supuesto, mediante objetivaciones sociales, en un entorno que permita la interacción. Este es un producto social que tiene una historia. Sin embargo, su capacidad para atribuir significados supera ampliamente el dominio de la vida social, de modo que el individuo puede ubicarse dentro de él aun en sus experiencias más solitarias. Para entender su significado es preciso entender la historia de su producción: “el universo simbólico aporta el orden para la aprehensión subjetiva de la experiencia biográfica”.²⁰⁹ Así lo afirma el sociólogo Berger:

“El universo simbólico establece una jerarquía, desde las aprehensiones de la identidad “más reales”, hasta las más fugitivas, lo que significa que el individuo puede vivir en la sociedad con cierta seguridad de que realmente es lo que él considera ser cuando desempeña sus “roles” sociales de rutina, a la luz del día y ante la mirada de los otros significantes.”²¹⁰

El universo simbólico da identidad a los individuos y a los grupos sociales porque ordena y ubica los acontecimientos históricos, incluyendo el pasado y el presente y vislumbrando parte posible del futuro. Pues sus actuantes comienzan a

²⁰⁹ *Ibíd.* P 123-125

²¹⁰ *Ibíd.* P.128

comportarse de formas casi “normatizadas”, ya sea por un orden social externo o por una formación integral con la que se ha desarrollado la identidad de las personas. Y en la era digital, es un *Ser* y no dejar de *Ser*, con la posibilidad de transformarse en otro ser y eso, al ser diferente de la realidad empírica donde interactuamos, las reacciones de los usuarios que ostentan tradiciones, son diversas, como lo dice Cáceres Galindo:

*“El orden único y absoluto representado en una sola moral, una sola forma de vivir y de actuar, es estallado por la transformación de todo por todas partes. Los tradicionales se asustan, se tornan agresivos, defienden su forma de vida estable y rígida, pero la emergencia es irremediable, adquiere la forma de la moda y de la necesidad de experimentarla”.*²¹¹

Y esta es una posible causante de que las generaciones que no nacieron dentro de este entorno tecnológico se adapten con tanta facilidad, y busquen dentro de este hipermundo, una identidad digital que rebase los límites de la vida cotidiana. Con esto me refiero a que, la interacción en las comunidades virtuales busca la identificación con otros usuarios para que se agrupen y se diferencien de otros usuarios como de los que aun no lo son, pues esta forma de identificación y agrupación, da un sentido de pertenencia y a su vez, una presencia más *sólida* dentro de un entorno altamente fluctuante.

Esta forma de socialización es según Luckmann, la forma de adaptación a la socialización y la aceptación de roles dentro del espacio, por ejemplo veamos cómo funciona el proceso de socialización en un niño:

La socialización primaria se efectúa en circunstancias de enorme carga emocional, el niño se identifica con los otros significantes en una variedad de formas emocionales; pero sean ésta cuales fueren, la internalización se produce sólo cuando se produce la identificación. El niño acepta los “roles” y actitudes de los otros significantes, o sea que los internaliza y se apropia de ellos. Y por esta

²¹¹ CÁCERES GALINDO, Jesús. *Cibercultura, Un mundo emergente y una nueva mirada*. P.69

identificación con los otros significantes, el niño se vuelve capaz de identificarse él mismo, de adquirir una identidad subjetivamente coherente y plausible. El yo es una entidad reflejada, porque refleja las actitudes que primeramente adoptaron para con él lo otros significantes.

Lo mismo pasa en la red social, el usuario utiliza la conexión a internet para reafirmar sus identidades colectivas interactuando con los sujetos que ahí están. Por lo que Facebook constituye un espacio donde desplegar su identidad local y más que diluirse en una cultura global y diferenciarse por comunidades ya sea Facebook o Twitter, o por géneros musicales, rockeros y raperos, etc. es un lugar para conocer y compartir nuestra identidad. Cáceres Galindo nos habla de estas comunidades virtuales:

*“Las primeras comunidades virtuales fueron de buscadores de formas comunitarias no virtuales: hippies, ecologistas, feministas, rockeros. Antes de ellos, los primeros ejemplos de nuevas formas de asociación en el ciber mundo fueron los académicos, los universitarios, los investigadores. En estas iniciativas la información es central, pero es más importante el sentido de pertenencia y la construcción de vida social alternativa”.*²¹²

Por ejemplo al preguntar a nuestros usuarios de Facebook si pertenecían a alguna comunidad, Daniela nos dijo que No pertenecía a ninguna. Laura nos dijo:

ALGUNO EN ESPECIFICO, NO SABRIA DECIRLO, PERO CREO QUE SI

Y Leonardo:

NO SOLO SOY YO Y NADA MAS NO ME LATE SER MULTITUD ME GUSTA SER UNICO EN TODO ASPECTO

Este tipo de identificación “única” es la que predomina en la mayor parte de los usuarios de las redes sociales, por eso se tiene una cuenta de perfil en

²¹²CÁCERES GALINDO, Jesús. *Cibercultura, Un mundo emergente y una nueva mirada*. P. 124

Facebook, ya que ese espacio es un lugar donde el usuario puede expresarse desde su yo más “real” y compartir con el mundo lo que es él.

Las etiquetas están fuera de lugar porque la diversificación de las ideologías que se comparten es tan amplia, que el autoproclamarse de algún movimiento o secta, te segrega de primera mano, lo que no te da amplio espectro para interactuar de una manera más general. Lo que no contradice que ciertos individuos se autoproclamen de algún grupo o secta en específico. Han sido llamadas “*tribus urbanas*”, aquellos grupos de personas que se identifican con algún género musical y que se etiquetan mediante el uso de ropa o accesorios que están cargados de valor simbólico para dicho grupo. Y dentro de ellos mismos se generan grupos subversivos o antagónicos, que comparten el valor simbólico de la apariencia pero no la ideología que el grupo pueda poseer. Con frecuencia una ideología es adoptada por un grupo en razón de elementos teóricos específicos que los conducen, reafirman y legitiman a sus intereses. Otras veces sólo se comparte el gusto por los objetos y su uso. Como lo señalábamos en el capítulo anterior cuando mencionábamos la diferencia entre los *Beats* y los *Beatnicks*.

Con palabras de Cáceres, un ejemplo de comunidad que no está designada como tal pero su comportamiento los define; en el mundo digital aparece el lector-escritor. Este es un individuo que sobre educado en la importancia de su personalidad única, entra en contacto con otros y forma redes de individuos que se perciben como potenciales constructores de vida social alterna e independiente de los hilos de la dominación.²¹³ Es por eso que inconscientemente el comportamiento de los grupos sociales actúan de la siguiente forma: “Dos sociedades que se enfrentan y cada una de las cuales posee universos en conflicto, desarrollarán mecanismos conceptuales destinados a mantener sus respectivos universos”.²¹⁴

En su teoría psicosocial, Erikson nos habla sobre la moratoria psicosocial del adolescente, donde la personalidad sana debía ser sólida, unitaria,

²¹³ *Ibíd.* P. 72

²¹⁴ BERGER Y LUCKMAN. *La construcción social de la realidad*. P.138,165

unidimensional y estable. Racionalismo, positivismo y cientifismo, implicaba –e implica- la infantilización y peyorativización de todos aquellos que no se ajustaran a tal rasero, ya fuesen mujeres, católicos, jóvenes, exóticos en general o sencillamente, humanos que no eran lo suficientemente modernos.²¹⁵

Por eso podemos hablar que la identidad en internet puede ser un proceso que tiene el comportamiento adolescente, en donde desarrollamos una identidad en el mundo, en este caso el mundo digital, y con lo multiforme que se presenta, esta identidad puede ser igual o mayormente *líquida*, pues el entorno que lo permea todo así lo permite. Además de que presenta la adolescencia como un periodo de moratoria –o cancelación de responsabilidades y obligaciones- en el cual se fomenta la experimentación de situaciones que permiten ir forjando²¹⁶ – como si de metales de aleación se tratara- el ego coherente y compacto propio de la madurez.

No obstante, como veremos más adelante con más detalle, el factor lúdico que preside las interacciones en las conversaciones digitales, la separación entre adolescente y adulto, en cuanto a actividad, carece de sentido. Nos enfrentamos a personajes que tienen la edad que desean, que funcionan comunicativamente con eficacia, sujetos que pueden fingir su edad. Las redes sociales tienen un ambiente reactivo, fresco, descarado, a veces desafiante, donde abundan las conversaciones de todo tipo, desde las conversaciones e interacciones comunes, hasta las escatológicas, pasando por las literarias y hasta las clases a distancia. Como lo hemos dicho, un lugar donde estar y al interactuar, descubrir un abundante uso de formas de expresión individualizadas, colectivizadas y de moda que muestran parte de nuestra identidad digital.²¹⁷

El primer paso para la construcción de la identidad en internet es la elección de un *Nick* como una ID digital, los siguientes son, el cómo nos definimos según nuestros gustos, aficiones, y estudios. Pero también reaccionando ante las

²¹⁵ MAYANS, Joan. *Género Chat*. 216

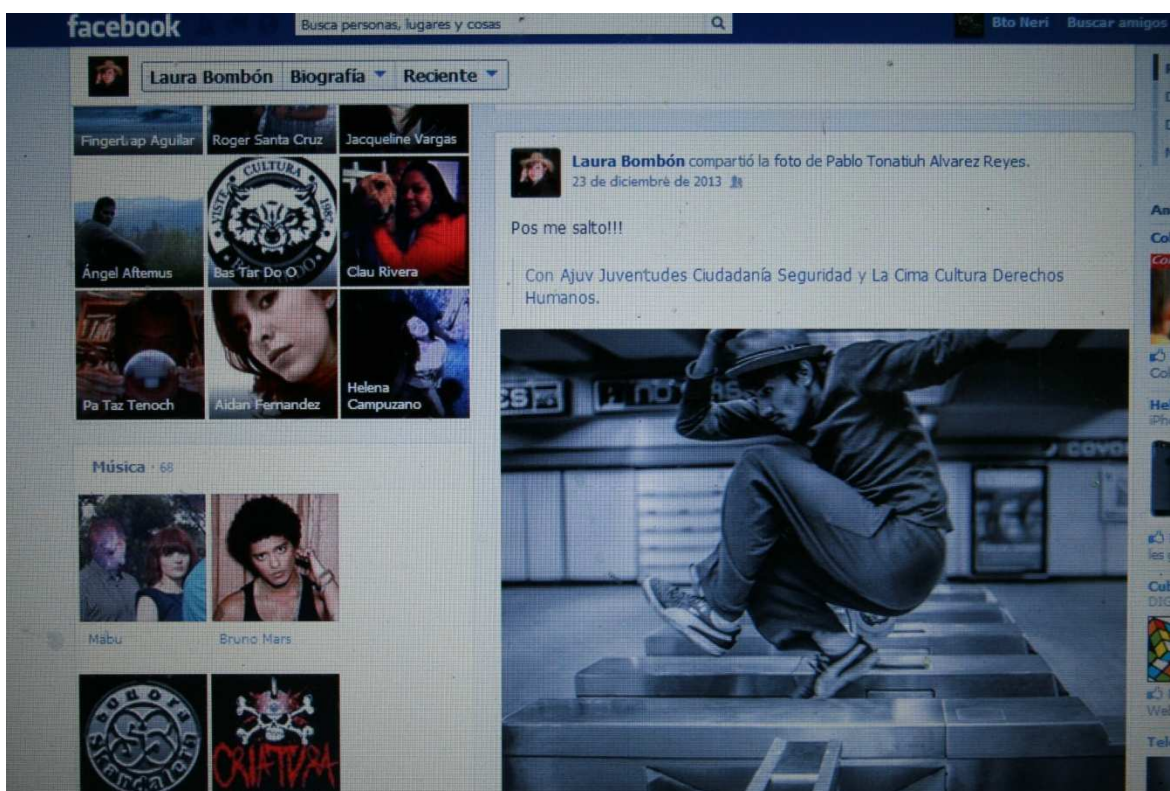
²¹⁶ *Ibíd.* P. 213

²¹⁷ *Ibíd.* 90

conversaciones, propuestas, y debates que puedan surgir dentro de una interacción, ya sea que nos mostremos como usuarios novatos o usuarios familiarizados con estas formas de expresión.

Daniela Santibáñez conoció la red social Facebook a la edad de 11 años, tuvo que mentir para tener acceso, pues sabemos que la edad límite para registrarse es de 13 años. Este usuario es nativa de la era digital, lleva 4 años utilizando esta red social, y para ella es algo común el usar los emoticonos y además de ser cuidadosa con su ortografía, tanto en sus respuestas de la entrevista como en sus publicaciones de perfil. Desde el principio decidió llamarse **Dany Corn Pop**, por su nombre de pila y por gustarle el cereal. De esta forma, su nombre de perfil como su ID digital nos dice qué le gusta a Daniela y sus publicaciones afirman su identidad.

forma de escribir, tanto en la entrevista como en sus publicaciones de perfil. En la siguiente imagen nos muestra cómo interactúa con los acontecimientos del momento que se suscitan en la red al compartirlos en su perfil.



Leonardo Estrada, al ubicarse como **Licántropo Estepario**, entró directamente con una identificación completamente virtual. Así sus interacciones se mostraron libres de ataduras gramaticales y de comportamientos institucionalizados, él marcó su límite con la realidad empírica y se introdujo en el mundo digital como un “navegante” experimentado, con el simple afán de comunicarse y de divertirse, además de contar con un velo de anonimato en el ID digital. El comparte absolutamente todo lo que hacen su vida diaria, por ejemplo esta es la imagen de un álbum de fotos que ha tomado con su celular.

En todas sus interacciones habrá faltas de ortografía y errores de dedo, siempre en mayúsculas y adornado con signos de puntuación, son quizás las prácticas discursivas de la forma de expresión de este usuario que se expresa

libremente con una identidad digital basada en elementos ornamentales de su vida.



Alrededor de este capítulo he mostrado parte de las respuestas del cuestionario realizado a nuestros tres usuarios, y en ellas se puede percibir que los tres se muestran nativos del lugar y de la interacción digital. Que su lenguaje es coloquial, que Laura y Leonardo usan las letras altas (no para llamar la atención) de manera natural, sino para darle importancia y mejor visibilidad a su interacción. Daniela y Laura fueron cuidadosas con su gramática además de que usaron emoticonos y expresiones coloquiales del lenguaje digital.

Leonardo es el usuario que podemos observar cómo se expresa de una manera desinhibida y más parecida a su habla, por ejemplo en la frase que se refiere a su relación de pareja: *BUENA MUY BUENA COO TODO CON PROBLEMS Y DISCUCIONES PERO NADA QUE JUNTOS NO AIAMOS PODIDO SUPERAR*. De esta forma podemos observar como la palabra, “*problems*” es tomada como un plural de la palabra “*problemas*” pero en inglés, lo que nos muestra una adaptación de un lenguaje extranjero. Notamos faltas de ortografía, lo que muestra una forma muy

particular de las prácticas discursivas en la era digital que van demostradas desde el principio, como se expresa nuestro sujeto digital: otro ejemplo de sus prácticas sería el uso de “*aiamos*”, en vez de “*hayamos*”, del verbo “haber” infinitivamente.

Podríamos decir que éstas son algunas formas de inducción al mundo digital: la web, el correo electrónico y el chat. No se trata de participar con mayúsculas en la estructuración grande del mundo, la forma heredada de la sociedad de información, de lo que se trata es de construir mundos particulares dentro de la gran matriz. Esto puede suceder porque a estas redes no les interesa ser hegemónicas, es más, no les interesa la hegemonía en absoluto, hay lugar para todo y para todos, y es más, es mejor, es más estimulante, es un reto, es enriquecedor. *Es comunidad de comunicación.*²¹⁸

En palabras de Luckmann, la identidad ya sea en la realidad empírica, como en el mundo digital, se forma por procesos sociales, las identidades producidas por el interjuego del organismo, conciencia individual y estructura social, reaccionan sobre la estructura social dada, manteniéndola, modificándola o aún reformándola.²¹⁹ Para Cáceres Galindo el usuario de la red prefiere la identidad digital por las posibilidades amplificadas que alcanza la identidad del sujeto: “En un punto de su cibernsocialización alcanza a percibir que dentro del ciberespacio se verifican situaciones que son paralelas a las del mundo real, que al conectarse a ellas entra a otro mundo, un mundo del cual sale cuando regresa al mundo real. Su personalidad e identidad se ven alteradas, desea volver una y otra vez al ciber mundo, invita a sus amigos y compañeros a que viajen con él, se forma una cadena, un rizo de la red de conexión al mundo virtual”.²²⁰ Exactamente así fue como Daniela decidió tener su cuenta en Facebook.²²¹

Según Luckman hay dos tipos de identidades en un sujeto:

²¹⁸CÁCERES GALINDO, Jesús. *Cibercultura, Un mundo emergente y una nueva mirada*. P. 68-69, 129

²¹⁹ BERGER Y LUCKMANN. *La construcción social de la realidad*. P.214

²²⁰ CÁCERES GALINDO, Jesús. *Cibercultura, Un mundo emergente y una nueva mirada*. P.127 -128

²²¹ Nota: Ver Anexo 2: Entrevista 1

Los tipos de identidad son “observables” y “verificables”...la identidad es un fenómeno que surge de la dialéctica entre el individuo y la sociedad, los tipos de identidad son productos sociales; las teorías sobre la identidad siempre se hallan insertas en una interpretación más general de la realidad; están “empotradas” dentro del universo simbólico y sus legitimaciones teóricas, varían su carácter de acuerdo con esto último. Cualquier teorización sobre la identidad o sobre tipos específicos de identidad, debe por tanto producirse dentro del marco de referencia de las interpretaciones teóricas en que aquella y estos se ubican.²²²

De esta manera, podemos afirmar que la identidad se define socialmente pero se asume subjetivamente; aunque la memética²²³ aplicada al Internet tiene algo que decir sobre este fenómeno, que va más allá de la imitación sino que el impulso digital-mercadológico y cultural masifica las ideas, conceptos, y expresiones que se vuelven parte del referéndum social y la mimesis otorga ese sentido de pertenencia a la comunidad. Por lo que todo lo que somos, todo lo que pensamos, lo que hacemos, lo que deseamos, lo que tememos, lo que olvidamos, lo que recordamos, lo que entendemos, deriva de alguna matriz de sistemas de información que nos han construido.²²⁴

La identidad de un sujeto, y sobre todo del sujeto digital, está condicionado por la sociedad en la que interactúa y por los gustos y preferencias del sujeto identificado. Y en esta plataforma como un nuevo eje de interacción social, se están modificando de manera exponencial los comportamientos de la realidad ordinaria, como lo muestra la siguiente cita.

“El ciberespacio es aún un territorio de colonización, de ensayo, de puesta en práctica de lo viejo, pero también de lo nuevo; ahí se ponen en escena los viejos vicios y cargas perceptuales preciberespaciales;

²²² BERGER Y LUCKMANN. *La construcción social de la realidad*. P.215

²²³ Nota: La **memética** es el estudio formal de los memes. La memética es una protociencia incluida en el campo de la sociología, un acercamiento a la propuesta de los modelos de evolución de transferencia de información cultural basado en el concepto de meme. Memoria y Mimesis.

²²⁴ CÁCERES GALINDO, Jesús. *Cibercultura, Un mundo emergente y una nueva mirada*. P. 202

*también se escenifica un nuevo mundo, la metáfora de la horizontalidad constructiva”.*²²⁵

Mientras que lo tradicional trae el pasado al presente como principio constructivo, la nueva cultura trae lo posible al presente, y lo trae en interacción, en asociación, en cooperación. La forma ego, que procesa información para después buscar quién puede beneficiar sus intereses particulares, muta a la forma alter que procesa información para buscar beneficios comunes; el beneficio para todos es parte de la aspiración individual. Estos movimientos forman parte del mundo de hoy, se anclan en la cultura de comunicación, y promueven sociedades y comunidades de información.²²⁶

De esta manera, concluimos que la identidad en las redes sociales es más diversa y ambigua que cualquier otra, pues aquí depende mucho del contexto en donde se interactúa. Propongo que hay una identidad de identidades en línea, y ésta, redondea la identidad del usuario frente a la pantalla. Él no contrapone su personalidad a la del sujeto digital, sino que la complementa de tal manera que no se pierde la esencia del sujeto, además de mostrarla enriquecida por todas las experiencias que adquiere tanto de la realidad empírica, como la de las realidades existentes y con las cuales el se enfrenta en internet.

²²⁵ *Ibíd.* P. 58

²²⁶ *Ibíd.* P. 132

3.3 – Diversión digital.

La búsqueda de un espacio para la dispersión emocional es algo intrínseco al ser, una necesidad básica al igual que comer. Después de un día de trabajo, de estudio, de las actividades de casa, deportes; existen diversas formas para evadir el mundo “real”. Divertirse, entretenerse o simplemente pasar el rato, es el beneficio que nos plantea la plataforma digital como otro lugar más donde tener “algo” que hacer. Productos de entretenimiento, información y la comunicación instantánea son productos sociales que tienen un valor cultural que da identidad a la era digital.

Hay tres formas básicas para la inducción de una persona en la cibernación, nos dice el lingüista Cáceres Galindo, la primera de ellas es la búsqueda de información, ya que la materia prima de la plataforma digital es eso, la recopilación, la búsqueda y la transmisión de información, y eso se hace con tan sólo conectarse a la red. La segunda forma es el correo electrónico, pues es la comunicación, el segundo gran aporte a la interacción social que la web nos ha otorgado; y el tercer elemento básico y el que ha tenido la repercusión más fuerte dentro de la interacción social, es el chat, como lo hemos señalado antes, una comunicación instantánea del tipo conversacional.

Para nosotros esta última forma básica de acceso al mundo cibernético, es la que ha cambiado completamente el comportamiento social de la humanidad. Gracias al diálogo es como se mantiene el orden real de la vida cotidiana y nos entendemos como parte de un grupo y al mismo tiempo lo que somos y nos diferencia de ellos, según Luckmann: “El vehículo más importante del mantenimiento de la realidad es el diálogo. La vida cotidiana del individuo puede considerarse en relación con la puesta en marcha de un aparato conversacional que mantiene, modifica y reconstruye continuamente su realidad subjetiva.”²²⁷ Quizás por eso es la juventud en su gran mayoría quienes gustan mucho de esta libertad de expresión al deformar el lenguaje, creando con esto una manera

²²⁷ BERGER Y LUCKMANN. *La construcción social de la realidad*. P.189

común de entenderse. De identificarse en algo inmaterial pero sumamente simbólico. Hoy en día preguntar si tienes “feis” o “tuiters” es algo común, y hasta “necesario”.

La información fluye más rápido robando terreno a los noticieros que han decidido ingresar a estas redes; lo raro es que haya quienes no tengan una cuenta, quizás tengan otra cuenta en otras redes, o utilizan el correo electrónico, o sólo buscan información. Aún hay personas en comunidades que no usan computadoras, que no tienen, o que desconocen la manipulación del aparato. Las personas que cuentan con algún dispositivo y aprenden a manipularlo para navegar por la web, y lo usan más de 21²²⁸ días seguidos; después de esos días, una de las primeras cosas que haría el usuario al conectarse cada día, sería revisar la red social a la que pertenece.

La búsqueda del entretenimiento y la necesidad de comunicación, ha generado una fuerte inmersión dentro de la plataforma digital por parte de las personas.

Las tecnologías de la sociedad de la información conservan su vigencia, pero ahora son muchas y diversas las formas de producción de la información y el entretenimiento; los públicos son tan diversos e independientes que crean sus propios contenidos. Cáceres Galindo nos dice que ahí radica la novedad, la necesidad de inventar los modos y maneras de escuchar, de dialogar. Se hacen necesarios sistemas de comunicación, como los de las instituciones democráticas, la educación dialógica, la política participativa, la religiosidad tolerante y ecuménica.²²⁹ Diversas formas de identificación simbólica pero principalmente el lenguaje es lo que marca una tendencia en las prácticas discursivas de la era digital.

La conectividad es algo con lo que interactuamos día con día, segundo a segundo; contar con Internet es cuestión de un pago o de una aplicación para “jalarlo” la señal de algún modem de forma gratuita. En algunos parques, bares y

²²⁸ Nota: Número de días para generar un hábito según apuntes de Programación Neurolingüística PNL.

²²⁹ CÁCERES GALINDO, Jesús. *Cibercultura, Un mundo emergente y una nueva mirada*. P. 157.

cafés se presta la conexión *Wifi*, por lo que las personas si tienen el equipo, cuentan con las condiciones para ampliar su interacción a la red.

Laura, Daniela y Leonardo se conectan a la red a través de computadoras y celulares, comparten sus estados de ánimo a través de la señal de *Wifi*, se mantienen comunicados con sus amigos, se divierten. Una interacción social amplificada. Por lo tanto, las redes sociales son el espacio en donde se está y se "pasa el rato", su principio básico es la diversión a través de la comunicación con tus seres queridos; y al ser de acceso gratuito, con una manejabilidad y diseños amigables, se han vuelto tan accesibles a las personas, que muchas actividades aparte de la diversión, se han mudado a estos sitios; como lo son la mercantilización y los debates del tipo político, religioso y cultural.

Al preguntar concretamente sobre el uso que dan las personas a internet, nuestros tres usuarios coincidían en que comunicarse con sus amigos es una de las principales cosas que hacen en el sitio, desarrollado para eso, un lugar donde estar y seguir comunicado, expandir sus estados emocionales. Leonardo nos dice que principalmente utiliza el espacio virtual para almacenar y compartir con su círculo de amigos, las fotografías que capturan momentos importantes de su vida, como la de su situación sentimental y eventos importantes como hacerse un tatuaje. Laura y Daniela coincidieron con él en que principalmente lo utilizan para comunicarse con sus amigos.

El resultado fundamental de lo anterior, es una muestra de la interacción en un sitio. Donde los sujetos analizados se divierten y comparten con sus amigos lo que les quieren mostrar de su vida; delimitando que en Facebook una persona puede, además de comunicarse, enterarse de la vida digital de los demás a través de la visita de los perfiles; porque ahí están registradas las acciones del sujeto empírico, y al compartir sus estados de ánimo en la plataforma digital, el sujeto se diluye y sus acciones cobran sentido en una realidad donde puede sentirse más cómodo consigo mismo y con los demás.

A pesar de que la diversión es una de las razones del porque estamos tanto tiempo sentados frente a una pantalla, va un poco más allá. Cáceres Galindo le llama *Ingeniería social* a la aplicación de conocimiento y utilización de reglas prácticas para construir formas de compañía, de asociación y comunidad. Que es parte del complejo interactivo de las redes sociales. Pero esto no está marcado como algo fijo, sino que todo el tiempo está en constante movimiento.

Hemos realizado 3 entrevistas del tipo cualitativo y ayudados por una metodología etnográfica, podemos observar que las reformas tanto en el aspecto, como en los recursos y servicios tecnológicos, están en constante cambio, enriqueciendo cada vez más las conversaciones e interacciones entre los usuarios. Esta actividad ha tomado gran fuerza en estos últimos años, y va en aumento, pues al ser un espacio de encuentro donde “todo” el mundo está; esa presencia-ausencia es una posibilidad expansiva de estar en contacto con el mundo. En este sistema Neoliberal, se han ampliado las comunicaciones gracias al discurso de la apertura tecnológica, *que el internet llegue a todos*, casi como un derecho humano. Creando y lucrando con dispositivos de comunicación con una necesidad basada en el discurso de la duda del bienestar de nuestros seres queridos, además de ser un símbolo de prestigio social el que puedas conectarte desde ciertos dispositivos más “actuales”, estas son algunas actividades que hacen que estemos sumergidos en el mundo digital.

Todos los universos contruidos socialmente cambian porque son productos históricos de la actividad humana, y el cambio es producido por las acciones concretas de los seres humanos, la realidad se define socialmente, pero las definiciones siempre encarnan, vale decir, los individuos y grupos de individuos concretos sirven como definidores de la realidad.²³⁰ De una realidad que comparten y en la que tienen una narración de la vida del sujeto empírico.

No hay una narrativa estructurada sobre un personaje digital o sobre la experiencia en línea que caiga dentro de una homogeneidad expresiva. Las personas interactúan por que les divierte, para hacer amistades y lo que es más

²³⁰ BERGER Y LUCKMANN. *La construcción social de la realidad*. P.146-147

importante, aprenden a “chatear, chateando”. No hay un aprendizaje teórico, el mar hace al marinero. Y un barco en la era digital no es gratuito, como lo son el acceder a aplicaciones a través de él y hacer uso de los recursos digitales que te complementen en tu forma de vida, que parte importante y lo que da motor es buscar la diversión y si es “gratis” mejor.

facebook

Recordarme ¿Has olvidado tu contraseña?

Correo electrónico Iniciar sesión

Facebook te ayuda a comunicarte y compartir con las personas que conoces.

Registro
Es gratis y cualquiera puede unirse.

Nombre:

Apellidos:

Dirección de correo electrónico:

Contraseña nueva:

Sexo:

Fecha de nacimiento: Día: Mes: Año:

¿Por qué debo proporcionar esta información?

Registro

Para crear una página para una celebridad, un grupo de música o una empresa, haz clic aquí.

Facebook © 2009 Español Iniciar sesión Acerca de Publicidad Desarrolladores Empleo Condiciones Buscar amigos Privacidad Móvil Ayuda

Como medio de comunicación Facebook afirma que ser parte de su comunidad siempre será gratis. Por ejemplo en La primavera árabe del 2010 se pudo observar cómo el Estado desconectó la plataforma digital en Egipto para evitar la organización social que iba en aumento. Quizás la posibilidad de conectarte en una red social sea gratuita, pero tener el dispositivo, saber utilizarlo, y tener la conexión a Internet son todas las características con las que necesitamos contar para poder ser y estar como un sujeto digital. Veamos ahora con un poco más de detalle ese *slogan* del discurso tecnológico con respecto a la gratuidad.

3.4 – Las formas de expresión y las prácticas discursivas del sujeto digital.

En las redes sociales se han creado formas de expresión únicas del sitio, ya que la preeminencia de la velocidad es lo que marca la tendencia de la era, esta velocidad es lo más importante para los usuarios. Dejan de lado las formas institucionalizadas del “escribir bien” para simplemente expresarse de manera libre.

La escritura puede ser un proceso más reflexivo que la oralidad por la mayor lentitud que exige (frente al hablar, más automatizado), además de que la comunicación oral sigue una lógica distinta a la comunicación escrita. La conversación instantánea es una experiencia comunicativa intertextual, que no reproduce la comunicación oral aunque parezca imitarla.²³¹ Por eso Mayans plantea que como investigadores sociales: “No obstante, no es nuestro objetivo juzgar ni valorar el contenido literario o artístico de estas interacciones, sino describir e interpretar su estructura y funcionamiento”.²³² Como podemos ver, el sujeto responde a nuestras preguntas y no retiene su forma expresiva ante el cuestionamiento, él sólo responde y nosotros le entendemos, sea correcto o no la forma de escribir, es algo que está relegado pues lo principal es obtener una respuesta ante la pregunta. Generando con ello sentido.

Algunos críticos de estas prácticas consideran que se está empobreciendo el lenguaje de los usuarios, pues delimitan y quitan valor a las reglas ortográficas, además de que muestran el déficit cultural e intelectual que estos usuarios tienen por expresarse de esa manera.

Este usuario no demuestra un déficit cultural por la forma en la que escribe pues al llamarse **Licántropo Estepario**, denota que le gusta la novela de Herman Hesse el *Lobo Estepario* y hace un juego de palabras del hombre lobo, mostrando

²³¹ Athenea Digital Número 3, 2003. Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. Elisenda Ardèvol, Marta Bertrán, Blanca Callén, Carmen Pérez. ISSN impreso: 1578-8946

²³² MAYANS, Joan. *El género chat*. P. 146

con ello un nivel cultural diferente del que se podría observar levemente en su forma de escribir, como lo asevera Mayans: “En este caso, encontramos una recreación y reappropriación de unos contenidos culturales comunes, realizada de modo coral, escénico e improvisado, donde la rapidez y el ingenio son los instrumentos básicos de la creatividad cultural. Se ha convertido en parte de un capital cultural compartido por gran parte de la población”.²³³

Cuando publicas algo en Facebook, estos registros tienen sólo 3 posibilidades interactivas: “me gusta”, “comentar” y “compartir”. En últimos días la publicidad y el marketing digital se han servido de Facebook como plataforma de lanzamiento, y reiteración de marcas y productos, y con ello se ha sumado a los recursos, el botón de “Promocionar”(opción sólo para las paginas), lo que te lleva a una ventana, donde se explican brevemente las condiciones y el cobro de 6.99 USD, que serán pagados con dinero electrónico vía *PayPal*²³⁴ o tarjeta de crédito para darle impulso de “vistas” y “likes” a tu publicación.

En materia de lenguaje podemos hablar de que las interacciones digitales presentan un coloquialismo que, como en la literatura, ha representado un acercamiento a la dimensión hablada de la lengua. Marcando así una distancia clara con el registro escrito, siempre tan formal que se distingue del habla, por lo que hoy en día, las alteraciones visuales del lenguaje escrito tienen carga significativa como el uso de la grafía “K” y otras tantas, que se pueden mencionar como unas incorrecciones deliberadas.

Cuando encontramos usuarios con estas prácticas pareciera indicar que las reglas gramaticales y el ejercicio del “buen escribir” son desconocidos, y dejados de lado por la libertad de expresión que existe en la red social, pero si preguntamos sobre esta forma de institucionalización nos responden de la siguiente manera:

Laura, la estudiante universitaria, dice que estas reglas y el respetarlas y usarlas, son importantes porque demuestran el nivel educativo que se tiene.

²³³ *Ibíd.* P.144

²³⁴ Nota: Empresa estadounidense líder en el sector del comercio electrónico por Internet.

Daniela, la estudiante de preparatoria, nos dice llanamente que hay que usarlas y Leonardo, el plomero, nos dice que en ciertas cosas es importante y en otras no, pues no es lo mismo escribir una carta a tu novia que un Curriculum Vitae. Demostrando que los usuarios ubican estos espacios como lugares estratégicos donde el uso del lenguaje está determinado por el contexto y a su vez esta forma del lenguaje trae consigo una identidad.

Las entrevistas que realizamos fueron aplicadas directamente por mensajes en Facebook, pero no por ello pierde credibilidad o valor, pues la interacción totalmente digital puede desinhibir el comportamiento discursivo y las formas de expresión, que es lo que estamos analizando. Quizás las dos mujeres entrevistadas se muestran en la entrevista condicionadas por la etiqueta de una entrevista “formal”, pero el usuario hombre se muestra ocurrente y desinhibido

Como es señalado en la revista *Athenea Digital*, Núm 3: “El carácter textual de la interacción en estos espacios de conversación electrónica es uno de los rasgos más distintivos de este medio de comunicación, y un elemento básico para tener en cuenta en el momento de realizar una entrevista en línea.”²³⁵ Y esto podemos señalarlo como estar dentro de la competencia comunicativa que hay en el entorno, señalado por Mayans: “Necesita de competencia comunicativa, el personaje se adecuará a las convenciones formales, protocolarias y sociales que ha asimilado en tanto que miembro de conversaciones de chat en general y como personaje de alguna de ellas en concreto, en particular”.²³⁶ Por lo tanto, entenderá la dinámica y participará en esta interacción social en un nuevo lugar.

De esta manera, en la plataforma digital, aun no se ha introducido la institucionalización de una Real Academia de la Lengua en Internet, o algo parecido, pero si hay prácticas de segmentación de grupo, como los que escriben bien y los que no. Estos primeros que son sólo una parte de la alienación con el sistema y los segundos, los rebeldes que aman y practican esta libertad de expresión permitida en el sistema.

²³⁵ Nota: *Athenea Digital* Número 3, 2003. Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. Elisenda Ardèvol, Marta Bertrán, Blanca Callén, Carmen Pérez. ISSN impreso: 1578-8946

²³⁶ MAYANS, Joan. *El género chat*. P.116

A veces por las prisas de escribir o la indiferencia de revisar lo escrito, cometemos errores ortográficos que pudimos haber corregido, pero al ser un sitio impersonal, un mensaje por muy personal que sea, ya está en la red y será juzgado por alguien más. Por ejemplo cuando les preguntamos a los usuarios de que si habían recibido comentarios u ofensas por cómo se expresan en internet, Leonardo respondió que sí, que está acostumbrado a la burla de sus compañeros o a veces hasta llegar a los malos entendidos. Laura nunca ha tenido ningún problema de estos y Daniela es muy cuidadosa con lo que publica, afirma.

Me parece importante señalar que la burla y la exclusión son algunas de las formas en como la institucionalización se ha inmiscuido tan profundamente en el inconsciente colectivo de las personas, que antes de que llegue un órgano regulador a marcar las pautas de lo correcto, ya hay personas diferenciándose del grupo mayoritario y mostrando la exclusión y la ruptura de lo común. Por ejemplo han surgido campañas como las siguientes:



¿DUDAS?



BARÓN es un título nobiliario

VARÓN es un hombre

BOTAS si das botes o saltos

VOTAS cuando ejerces
tu derecho a voto



Como estos ejemplos hay muchos, unos insultantes, otros agresivos, otros cómicos y otros explicativos. Los hay para escribir bien, para mejorar los hábitos de lectura y hasta para usar la apertura de signos como el de interrogación y el de admiración, así como los acentos y las diéresis que se han olvidado en el entorno digital. Los correctores gramaticales predeterminados en las computadoras están siempre señalando el error, ya sea en un documento en línea o en una publicación en Facebook antes de ser enviada, pero los usuarios simplemente los omiten, pues lo importante como lo señaló nuestro entrevistado Leonardo, quien mostró algunas de las prácticas discursivas que han desencadenado esta investigación; es darse a entender y ya, se cierra el ciclo comunicativo y el resultado fundamental de lo que busca al interactuar en internet.

Dice Niels Postman que la manera de conocer una cultura es fijarse plenamente en sus instrumentos de conversación. A lo que podemos agregar que esta cultura digital es veloz, dinámica, joven y muy ligera. Siempre actual, con un

tiempo absolutamente momentáneo y gloriosamente efímero. Toda acción, pensamiento, narración, parlamento, etc. Se convierte en texto y, como texto, pasa a formar parte del contexto concreto, de la estructura concreta que va a actuar como vector de influencia sobre posteriores y sucesivas acciones.²³⁷

Es por eso que la comunicación oral precisa de información con los gestos, con la entonación, con la mirada, con la postura y el movimiento de los cuerpos, el ruido ambiental, el acento y de la cadencia de voz, etc. Con lo que ahora nos permitimos entrar al terreno de la emotividad con que puede ser cargado un mensaje digital, que a falta de componentes gestuales y verbales, en el entorno digital, se da cabida a la creación de nuevas formas expresivas como lo son los emoticonos, pues estos recursos expresivos serán los encargados de simular la entonación, la cadencia, el volumen, la proxemia, etc. Pues nos servirán en el mundo digital como contextualizadores y concretizadores de las emociones y las empatías con el contenido del mensaje, como lo afirma Joan Mayans: “No creemos que estos “emotes” narrativos suplan la comunicación no verbal. En todo caso, ocupan el hueco que su ausencia propicia”.²³⁸

Leonardo es uno de los entrevistados que no usa emoticonos. Dice que como todo mundo los utiliza, él no quiere ser igual que “todos”. Laura dice que los usa para dar énfasis a sus estados y comentarios, y Daniela dice que también los utiliza principalmente para expresarse.

Para poder escribir en los nuevos medios se puede aprovechar el conocimiento compartido en las plataformas sociales y obtener el máximo rendimiento de los formatos multimedia, para cualquier objetivo que se pretenda obtener, desde laborar, estudiar, informarse, hasta interactuar con nuestros conocidos de forma conversacional.

Dentro de esta forma de comunicación digitalizada con sus formas expresivas y sus prácticas discursivas específicas, adaptamos nuestra escritura a la velocidad de lectura en los nuevos medios, y los criterios de escritura

²³⁷ *Ibíd.* P.117

²³⁸ *Ibíd.* P.55

evolucionan hacia la asimilación con el lenguaje oral en el mundo digital, una voz. Como hay una sensación de respuesta inmediata, de escritura interconectada y compartida. Escribimos para nosotros, para los buscadores y para generar conversación, apenas hay tiempo para la reflexión y edición de textos, incluso, en ocasiones, tenemos limitado el espacio de escritura y el uso de marcadores tipográficos, por ejemplo la tecnología llamada T9 del Texto Predictivo en los teléfonos móviles que cambia el sentido²³⁹ de las palabras y si no se revisa al igual que los 140 caracteres de Twitter a la velocidad de respuesta que permiten, podemos tener accidentes graciosos o no tanto. Al ser una plaza pública en la plataforma digital, la interacción social consta de leer y escribir y compartir sentido en ese lugar. Una red social donde existe la libertad de expresión es el caldo de cultivo para la evolución de todo lo que nos rodea nos guste o no.

A veces los malos entendidos ya sea por la libertad de expresión con el uso del lenguaje, por las formas discursivas, o por la puntuación, siempre han y estarán presentes en la comunicación humana. Ya sea una conversación oral o escrita, pues el uso del signo lingüístico es ambivalente, por lo que los malos entendidos están a la orden del día. Al igual que el ser humano, sus creaciones son imperfectas y no están exentas de ambigüedades.

Con respeto a la red social Facebook que ha tomado gran fuerza mundial. Ahora con mil millones de usuarios, donde marcas y personas conviven, donde movilizaciones políticas, económicas y sociales se llevan a cabo todos los días; esa interacción digital que tan inmersa está en nuestras vidas será difícil de separar de nuestras actividades cotidianas de trabajo y diversión, pues ahora es una vida digital que necesita de su interfaz para seguir existiendo. Por ejemplo cuando vamos a una fiesta o a una reunión, es común escuchar hablar de lo que se ha visto o ha pasado en la redes sociales. El mundo digital se hace presente como parte de la conversación de la vida cotidiana en una reunión empírica, demostrando que se tiene cierto apego a esta forma de vida digital.

²³⁹ Nota: Por ejemplo al decir *Que vengan esas vacaciones*, el T9 de un celular Samsung CS3 mi mensaje quedó así, *Que vengas esas vacaciones. Se cayó el thinner por Se cayó el tiene..*

Facebook es parte de la vida cotidiana de nuestros 3 usuarios entrevistados. Por ejemplo, Laura nos dice que lo mejor que recuerda de Facebook son las bromas que en el sitio pueden surgir, Daniela, refiere en las conversaciones especiales que ha tenido con sus seres queridos y Leonardo responde que nada. Obviamente la expansión del espacio para la interacción social es más grande y con más amplitud por lo que es la forma de comunicación número 1 en la era digital. Y si no existiera Facebook dicen que se comunicarían por celular o concretando encuentros, quizás otras aplicaciones, etc., pues la tecnología ya está desarrollada y la actividad es parte de la vida cotidiana.

De esta forma, si la necesidad ya se ha desarrollado, qué situación nos haría dejar de hacer o estar, donde ya es un hábito. Por ejemplo Leonardo abandonaría Facebook para evitar problemas con su esposa. Laura si es que su vida se ve amenazada y Daniela porque dedica mayor tiempo a esta actividad que a otras que podría realizar. Sin embargo, no desechan la idea de usar otras redes como se observó anteriormente, pues la conversación digital a través de las redes es la forma de estar en comunicación actualmente.

Facebook no vino a cambiar el mundo, sólo nos interconecta más directamente, nos introdujo dentro de la vida “privada” de las personas y las formas de comunicación tomaron un papel importante dentro de la interacción, pues se configuraron al medio, y todos los días se inventan nuevas expresiones, modismos y formas expresivas, pero el uso del texto y de las imágenes tan imperativo, que la producción audiovisual de contenidos está siempre latente, es el ritmo de la era digital: la imagen como referente cultural.

La libertad de expresión está permitida dentro de los límites del respeto y la moral, pues ya hay filtros de censura por parte de los servicios digitales y por parte de los mismos usuarios. Los regímenes políticos están viendo la fuerza y las posibilidades que tiene esta libertad de expresión en las redes sociales, así como los mismos usuarios que están llevando a la realidad empírica sus convocatorias

del tipo digital. Se están cambiando los paradigmas y en la era digital, el nuevo quinto poder son las redes sociales.

A lo largo de esta investigación, hemos logrado observar el cómo la identidad que tiene el sujeto real, es interpretada, y a su vez representada en la red. Nos dimos cuenta que no precisamente la identidad digital choca con la identidad física que posee y muestra al mundo el sujeto; lo que si pudimos constatar y evidenciar fue el hecho de la representación, tanto libre como actual, o por decirlo en términos coloquiales, “en onda”, del nativo del entorno.

A continuación presentamos unas imágenes como muestra de las interacciones en Facebook, por parte de los usuarios Daniela, Laura y Leonardo. Con esto mostraremos las formas de expresión que tienen los usuarios y las prácticas discursivas que dan identidad en la era digital.

En Facebook se está moviendo el mundo, de manera estruendosa y llena de información; éste mundo digital es la meca del audiovisual y el texto, de ahí viene todo lo que adorna estas mínimas acciones que son postear y compartir, la información, la cual sigue siendo el recurso más importante, desde la creación del Internet, pero el acceso a las redes ha impulsado y generalizado este poder, el cual algunos utilizan ya sea para vender o para organizarse, pero todos están enterados por el simple hecho de conectarse, de verse y de leerse.

Por ejemplo esta es la pagina principal del perfil de Daniela Santibañez, el sujeto digital es llamado **Dany Corn Pop**.



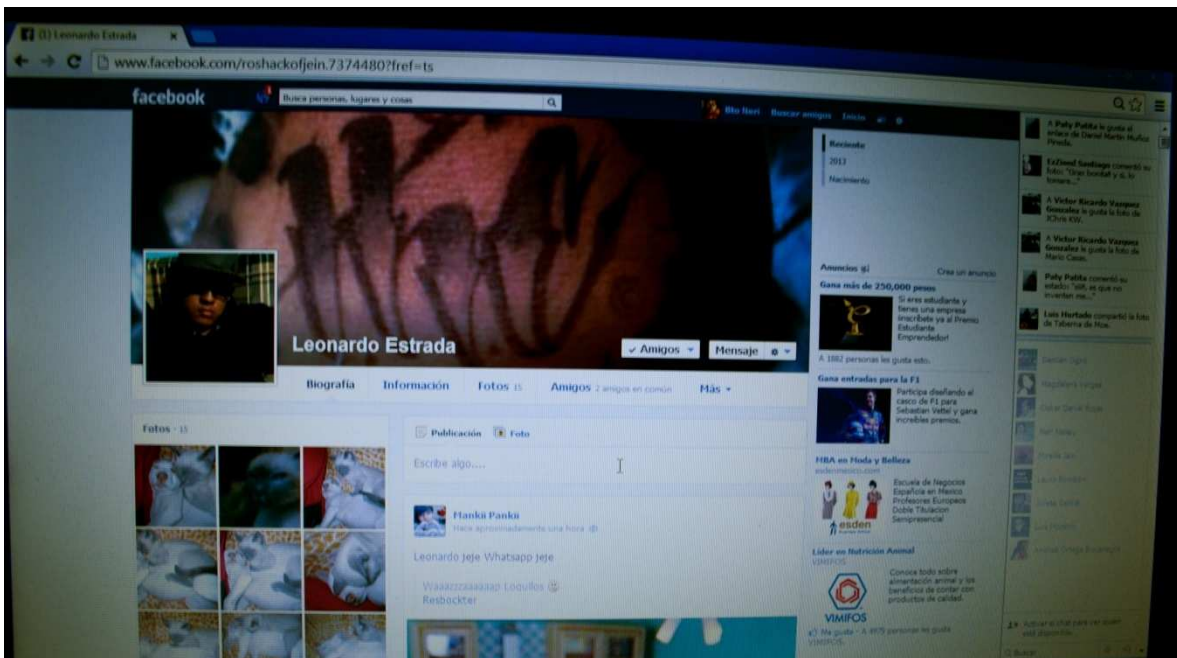
Como podemos observar ella usa una de sus fotografías como foto de perfil y la imagen de su portada es la imagen de una conversación del tipo chat, enriqueciendo sus mensajes con emoticones que cargan de visibilidad y color la conversación. Así se expresan las personas normalmente en la era digital.

La página principal del perfil social de Laura González es el siguiente, donde **Laura Bombón** es el nombre del sujeto digital.



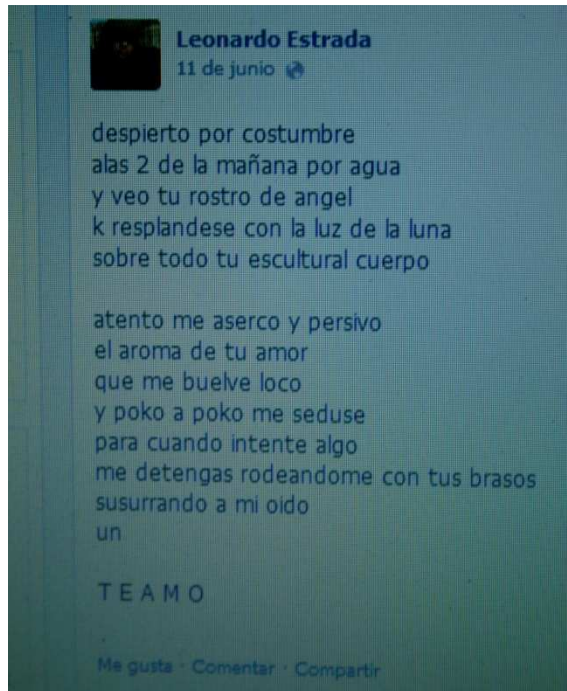
Con esas dos imágenes, la de perfil y la portada, ubicamos físicamente a Laura a través de su cuenta de Facebook, por lo que su sujeto digital esta hibridado con el sujeto empírico, además de mostrar una buena ortografía es nuestra primera vista sobre **Laura Bombón**.

Leonardo Estrada igual tiene una fotografía como imagen de perfil y una imagen de un grafiti como portada. Podemos discernir que le gusta el denominado arte urbano, ya que al colocar imágenes cargadas de valor simbólico que identifican el gusto por ciertas prácticas de algunas llamadas “subculturas”. Al comenzar esta investigación Leonardo contaba con una cuenta en Facebook con el nombre de **Licántropo Estepario**, la cual fue hackeada así que está es la nueva cuenta de perfil y el nombre de su sujeto digital es Leonardo Estrada. Hibridándose completamente a la vida digital.



Estos sujetos digitales interactúan compartiendo parte de la vida, de los gustos, de las preferencias y de las actividades de otros usuarios, así que su privacidad y lo publicable está completamente delimitado por ellos mismos y sus

consideraciones. Pues es un lugar personal. Una esfera dentro de otra esfera dentro de la gran red mundial.



En la siguiente imagen de Daniela podemos observar como ella comparte una fotografía de su persona a sus amigos, los cuales se muestran nativos digitales, pues comparten la práctica discursiva del uso de emoticones. Casi cada comentario finaliza con un emoticono que refuerza expresivamente las palabras antes mencionadas.



En la siguiente imagen Laura comparte en Facebook una fotografía con el escudo de su facultad, sus amigos comentan dicha publicación y al igual usan emoticonos para enfatizar sus mensajes, por la diferencia de edad en comparación con los amigos de Daniela, no puedo asegurar que los amigos de Laura sean nativos pero su adaptación es ahora imperceptible.



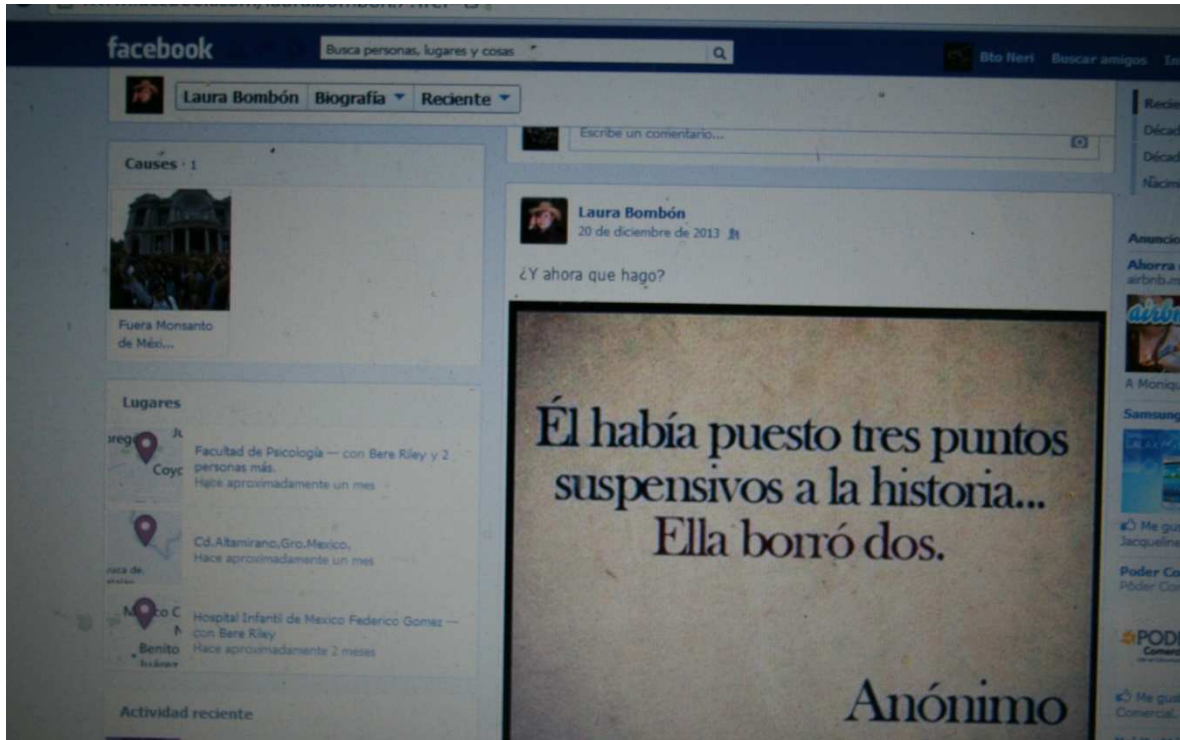
Leonardo nos comenta que escribe letras de rap, por lo que siempre está escribiendo en verso y expresando su sentir, mostrando al mundo digital lo que él es, lo que siente y lo que vive. La mayoría de sus interacciones o post, van de versos y pensamientos. Sus imágenes contienen información sobre su esposa, su mascota y sus tatuajes. El nos muestra su mundo a través de imágenes que se almacenan en la red.



Daniela comparte aplicaciones y álbumes de fotos con sus amigas, ella principalmente usa este sitio para conversar y divertirse.



Laura comparte frases, fotografías enlaces y diversas actividades que realiza tanto en su vida diaria como en su facultad. Y muestra de ello nos dice cómo piensa y la forma en que lo expresa en esta plataforma digital.



Como podemos observar el sujeto digital muestra en imágenes y texto los acontecimientos y personas importantes de la vida en la realidad empírica, aquí en Facebook ellos se comunican y se divierten, también se informan y muestran al mundo digital lo que son y lo que sienten. Ellos son usuarios que se han vuelto nativos de la red, se comunican con prácticas del entrono virtual y no cuestiona su interacción. Se ponen en contacto con sus seres queridos y como nos dicen que si no existiera Facebook, se comunicarían por otra red social.

Por el momento Facebook es la red más popular, donde personas y marcas y grupos están establecidos. Generando y compartiendo información, y por el momento así será unos años más, pues la migración ha comenzado hacia otras redes, pues lo común y popular, gusta pero asusta, se pierde la originalidad y la unicidad, pues en esta era digital se quiere ser moderno, novedoso y actual, al igual que la tecnología, fresca eternamente. Además de que la institucionalización está introduciéndose poco a poco dentro de este entorno, los nativos de la era no pueden ni imaginar lo que es la red, un mundo libre, se vuelva igual que la realidad empírica, donde existen reglas y formas de convivencia que son distintas a la

digital. A demás de que los padres como ejes de autoridad y supervisión están entrando al entorno digital, lo que comienza a mostrar los éxodos juveniles a otras redes sociales.

Si Facebook pierde popularidad o desaparece, lo que hemos planteado a lo largo de la investigación no variaría, ya que las formas de expresión y las prácticas discursivas del entorno van a seguir usándose, reproduciéndose y transformándose de tal manera que siempre vamos a necesitar actualizarnos, y la única manera es estar dentro de la plataforma y de la comunidad en sí, es interactuando, siendo parte de la vida digital y no juzgando. Pues las prácticas discursivas son subjetivas y las formas de expresión generalizadas como el uso del emoticono.

El emoticono aunque algunos usuarios no lo utilicen, las nuevas palabras, las contracciones las onomatopeyas y todos los recursos de esta forma de comunicación, se seguirán desarrollando y animándose y evolucionando como parte del lenguaje audiovisual, que ha enriquecido nuestra experiencia en la red, y por lo tanto, una base para la comunicación a través de las redes sociales. No quiere decir que con ellos mejore la interpretación del texto ya que siempre harán falta los gestos, la postura, el tono, el ritmo, pero este recurso lo vuelve más atractivo y sustituye la presencia más que la ausencia.

En la conversación humana siempre habrá errores y malos entendidos, sea oral o escrita, el lenguaje es una forma de dar orden y este orden cambia con el contexto y el tiempo, así que los malos entendidos y errores en la comunicación estarán presentes por siempre, sea el medio que sea, y éste representará el tipo de sociedad en el que estamos en contacto.

Conclusiones

Al término de esta investigación enfocada en el sujeto digital y la forma en que se comunica, podemos apuntar algunas conclusiones sobre cómo se ha ido configurando nuestro objeto de estudio: Señalar que logramos observar el cómo un sujeto empírico ha dotado de personalidad al aparato tecnológico, volviéndolo parte de su identidad y de su rutina; esto ha dado como resultado dar vida a un sujeto digital que interactúa “libre” por La red. En específico en las redes sociales, es donde encontramos el desenvolvimiento de los sujetos y parte importante de la actividad social de hoy en día. Un lugar donde estar y pasar el rato, dónde conocer gente, estar informados y divertirnos; desde el discurso de la libertad de expresión y de ser gratuito, estas redes ya forman parte de nuestras vidas y el interactuar en ellas se está convirtiendo en el espacio perfecto para explotar nuestras banalidades, además de compartir nuestros pensamientos y logros. El lugar ideal para la libertad de expresión.

Si el medio de comunicación configura a la sociedad, es normal ver una interacción acelerada, banal, ligera y portátil, además de siempre estar en construcción y actualización, que anda corriendo de un lado a otro como el agua de un río, y como tal, vive al momento y deja su huella marcada. En la diversificación del conocimiento de muchas culturas, en su interacción, el sujeto aprende a valorarse como un elemento único, perteneciente a una comunidad e insertado en el tema de la vanguardia del momento.

En esta investigación nos servimos en parte de la metodología etnográfica para poder observar de primera mano el comportamiento de los sujetos digitales. Tuve que crear una cuenta en Facebook para acceder al sitio, y después para interactuar con un grupo de conocidos que yo he agregado como mis amigos en línea, otros han solicitado mi amistad. La nombré Cometa Sun (le cambio el nombre constantemente), desde la cual insertado en la red social, pude interactuar digitalmente con personas que conozco empíricamente y otras personas que habían llegado ahí pidiendo ser mis amigos en Facebook.

De primera mano concluimos que la instantaneidad y la movilidad son los factores por excelencia de la era digital, esta velocidad es otorgada a las acciones y a la comunicación en el entorno, es el mayor avance en materia de comunicación desde los “viejos” medios de comunicación análogos. Esta forma de comunicarse al momento es lo que ha cambiado la forma de vida de los seres humanos como la conocíamos. Ahora existe la posibilidad de mandar y recibir mensajes a través de dispositivos que forman parte de nuestra cotidianidad, es sumamente difícil desconectarse de la red pues ahora lo público y lo privado están divididos por una línea tan delgada que suele ser rota por nosotros mismos, ya que a veces no hacemos diferencia entre la vida digital y la empírica, con esto me refiero que ya no debemos hablar de lo público y privado sino de lo público y lo publicable. El control personalizado de la vida pública o mejor dicho observada, pues la privacidad no existe, por principio de causa en una red social, y lo que ahí se escribe, sino es eliminado, ahí queda registrado.

Los medios de comunicación como vehículos de sistemas de símbolos, *per sé* a la técnica y a la manejabilidad de la misma, son más definatorios que nunca; desde siempre la actualidad, la moda y el prestigio, han sido parte de la sociedad. En esta plataforma digital Facebook y otras redes sociales, tienen la particularidad, según las opciones de privacidad, de registrar desde dónde publicas y desde qué aparato. Esto frente a la red, marca una tendencia de diferenciación entre quién se conecta desde su celular, lo que indica que es un teléfono inteligente y que cuenta con conexión *Wifi*, además de que posiblemente está en movimiento. Si lo hace desde una computadora, lo que indica es que está en un punto fijo. Quizás este ejemplo suena muy inofensivo, pues qué importancia puede tener el que te conectes desde cierto dispositivo, a lo que nosotros planteamos en esta investigación que es importante saber el medio y la forma pues esto influye en el comportamiento del usuario a la hora de crear e interpretar los mensajes. No es lo mismo escribir en un teclado de dimensiones normales, que hacerlo en un teclado pequeño del celular. Asimismo las dinámicas cambian pues la distribución del teclado, y las funciones del software no siempre son iguales, a lo que hay que

adaptarse para generar el contenido deseado, a la velocidad de respuesta deseada, así mismo considerando el costo del uso de la red.

En nuestro primer apartado definimos comunidad y cultura desde el punto de vista sociológico y tecnológico. Esto nos permitió aseverar que hay una cultura del Internet identificada con el progreso social. Esta sociedad digital, es parte de la sociedad análoga que puede interactuar tecnológicamente, en ciertos sitios gratuitamente y en su concepción discursiva, con una amplia libertad de expresión.

En nuestro segundo apartado hicimos un juego de palabras con la frase más famosa de Shakespeare en Hamlet: *Ser o no ser, esa es la cuestión*. Al igual que Hamlet, nosotros nos hicimos la cuestión de que era lo “correcto” para ser en Internet y lo incorrecto, pues al igual que el personaje que está sumido en dilucidaciones sobre tomar la responsabilidad del reino que le toca dirigir como único heredero y desenmascarar la traición del tío y de la madre, o no hacer nada y vivir una vida cómoda y banal. Esta referencia como punto de partida nos permitió descubrir que existen varias posibilidades de ser en la red. La posibilidad de estar y pertenecer, por que el ser digital tiene un desdoblamiento al nivel psicosocial como lo son: el *ser lo que somos*, el *ser que imaginamos ser*, el *ser que pretendemos ser* y el *ser que suponen los demás que somos*.

Aunado a esto, hemos desarrollado procesos de participación activa en múltiples espacios virtuales. Ahora la identificación de nosotros y de los demás está más definida que en la realidad empírica. Aquí en el entorno virtual esas características de clasificación están un poco diluidas, pero las características de construcción de los mensajes, son los que segmentan a la población, por eso hicimos una comparación entre la Generación Beat, que en sus comienzos fueron agrupándose y diferenciándose entre ellos mismos. “Los calientes” y “los fríos” designados por el tipo de Jazz que preferían a si como su actitud ante el mundo. De esta manera, nosotros colocamos a los sujetos digitales como fríos, aquellos que solo entran a internet para cumplir con ciertas actividades y no caen en el juego de romper lo establecido, en materia de lenguaje. Nuestros sujetos digitales

“calientes”, son aquellos que hacen uso de las aplicaciones y recursos que el medio provee, a tal grado que comienzan a interiorizarlos y personificarlos, apropiación que logra prácticas discursivas que muestran el cómo se está adaptando el lenguaje y la subjetivación del mismo, por parte del usuario, en una plataforma de interacción social que no comparte el mismo sitio físico.

Como escribas en la red, serás tratado, es otra de las conclusiones a las que llegamos, pues cargar el lenguaje de expresividad nos hace parte de esta evolución mediática, parte del folclor digital y parte de un grupo que se divierte y se toma el tiempo para personalizar su interacción.

También podemos afirmar que el emoticono es un signo lingüístico referente a la red digital. Ya que como elemento de comunicación, surgió desde y para la comunicación digital. De manera lúdica e instantánea es el generador de expresividad en los mensajes que carecen de sonidos y gesticulaciones, pues el lenguaje textual suple al lenguaje conversacional cara a cara. Lo que define las formas de expresión en la era digital y nos refirma que el uso del lenguaje y sus características están determinadas por el contexto. Y aquí en las redes sociales, el fenómeno del desenvolvimiento de la personalidad a través de la comunicación textual, es parte fundamental del auge que tienen y tendrán estos espacios como sitios de interactividad social predilectas, pues la máscara digital nos permite mostrarnos como queremos ser.

En este 2014 podemos señalar como factor de consumo a la unicidad, la primicia y la comunicación. Estos 3 elementos, son los más vendidos y obviamente los más solicitados. La comunicación se ha vuelto parte necesaria de la vida de las personas, pues hoy en día, en un mundo “tan” caótico y peligroso, es necesario saber a todas horas del día, como están nuestros seres queridos. Por eso consumimos grandes cantidades de tiempo aire para hablar o mensajearnos por telefonía celular y por Internet. La unicidad es otro de los aspectos que tienen alto consumo en esta época, pues el sujeto “único” es aquel que consume productos y servicios que lo encasillan en un grupo que tiene lo que otros no. Asimismo la primicia también es otro factor importante de consumo pues “todo

mundo” quiere ser el primero en probar lo nuevo. Obviamente un horizonte que nos dura un suspiro.

Hemos señalado el registro en las redes, así como la configuración del perfil, como un elemento de autorregulación de los sujetos que acceden e interactúan en las redes. Pues consideramos que puede ser o no identificable el sujeto empírico, pero sí es identificado, ya sea por el mercado que se guía de sus gustos y preferencias, permitiendo con esto, recibir publicidad filtrada que se basa en el historial de sus interacciones; o porque definitivamente queremos ser localizables y como figura pública, ser miembro de una red social te da la sensación de ser observado, en lo cotidiano, como en un *reality show*. De esta manera apostamos por el hecho de que no habrá la necesidad de registrarse “oficialmente” en la red pues estos perfiles públicos son un registro hecho por nosotros mismos aceptando las condiciones que el sitio nos advierte en torno al manejo de la información personal ahí depositada.

La privacidad se está convirtiendo en un mito, pues es cierto que quienes operan estas redes trasgreden por cuestiones de control político o de mercado. Este espacio que antes era privado. Sin embargo, consideramos que sigue funcionando con cierto margen de lo privado ya que las configuraciones de privacidad son variadas y de fácil acceso. Pero algo tenemos que aceptar, las personas reales comparten lo que quieren mostrar públicamente en su sitio personal, ellos permiten dejar ver parte de lo que hacen y dicen en sus vidas, el pequeño detalle es que el mundo gira y el tiempo pasa y las memorias olvidan, lo que la red no, y eso es lo que causa muchos problemas. Consecuencia de mezclar los mundos y olvidar la memoria infinita del ciberespacio.

Hoy en día en el segundo decenio del siglo XXI, la comunicación a través de las redes en el entorno digital, es lo de todos los días, pues al iniciar una computadora que no sea para el trabajo, siempre abrirá como primera página, una red social, un correo electrónico o una página de búsqueda. Como nosotros vamos a la red, la red viene a nosotros y la vida comienza a hibridarse entre los dos mundos, lo que no habla de una irrupción de la vida ni un cambio de postura,

sino que se ha aprendido a vivir de tal modo que los dos sujetos son uno, el digital y el empírico, son el mismo, el primero con más posibilidades de desdoblamiento que el segundo, pero que no se pueden despegar ni diferenciar como sujeto social, que vive y respira en la interacción y así se construye como sujeto y da identidad a su persona, genera un sentido de pertenencia y se constituye como un ser social, en un entorno digital, por lo tanto es un Sujeto digital, un sujeto enunciador digital. Si tomamos en cuenta la privacidad y la libre expresión de cualquier usuario de red social, observamos cómo son sus prácticas enunciativas.

Por último, en nuestro tercer apartado, observamos los conceptos y las formulaciones de nuestra base teórica en las interacciones de tres usuarios digitales, además de haber realizado una serie de preguntas con las que pudimos constatar que; sí existe un sujeto digital aunque los mismos usuarios no lo definen así, ellos han hibridado al sujeto empírico con el sujeto digital a tal manera que muestran en la red sus actividades diarias, y llevan a sus rutinas las actividades de la red. Las primeras son menciones a base del texto y la imagen y las segundas son charlas y prácticas que se integran al uso común de los usuarios.

También pudimos constatar que esa representación digital va de la mano con la identidad que los usuarios se han generado al conectarse a una red; por medio del uso de la tecnología y de las formas expresivas, han adoptado prácticas discursivas que han generado un proceso de aceptación mutua entre los usuarios, comprobando que la identificación a través del lenguaje sigue implícita en la plataforma digital. Con esto la sociedad está demostrando que el poder de la tecnología no radica en el aparato en sí, sino en el uso que se le da a la herramienta, y los alcances que con ésta se logran.

La disolución de las fronteras por lo menos digitalmente, durante la modernidad, ha pretendido mantener bifurcados el ocio y el negocio, la diversión y el trabajo, el consumo y la producción, la adolescencia y la madurez; con lo que el presente nos aboca a una nueva forma de entender al ser social.²⁴⁰ En un mundo parcialmente nuevo pero con actividades totalmente arcaicas, tan naturales como

²⁴⁰ MAYANS, Joan. *El género chat*. P. 219

lo es el comunicarse, interactuar socialmente y que mejor que hacerlo en un espacio libre y que nos permite el libre tránsito con la única condición de registrar una identidad.

Por lo tanto, sí existen formas de comunicación específica en la red, y estas dan identidad a los usuarios, con ellas conviven y son parte de su cultura. El emoticono como recurso de expresividad será utilizado como parte común del entendimiento social en la era digital. Facebook aunque sea popular se pronostica que surgirá otro tipo de lugar para evadir la realidad.

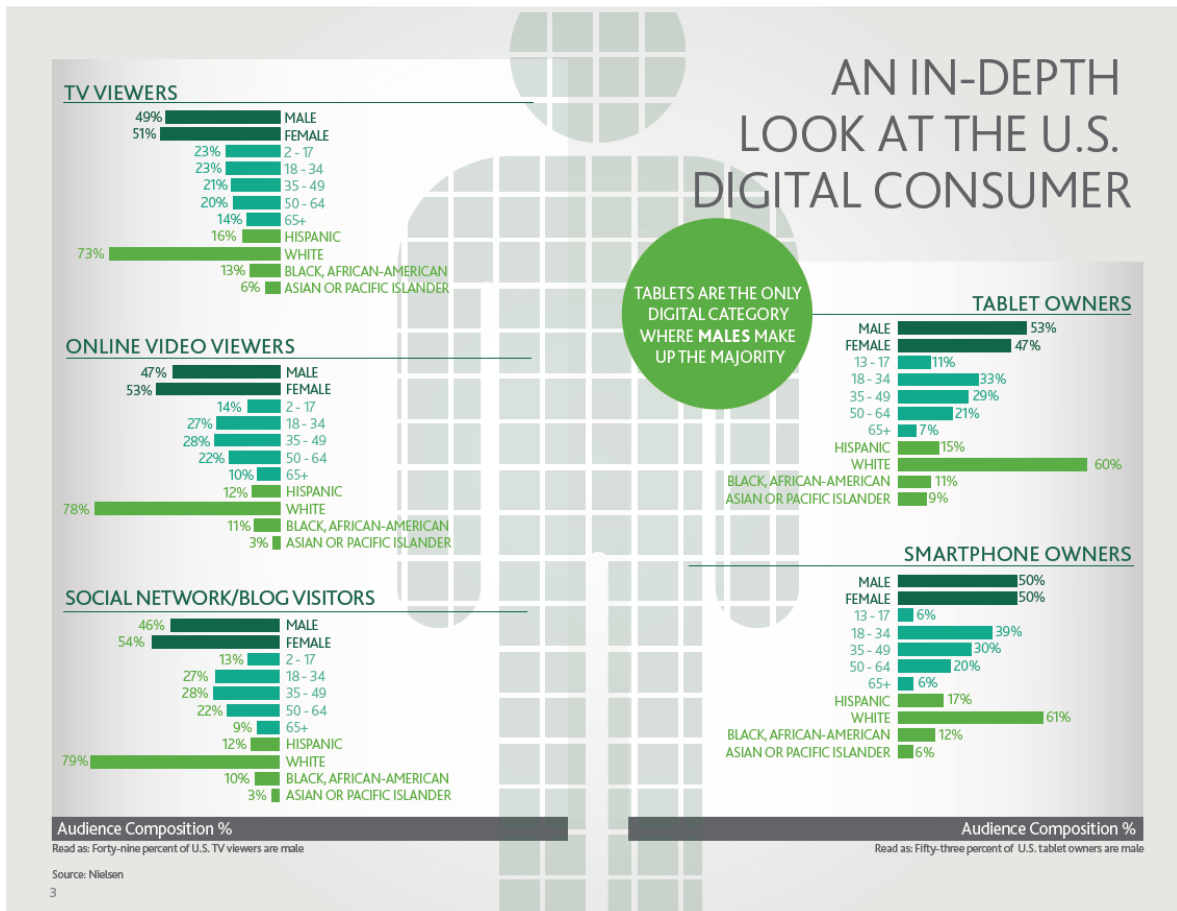
Las practicas discursivas son especificas de grupos o muy subjetivas por parte de los usuarios, éstas formas son las delimitantes de una identidad del sujeto digital, algunas son momentáneas y las trasgresoras en el lenguaje, serán reguladas y nuevas palabras se sumarán al diccionario, pero eso no va a impedir que en tu perfil social puedas escribir como deseases, pues en Internet, durante una conversación lúdica, lo más importante es entenderse.

Quizás haya personas que no usen las redes sociales porque no las conocen, porque son adultos y esa forma de entretenimiento no les atrae, como protesta social argumentando que la gente ya no platica entre sí en una cafetería, porque quita el tiempo, etc. Si son estudiantes, empresarios, políticos y otro largo, etc. no pueden alejarse del momento, de la era digital. En las redes está la información, la comunicación, el trabajo y el mercado, toda la sociedad y sus vicios trasladados al lenguaje binario y ondas electromagnéticas que llevan nuestra interacción social a un nivel primitivo con la máscara del mundo virtual. El texto, imágenes fijas y en movimiento, más algunos sonidos, hacen de la comunicación digital, un lugar de producción de contenido audiovisual a todas las escalas, un lugar de enunciación.

Anexos

Anexo 1

Estadísticas de consumo digital en Estados Unidos de América en el año 2011, observados en http://www.iab.net/media/file/Nielsen_Digital_Consumer_Report_FINAL.pdf , el 15 de agosto del 2013.



Anexo 2

CAMPAÑA PARA UNA MEJOR ORTOGRAFÍA



Estimado lector, aprenda que: "Haber" es un verbo, "A ver" es mirar, "haver" no existe. "Hay" es haber. "Ahí" es un lugar. "Ay" es una exclamación y "ahy" no existe. "Haya" es haber. "Halla" es encontrar. "Allá" es un lugar y "haiga" no existe. "Iba" es de ir. "IVA" es un impuesto e "Hiba" no existe. "Valla" es una cerca, "Vaya" es ir y "Baya" es un fruto.

Anexo 3

Entrevista 1

1. **¿Cuál es tu nombre?** 1.alfredo leonardo leon estrada
2. **¿Cuál es tu edad?** 2. 20 AÑOS
3. **¿Qué grado de estudios tienes?** 3. QUINTO SEMESTRE DE BACHILLERES
4. **¿Cómo es o ha sido la relación que llevas con tu familia?** 4. BUENA MUY BUENA COO TODO CON PROBLEMS Y DISCUCIONES PERO NADA QUE JUNTOS NO AIAMOS PODIDO SUPERAR
5. **¿Te gusta leer?** 5. CLARO,E LEIDO BUENOS LIBROS,MI ESCRITOR FAVORITO ES HERMAN HESSE,GARCIA MARQUES ENTRE OTROS,CON LA LECTURA IDEAS NUEVOS MUNDOS APRENDES NUEVAS PALABRAS Y POR EJEMPLO AMI ME AYUDAN, POR QUE COMPONGO LETRAS DE RAP Y ESAS PALABRAS LE DAN LIKE POR QUE CASI NADIE CONOSE LAS PALASBRAS O SUS SIGNIFICADOS
6. **¿Cuándo escuchaste por primera vez de Facebook?** 6. LA VERDAD NO ESTOY SEGURO ESCUCHE POR MI HERMANA ME PARESE QUE ASE COMO MEDIO AÑO FUE CUANDO MI SISTER ME COMENTO DEL FAMOSO "FACEBOOK"
7. **¿Por quién te enteraste de Facebook?** 7. POR MI CARNALITA
8. **¿Tienes computadora o cómo te conectas a Facebook?** 8. POR MEDIO DE UNA LAPTOP O DE MI IPHONE (ROBANDO LA SEÑAL DE LA CASA DE MI AMADA SUEGRA) JAJAJAJA
9. **¿Cuánto tiempo pasas en Facebook?** 9. ANTERIOR MENTE ERAN COMO 4 HORAS DE VES EN CUANDO Y DEVES EN DIARIO UNOS 20 MIN DIARIOS QUE ES CUANDO LLEGO DE TRABAJAR PERO USO MAS EL WASSAP
10. **¿Qué tan frecuente te conectas a Facebook?** 10. A DIARIO CUANDO LLEGO DE TRABAJAR MI CELULAR CE CONECTA AUTOMATICAMENTE
11. **Para ti, ¿qué es Facebook?** 11. PUES COMO QUE ES ALGO BIEN AUNQUE ASE MUCHO MAL,JAJAJAJA QUIZA TE PREGUNTAS POR QUE ,PS MIRA POR QUE ABESES ENCUANTRAS AJENTE QUE ASE UN BUEN NO SABIAS NADA DE ELLOS,PERO EN OTRAS UN ERROR TE CUESTA DEMASIADO SOBRE TODO EN LAS RELACIONES AMOROSAS, DEJA TE CUENTO QUE UN PAPA DE UN AMIGO SE ENTERO QUE SU ESPOSA LE PONIA EL CHIVO CON SU MEJOR AMIGO,Y SE ENTERO POR MEDIO DEL FACEBOOK,JAJAJAJAJA GRACIAS POR NADA FACEBOOK ESE ES MI DILEMA DE TAL PAGINA FAMOSA A NIVEL INTERNACIONAL

12. **¿Para qué lo usas o qué sueles hacer en Facebook?** 12. SUBIR LAS FOTO DE MI ESPOSA CON MIGO,O LAS DE MIS PIT BULL,O SOBRE TODO LAS DE MIS TATUAJES,LO USO PA COMUNICARME CON MI FAMILIA,CON MI AMIGOS NADAMAS,AMI NO ME LATE ANDAR DE CHISMODO DE FACE EN FACE NE ESO DE JENTE DESENTE JAJAJAJAJA
13. **¿Esta es tu primera cuenta en Facebook?** 13. NO,ES MI SEGUNDA CUENTA LA PRIMERA LA SERRE POR QUE ME LA JAKEARON,Y ACONSECUANCIAS DE SIERTAS COSAS,COMENTARIOS Y DEMAS TENIA PROBLEMAS CON MI ESPOSA
14. **¿Tienes cuenta en otras redes, cuáles?** 14. NO
15. **¿Qué tiene de diferencia Facebook con las otras cuentas que tienes o has tenido?** 15. ESTA MAS CHIDO POR QUE PUEDES MAS COSAS NO QUE ANTES SIERTAS PAGINAS ERAN SOLO PARA UNA COSA.Y AQUI LO TIENES TODO,MESENGER,PUEDES SUBIR FOTOS VIDEOS Y ASER MUCHAS COSAS MAS
16. **¿Por qué decidiste usar este pseudónimo en vez de tus nombres de pila?** 16. PS ES POR UN LIBRO DE HERMAN HESSE QUE ME INSPIRO A MUCHO DE COSAS QUE UNO AUN NO DESCUBRE DE SU SER,Y ME GUSTAN LOS OBRES LOBO Y TODO ESO Y DIJE ESE ES MI SOBRE NOMBRE DE AHORA EN ADELANTE,PERO TUBE MAS ANTES DE ESE SOBRE NOMBRE,TAMBIEN ABIA PUESTO EL DE SIDDARTHA,Y VON HILLMEN
17. **¿Por qué cambiaste tu cuenta y ahora usas tu nombre real?** 17.PS POR QUE NO E PODIDO CAMBIARLE A ROSHACK OF JEIN, ESE SOBRE NOMBRE ES DE UN TIPO QUE USA UNA MASCARA DE COSTAL Y SE LE FORMAS MIL FIGURAS,NO LE GUSTA SU VIDA Y SE DEDICA ASER EL BIEN,ODIANDO AL GOBIERNO TODO LO MALO Y ESPERSEGUIDO POR SU FORMA DE COMPORTARSE,Y LO DE OF JEIN ES POR QUE SOY SOLO DE MI ESPOSA QUE SE LLAMA JENY
18. **¿Qué sientes cuando estás en Facebook?** 18. PUES NADA SOLO QUE TE QUITA TIEMPO
19. **¿Qué es lo que más te gusta de Facebook?** 19. PUES QUE TE ETIQUETEN Y ETIQUETES TU A ALOS DEMAS,ME GUSTA QUE CUANDO COMENTO ALGO A MI ESPOSA O EN MI MURO LOS DEMAS LO COMENTE O LE DEN LIKE
20. **¿Cuántos amigos tienes en Facebook?** 20. COMO 100
21. **¿A cuántos de ellos conoces en persona?** 21. A TODOS POR QUE SON FAMILIA Y JENTE QUE DE VERDAD SI VALE LA PENA

32. **¿Qué es lo mejor que recuerdas cuando te mencionan Facebook?** 32.
MMMMMM NADA
33. **Si no existiera Facebook, ¿cómo te comunicarías con tus amigos?** 33.
POR EL WATSAP O YENDO A SUS CASAS O,MEJOR ARMAMOS UN PARTY JAJAJAJ
34. **¿Seguirías escribiendo como lo haces y usarías emoticonos?** 34. PUES
YA SOY SEÑOS Y TENGRO QUE ESCRIBIR CORRECTO JAJAJAJAJAJ SEÑOR ESA MAMADA
QUE NO SEÑOR A MIS 20 AÑOS,SOY CASADO ME DISEN CHAVO RRUUCO JAJAJAJAJA PUES
TRATARE DE ESCRIBIR MEJOR Y NO NO ME LATE USAR LOS EMOTICONS
35. **¿Por alguna razón dejarías de usar Facebook, cuál?** 35. SI PARA EVITAR
PROBLEMAS CON MI ESPOSA

Entrevista 2

1. **¿Cuál es tu nombre?** Daniela Santibáñez
2. **¿Cuál es tu edad?** 15
3. **¿Qué grado de estudios tienes?** Primero de prema
4. **¿Cómo es o ha sido la relación que llevas con tu familia?** Más o menos
5. **¿Te gusta leer?** Sí
6. **¿Cuándo escuchaste por primera vez de Facebook?** Hace como cuatro años
7. **¿Por quién te enteraste de Facebook?** Por una prima
8. **¿Tienes computadora o cómo te conectas a Facebook?** Sí y por celular
9. **¿Cuánto tiempo pasas en Facebook?** Dos horas o tres
10. **¿Qué tan frecuente te conectas a Facebook?** Diario
11. **Para ti, ¿qué es Facebook?** Una red social en la cual tienes comunicación con familiares, amigos, etc
12. **¿Para qué lo usas o qué sueles hacer en Facebook?** Para platicar con mis amigos
13. **¿Esta es tu primera cuenta en Facebook?** Sí
14. **¿Tienes cuenta en otras redes, cuáles?** Sí, ask.fm, twitter, tumblr
15. **¿Qué tiene de diferencia Facebook con las otras cuentas que tienes o has tenido?** Nada, las ocupo para lo mismo
16. **¿por qué decidiste usar este pseudónimo en vez de tus nombre real?**
Jajajajajaja use mi "nombre de pila" y del cereal
17. **¿Qué sientes cuando estás en Facebook?** Nada, aveces me aburro

18. **¿Qué es lo que más te gusta de Facebook?** Las cosas de lo que luego te enteras
19. **¿Cuántos amigos tienes en Facebook?** Como 1500
20. **¿A cuántos de ellos conoces en persona?** Como a 500 o más
21. **¿Te identificas con algún movimiento musical, político o contracultural?** No
22. **Cuando escribes en Facebook, ¿qué es lo que más te preocupa, la ortografía o responder lo más rápido posible?** Las dos cosas
23. **¿Hay alguna razón del porqué escribes así?** Sí, que aunque sea una red social tienes que saber escribir, ¡DIGO!
24. **¿Qué piensas de las reglas ortográficas y gramaticales?** Que hay que aplicarlas
25. **¿Conoces algunas de éstas reglas?** Sí
26. **Cuando escribes a mano ¿lo haces de la misma forma que en Facebook?** Sí
27. **¿Has sufrido alguna crítica, comentario u ofensa por la forma en la que te expresas en Facebook?** Siempre
28. **¿Usas emoticones, cuáles?** Sí, las caritas :v, ☺, :3, y esas cosas
29. **¿Por qué y para qué los utilizas?** Muchas veces para expresarme
30. **¿Has tenido malos entendidos al comunicarte a través de Facebook, cuáles?** Sí, que se yoman las cosas muy en serio
31. **¿Qué es lo mejor que recuerdas cuando te mencionan Facebook?** Las conversaciones con equis persona
32. **Si no existiera Facebook, ¿cómo te comunicarías con tus amigos?** Por celular o bueno supongo que habría alguna u otra red social
33. **¿Seguirías escribiendo como lo haces y usarías emoticonos?** Jajajaja sí
34. **¿Por alguna razón dejarías de usar Facebook, cuál?**

Sí, es que siento que a veces quita mucho tiempo y en vez de desperdiciarlo estando aquí me pondría hacer otras cosas, aparte siento que habrá un momento en que ya no lo ocuparé. Ya ☺

Extra

¿A que edad sacaste tu cuenta en Fb?

-11 años

¿Por qué decidiste tener cuenta en Fb?

-por que mis amiguitos hablaban de fb y me llamo la atención.

Si es antes de los 13, ¿mentiste al sitio sobre la fecha de nacimiento para poder tenerla?

-Sí

¿Que opinaron tu padres de que quisiste tener una cuenta en Fb?, y ahora que la tienes ¿qué opinan de ello?

-Pues me dijeron que si podía tener pero que tuviera cuidado con lo que decía y cosas de esas, pues como ahorita se ha dado de los secuestros y esos pues mi mamá más que nada es la que acada rato me dice que me cuide y que no de ningún tipo de información o de esas cosas.

En la encuesta anterior cuando preguntaba sobre si te habían molestado por la forma en la que te expresas en Fb. En ese siempre, ¿qué tipo de amonestaciones te han hecho?

-Pues ninguna, trato de no ser tan estúpida con lo que público.

Planteando que tú forma de escribir es un sello de identidad. Si tu cuenta de perfil se quedará abierta en algún café internet, y alguien escribiera o compartiera algo, las personas sabrían que no eres tú por la forma de escribir?

-Sí obvio, trato de ya cuidar mi biografía por que eso habla mucho de ti.

¿Cual piensas que es tu sello de identidad en la red, aparte de tu nombre de perfil?

-Ay no sé y la verdad no le tomo a importancia a lo que digan que soy, yo se lo que soy y lo que valgo.

¿Consideras que tu comportamiento en las charlas por alguna red social es igual que si estuvieras teniendo una conversación cara a cara? ¿Por qué?

-No o bueno no sé, solo con mis amigos soy buena onda, los demás me dan flojera, pero como me trates te trataré.

Entrevista 3

1. ¿Cuál es tu nombre? LAURA GONZÁLEZ

2. ¿Cuál es tu edad? 26

3. ¿Qué grado de estudios tienes? LIC EN CURSO

4. ¿Cómo es o ha sido la relación que llevas con tu familia? REGULAR

5. **¿Te gusta leer?** NO
6. **¿Cuándo escuchaste por primera vez de Facebook?** 3 AÑOS
7. **¿Por quién te enteraste de Facebook?** AMIGOS
8. **¿Tienes computadora o cómo te conectas a Facebook?** SI
9. **¿Cuánto tiempo pasas en Facebook?** 2 HORAS O MAS
10. **¿Qué tan frecuente te conectas a Facebook?** DIARIO O CADA 3ER DIA
11. **Para ti, ¿qué es Facebook?** UNA RED SOCIAL
12. **¿Para qué lo usas o qué sueles hacer en Facebook?** PARA SABERE DE MIS AMIGOS
13. **¿Esta es tu primera cuenta en Facebook?** SI
14. **¿Tienes cuenta en otras redes, cuáles?** NO
15. **¿Qué tiene de diferencia Facebook con las otras cuentas que tienes o has tenido?** ES LA MAS POPULAR Y AH VUELTO OBSOLETAS A LAS QUE EXISTIAN ANTES
16. **¿Por qué decidiste usar este pseudónimo en vez de tus nombres de pila?**
UTILIZO MI NOMBRE PORQUE ME PARECE QUE ES IMPORTANTE Y EL SEUDONIMO PARA QUE ME UBIQUEN. NO USO LOS APELLIDOS PORQUE CONSIDERO QUE ES POR SEGURIDAD
17. **¿Qué sientes cuando estás en Facebook?** (MUY AMBIGUA NO?) EMOCION POR ESPERAR NOTIFICACIONES
18. **¿Qué es lo que más te gusta de Facebook?** LAS FRASES ,LOS DATOS CURIOSOS Y ENTERARME DE EVENTOS CULTURALES
19. **¿Cuántos amigos tienes en Facebook?** 392
20. **¿A cuántos de ellos conoces en persona?** CREO QUE A TODOS
21. **¿Te identificas con algún movimiento musical, político o contracultural?**
ALGUNO EN ESPECIFICO, NO SABRIA DECIRLO, PERO CREO QUE SI

22. Cuando escribes en Facebook, ¿qué es lo que más te preocupa, la ortografía o responder lo más rápido posible? LA ORTOGRAFIA

23. ¿Hay alguna razón del porqué escribes así? PORQUE ME GUSTA QUE LAS PALABRAS SE ESCRIBAN BIEN

24. ¿Qué piensas de las reglas ortográficas y gramaticales? SON IMPORTANTES Y REFLEJAN EL "NIVEL EDUCATIVO"QUE TIENES

25. ¿Conoces algunas de éstas reglas? ALGUNAS

26. Cuando escribes a mano ¿lo haces de la misma forma que en Facebook? SI

27. ¿Has sufrido alguna crítica, comentario u ofensa por la forma en la que te expresas en Facebook? NO

28. ¿Usas emoticones, cuáles? SI 0.0 XD

29. ¿Por qué y para qué los utilizas? PARA DAR ENFASIS A MIS ESTADOS O COMENTARIOS

30. ¿Has tenido malos entendidos al comunicarte a través de Facebook, cuáles? NO

31. ¿Qué es lo mejor que recuerdas cuando te mencionan Facebook? (¿?) LAS BROMAS QUE PUEDEN SURGIR

32. Si no existiera Facebook, ¿cómo te comunicarías con tus amigos? CELULAR

33. ¿Seguirías escribiendo como lo haces y usarías emoticonos? LOS SEGUIRIA USANDO

34. ¿Por alguna razón dejarías de usar Facebook, cuál? ALGUNA AMENAZA HACIA MI VIDA

Glosario

ASCII

El código ASCII (siglas en inglés para American Standard Code for Information Interchange, es decir Código Americano Estándar para el intercambio de Información, se pronuncia Aski.

Fue creado en 1963 por el Comité Estadounidense de Estándares o "ASA", este organismo cambio su nombre en 1969 por "Instituto Estadounidense de Estándares Nacionales" o "ANSI" como se lo conoce desde entonces. Este código nació a partir de reordenar y expandir el conjunto de símbolos y caracteres ya utilizados en aquel momento en telegrafía por la compañía Bell. En un primer momento solo incluía letras mayúsculas y números, pero en 1967 se agregaron las letras minúsculas y algunos caracteres de control, formando así lo que se conoce como US-ASCII, es decir los caracteres del 0 al 127. Así con este conjunto de solo 128 caracteres fue publicado en 1967 como estándar, conteniendo todos lo necesario para escribir en idioma inglés. En 1981, la empresa IBM desarrolló una extensión de 8 bits del código ASCII, llamada "pagina de código 437", en esta versión se reemplazaron algunos caracteres de control obsoletos, por caracteres gráficos. Además se incorporaron 128 caracteres nuevos, con símbolos, signos, gráficos adicionales y letras latinas, necesarias para la escrituras de textos en otros idiomas, como por ejemplo el español. Así fue como se sumaron los caracteres que van del ASCII 128 al 255. IBM incluyó soporte a esta página de código en el hardware de su modelo 5150, conocido como "IBM-PC", considerada la primera computadora personal. El sistema operativo de este modelo, el "MS-DOS" también utilizaba el código ASCII extendido.

Avatar

Tiene el significado tanto en inglés como en español de *reencarnación*, *transformación*. Hace años empezó a utilizarse en internet con el sentido de

imagen gráfica (dibujo, fotografía o secuencia de imágenes) elegida por un internauta y que lo identifica en un foro, una comunidad o una página web.

Cibercultura

Es un híbrido entre el desarrollo de materiales tecnológicos y el de la producción de entornos simbólicos digitales, aunado a diversas prácticas culturales, interacciones, comunicaciones, sistema de organización y representación social, entre otras características que los usuarios/productores de dicha cultura comparten entre sí. Como lo menciona el lingüista Jesús Galindo: El meollo de la cibercultura es la disposición a interactuar con máquinas para construir el mundo cotidiano y social, con un énfasis grande en la configuración de información.

Diccionario pashispánico de dudas

Término asociado a aplicaciones web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en internet.

Dígrafos

Grupo de letras (dos) que representan un sonido, como la “CH” “GU” LL” “RR” y “QU”.

E-Government

El gobierno electrónico o e-gobierno (en inglés *e-government*) consiste en el uso de las tecnologías de información y el conocimiento en los procesos internos de gobierno, así como en la entrega de los productos y servicios del Estado tanto a los ciudadanos como a la industria. Muchas de las tecnologías involucradas y sus implementaciones son las mismas o similares a aquellas correspondientes al sector privado del comercio electrónico (o *e-business*), mientras que otras son específicas o únicas en relación a las necesidades del Estado.

GPS

Global Positioning System: sistema de posicionamiento global. El GPS permite determinar en todo el mundo la posición de un objeto, una persona o un vehículo con una precisión hasta de centímetros; funciona mediante una red de 24 satélites en órbita sobre el planeta tierra, a 20.200 km, con trayectorias sincronizadas para cubrir toda la superficie de la tierra. Cuando se desea determinar la posición, el receptor que se utiliza para ello localiza automáticamente como mínimo tres satélites de la red, de los que recibe unas señales indicando la identificación y la hora del reloj de cada uno de ellos. Con base en estas señales, el aparato sincroniza el reloj del GPS y calcula el tiempo que tardan en llegar las señales al equipo, y de tal modo mide la distancia al satélite mediante triangulación (método de trilateración inversa), la cual se basa en determinar la distancia de cada satélite respecto al punto de medición. Conocidas las distancias, se determina fácilmente la propia posición relativa respecto a los tres satélites. Conociendo además las coordenadas o posición de cada uno de ellos por la señal que emiten, se obtiene la posición absoluta o coordenadas reales del punto de medición. También se consigue una exactitud extrema en el reloj del GPS, similar a la de los relojes atómicos que llevan a bordo cada uno de los satélites.

Ipad's

Es la Tablet PC que nos vende Apple. Una tablet PC es un ordenador portátil de pantalla táctil, y por lo tanto no tiene ratón ni teclado, aunque se les podría añadir mediante una base que va a parte. Los iPad son una evolución de sus iPods, es decir aparatos reproductores multimedia (audio, imagen y sonido) y en su evolución Apple los hizo más grandes y además les dio la conexión a internet y un sistema operativo propio para que funcionaran como auténticos ordenadores portátiles ultraligeros. También tienen conectores para interactuar con otros aparatos como la televisión, un ordenador fijo o un teléfono como un SmartPhone.

Netiqueta

Son las nuevas normas de urbanidad digital, más allá de los modales y la socialización, hacen referencia al lenguaje, como éste carece de entonación, es

probable que nuestro texto pueda ser malinterpretado por alguien en algún momento, por eso usamos emoticonos para demostrar complicidad, ironía o alegría.

Nickname

Nickname, es un alias o apodo que utilizamos en algunas plataformas, medios sociales o foros. Se puede usar el propio nombre u otra palabra que nos identifique.

On-line

Significa estar conectado y disponible en la red.

PayPal

Empresa estadounidense líder en el sector del comercio electrónico por Internet.

Photoshop

Adobe Photoshop es un editor de gráficos rasterizados desarrollado para el retoque de fotografías y gráficos. Su nombre en español significa literalmente "taller de fotos". Es el software líder mundial del mercado de edición de imágenes.

Realidad virtual

La realidad virtual se podría definir como un sistema informático que genera en tiempo real representaciones de la realidad, que de hecho no son más que ilusiones ya que se trata de una realidad perceptiva sin ningún soporte físico y que únicamente se da en el interior de los ordenadores.

Smartphone's

Teléfonos inteligentes. Es un término comercial para denominar a un teléfono móvil que ofrece más funciones que un teléfono móvil común. Casi todos los teléfonos inteligentes son móviles que soportan completamente un cliente de correo electrónico con la funcionalidad completa de un organizador personal. La

característica más importante (una de ellas) de casi todos los teléfonos inteligentes es que permiten la instalación de programas para incrementar el procesamiento de datos y la conectividad. Estas aplicaciones pueden ser desarrolladas por el fabricante del dispositivo, por el operador o por un tercero. El término "Inteligente" hace referencia a cualquier interfaz, como un teclado QWERTY en miniatura, una pantalla táctil (lo más habitual, denominándose en este caso "teléfono móvil táctil"), o simplemente el sistema operativo móvil que posee, diferenciando su uso mediante una exclusiva disposición de los menús, teclas, atajos, etc.

Streaming

Término inglés con el que se denomina la acción de transferir una señal (generalmente de vídeo) en flujo continuo para ir reproduciéndola en vivo a medida que llega, en lugar de hacerlo únicamente cuando se ha completado la transferencia.

T9

Sistema de escritura en un teléfono móvil que permite agilizar la escritura, ya sea para la escritura de SMS, e-mails, direcciones WAP, nombres del directorio telefónico o las notas y citas del organizador. Este servicio está disponible en función de la misma terminal.

Unidades de información del byte

El bit es la unidad más pequeña de información en lenguaje binario. El Byte consta de 8 bits. El kilobyte consta de 1024 bytes, el megabyte de 1024KB, el gigabyte de 1024 MB, el terabyte de 1024 GB, el petabyte de 1024 TB, el exabyte de 1024 PB, el zettabyte de 1024 EB, y el yottabyte de 1024 ZB.

Web 2.0

La Web 2.0 es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas al usuario final. El Web 2.0 es una actitud y no

precisamente una tecnología. Se trata de aplicaciones que generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio.

WhatsApp

WhatsApp es una aplicación de mensajería multiplataforma que permite enviar y recibir mensajes mediante internet de forma gratuita. El software es principalmente utilizado en teléfonos móviles inteligentes pero también está diseñado para ser usado en una computadora.

Wireless

Wireless (inalámbrico o sin cables) es un término usado para describir las telecomunicaciones en las cuales las ondas electromagnéticas (en vez de cables) llevan la señal sobre parte o toda la trayectoria de la comunicación.

Bibliografía

- AMORÓS, Andrés. *Introducción a Rayuela*. Ed. Cátedra en su colección Letras hispánicas. Madrid, España, 1984. Pp 27.
- BAUMAN, Zygmunt. *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. Traducción de Carmen Corral. Tusquets editores. México, 2009. Pp. 169
- BERGER, Peter L. & LUCKMANN Thomas. *La construcción social de la realidad*. Ed. Amorrurtu. Buenos aires, 2006. Pp. 233
- BENVENISTE, Émile. *Problemas de Lingüística general II*. Traducción de Juan Almela. Ed. Siglo XXI. México, 2000. Pp. 284
- BUYSENS, Eric. *La comunicación y la articulación lingüística*. Ed. Eudeba, Buenos Aires, 1978. Pp.169.
- CASTELLS, Manuel. *La era de la información. Economía sociedad y Cultura. La sociedad Red Vol. I* Siglo XXI editores. México, 2006. Pp. .656
- CASTELLS, Manuel. *La galaxia internet*. Ed. Arete. España, 2001. Pp. 317
- CORTÁZAR, Julio. *Rayuela*. Ed. Punto de lectura. México, 2011. Pp. 728
- CROVI Drueta, Delia & GIRARDO Cristina. *La convergencia tecnológica en los escenarios laborales de la juventud. Identidad e intolerancia*. Ed. UNAM, FCPyS, C. U. México, 2001. Pp. 144
- CROVI Drueta, Delia. *Sociedad de la información y el conocimiento. Entre lo falaz y lo posible*. La Crujía ediciones. Argentina, 2004. Pp. 391
- ECO, Umberto. *Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*. Versión castellana de Lucía Baranda y Alberto Clavería Ibáñez. Pp.253

- ECO, Umberto. *La estructura ausente: Introducción a la semiótica*. Traducción de Francisco Serra Cantarell. Ed. Lumen. España, 1986. Pp. 379.
- ECO, Umberto. *Tratado de semiótica general*. Traducción de Carlos Manzano. Ed. Lumen. Madrid, España, 2000. Pp.464
- ESPEJO, Alberto. *Lenguaje, pensamiento y realidad*. Ed. Trillas. México, 1983. Pp. 84
- FOUCAULT, Michel. *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Traducción de Elsa Cecilia Frost. Siglo XXI editores. Argentina, 1968. Pp. 375
- GALINDO Cáceres, Jesús. *Cibercultura. Un mundo emergente y una nueva mirada*. Ed. CNCA-Instituto Mexiquense de la Cultura. Toluca, México, 2006. Pp. 282
- GARCÍA CANCLINI, Néstor. *Culturas híbridas y estrategias comunicacionales*. Estudios sobre culturas contemporáneas. Universidad de Colima. Colima, México 1997. Pp. 21
- GORDO, López, Ángel J. y Megías Quirós, Ignacio. *Jóvenes y cultura messenger. Tecnología de la Información y la Comunicación en la sociedad interactiva*. INJUVE, España, 2006. Pp. 215
- GUBERN, Román. *Del Bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*. Ed. Anagrama, 1996, España. Pp. 200
- HABERMAS, Jürgen. *Ciencia y técnica como "ideología"*. Trad. Manuel Jiménez Redondo. Tecnos Madrid. 1986. Pp. 62
- HORKHEIMER, Max. *Teoría crítica*. Traducción de: Edgardo Albizu y Carlos Luis. Amorrortu editores. Buenos aires, Argentina. Pp. 295

- KEROUAC , Jack. *Beatific: The origins of the Beat Generation*. Traducción: Martín Abadía. Penguin Books
- MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós Ibérica, S.A. España, 2005. Pp. 431.
- MATTELART, Armand. *La mundialización de la comunicación*. Traducción de Orlando Carreño. Ed.Paidós. Barcelona, España, 2001. Pp.127.
- MAYANS, Joan. *El género Chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Ed. Gedisa. México, 2002. Pp.256
- ORTEGA y Gasset, José. *Estudios sobre el amor*. Ed. Salvat. España, 1971. Pp. 152
- PIERRE, Levy. *Cibercultura*. Traducción del francés y revisión técnica de Beatriz Campillo, Isabel Chacón y Florentino Martorana. Madrid, 2007. Pp. 230
- PIERRE, Levy. *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Traducción por Felino Martínez Álvarez. Ed. La Découverte (Essais). La habana, Cuba, 2004. Pp. 148
- PIERRE, Levy. *Qué es lo virtual*. Traducción del francés de Diego Levis, Paidós Ibérica S. A., España. 1999. Pp. 126
- PIÑUEL, José Luis y GAITÁN, Juan Antonio. *Metodología general. Conocimiento científico e investigación en la comunicación Social*. Madrid, 1995. Pp. 640
- RICCI, Bitti, Pio e. *La comunicación como proceso social*. Ed. Grijalbo S.A. México, 1990. Pp. 290
- RIFTKIN, Jeremy. *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*. Paidós. 2000. Pp. 161

- ROSZAK, Theodore. *El culto a la información. El folclore de los ordenadores y el verdadero arte de pensar*. Traducción de Jordi Beltrán. Ed. Grijalbo. México, 1990.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística general*. Traducción, prólogo y notas de Amado Alonso. Editorial Losada. Buenos aires, 1945. Pp. 260
- SAPIR, Edward. *El lenguaje*. Fondo de cultura económica. México, 2004. Pp. 280
- SHAKESPEARE, William. *Obras completas*. Ed. Porrúa. México 1990. Pp. 272
- TABACHNIK, Silvia. *Lenguaje y juegos de escritura en la red: Una incursión por las comunidades virtuales*. Ed. UAM-X. México, 2012. PP. 222
- TASCÓN, Mario. *Escribir en internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. Ed. Galaxia Gutemberg / círculo de Lectores. Fundéu BBVA. Barcelona, España, 2012. Pp. 510
- THOMPSON, John B. *Ideología y cultura moderna*. Universidad Autónoma Metropolitana. México, 2006. Pp. 482
- THOMPSON, John B. *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Paidós, España, 1998. Pp. 384
- ZANONI, Leandro. *El imperio digital*. Ediciones B Argentina, S. A., Buenos aires, Argentina. 2008. Pp. 208

Hemerografía

- Athenea Digital Número 3, 2003. *Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea*. Elisenda Ardèvol, Marta Bertrán, Blanca Callén, Carmen Pérez . ISSN impreso: 1578-8946

- WINOCUR, Rosalía. *Apropiación de Internet y la computadora en sectores populares urbanos*. Versión 19. UAM-X. México, 2007. Pp. 191-216
- WINOCUR, Rosalía. *Internet en la vida cotidiana de los jóvenes*. Universidad Nacional Autónoma de México-Instituto de Investigaciones Sociales. *Revista Mexicana de sociología* 68, Núm. 3. Julio-septiembre, 2006, México, D. F.

Cibergrafía

E-book

- CANCLINI, Néstor. *Culturas Híbridas, Poderes Oblicuos*. <http://www.angelfire.com/la2/pnascimento/ensayos.html>. PP. 18 EL 8/06/12
- CASTELLS, Manuel y otros: (2007) *Comunicación móvil y sociedad, una perspectiva global*, < riqueza, la de producción práctico>Edición electrónica gratuita. Texto completo en www.eumed.net/libros/2007c/312/ Pp. 476. El 5/7/2012
- COLLIER, Anne y MAGID Larry. *La guía de Facebook para padres de familia*. Localización al español; Alianza por la seguridad en Internet A.C. www.efectointernet.org www.asi-mexico.org
- MARCUSE, Herbet. *Cultura y sociedad. Acerca del carácter afirmativo de la cultura-* <http://www.libroos.es/libros-de-filosofia/varios/4327-marcuse-herbert-acerca-del-caracter-afirmativo-de-la-cultura-rtf.html> Pp.19. 29El 1/3/11 a las 20:30 Hrs.
- JAKOBSON, Román. *Lingüística y poética*. <http://www.textosenlinea.com.ar/textos/Linguistica%20y%20poetica.pdf> Pp. 29. El 21/ 05/ '12