

Construcción de identidades en el chat: una visión multimodal

Identities Construction in the Chat: a Multimodal Vision

Luz Marilyn Ortiz Sánchez*

Recibido: 10 de junio del 2011 / Aceptado: 5 agosto del 2013

Resumen

Este artículo tiene como propósito reflexionar sobre las formas emergentes de comunicación a partir de formato chat, ya que estas configuran espacios y lenguajes plurisignificativos, que conducen a la construcción de nuevas realidades y por ende otras manifestaciones simbólicas que se constituyen en una reciente visión de la comunicación, la sociedad, el cuerpo, la identidad, en la construcción de los nuevos sujetos y subjetividades que se crean y se recrean a partir de la web 2.0. Los aportes de este trabajo surgen a partir de la revisión profunda y exhaustiva del estado del arte de dicha temática, desde la investigación como género discursivo —estructura, sistema, función— hasta la articulación de la imagen y lo audiovisual, en lo referente a la identidad, el cuerpo y la virtualidad. Sea esta una oportunidad para realimentar, desde la comunicación, las tecnologías y la sociosemiótica, los puentes entre educación, sociedad y cultura.

Palabras clave: ciberespacio, cibercultura, comunicación mediada por computador (CMO), discurso multimodal, formato chat, semiótica, virtualidad

Abstract

The purpose of this article is to reflect on the emerging forms of communication, starting on the chat format, given that it configures spaces and languages with multiple meanings, that give way to new realities, and thus other symbolic manifestations that constitute a recent view of communication, society, the body, the identity, and the construction of new subjects and subjectivities that are created and recreated from the 2.0 web. The reflections and contributions of this work are product of a deep and exhaustive revision about the actual state of the topic. From the investigation as gender of speech-structure, system, function-, until the articulation of images and audiovisual, referring to identity, body and virtuality. Be this an opportunity to re-feed, by communication, technologies and socio-semiotic the relation between education, society and culture.

Keywords: cyberspace, cyber-culture, communication by computer (CMO), multimodal speech, chat's format, semiotic, virtuality

* Licenciada en Español-Francés, magíster en Lingüística Hispánica. Candidata a Doctora en Lenguaje y Cultura de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Docente investigadora-titular de planta, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Facultad de Ciencias y Educación. Especialización en Desarrollo Humano Bogotá-Colombia. Correo electrónico: luzmarilynortiz@gmail.com

Introducción

Dada la preponderancia que adquiere la comunicación mediante la red en las sociedades contemporáneas, se considera relevante el análisis sociosemiótico de los usos de los lenguajes virtuales en el formato del chat, tanto para explorar los cambios que se dan en los modos de interpretar y representar la realidad, como en los modos de constitución de subjetividades en los actores del *chat*, principalmente ligados a entornos o contextos sociales donde la cibercultura tiende a ser predominante. Por tanto, la cuidadosa revisión bibliográfica permite abordar esta investigación desde una perspectiva interdisciplinar, cuya pretensión se centra en el análisis sociosemiótico del lenguaje virtual del formato chat, desde la producción y comprensión de la multimodalidad discursiva.

El análisis propuesto no ha sido trabajado de manera explícita en las investigaciones abordadas hasta el momento; claro está que aún falta mucho camino por recorrer en cuanto a la búsqueda de antecedentes. Dicho análisis emergerá desde su función semiótica en varias líneas: en la arquitectura del formato chat, en el entorno comunicativo del formato y en la función semiótica del discurso, a partir de los lenguajes multimodales (Kress, Gunther y Van Leeuwen Theo (2001));¹ desde el modo, el diseño y la enmarcación usados por los usuarios del chat, que manifiestan simbólicamente la riqueza plurisignificativa de estos lenguajes. De aquí surge la pregunta de investigación como eje transversal de la propuesta: ¿qué representa, discursiva y culturalmente, el chat en su dimensión social, política y educativa como práctica sociocomunicativa y cómo contribuye a la conformación y caracterización de los nuevos sujetos y subjetividades? De esta se desprenden los siguientes objetivos de investigación:

¹ La multimodalidad revela el papel de otros sistemas semióticos para construir significados, destaca la necesidad de conocer los potenciales de significado de los diversos recursos semióticos que utilizan los usuarios del chat, con el fin de comprender las particularidades que ellos posibilitan para la representación del mundo y la comunicación.

Construir una perspectiva teórica y metodológica de la relación semiodiscursiva y sociocognitiva que dé cuenta de las nuevas formas de comunicación multimodal del formato de los chats públicos, desde un análisis sociosemiótico del lenguaje del chat y su papel en su dimensión cultural (ciberemergencia), social (ideología, identidad y prácticas sociales), política (poder) y educativa (formación) en la construcción de sujetos y la producción de identidades corpóreas.

Reflexionar acerca de la construcción de realidades mediáticas alrededor del dispositivo chat, sobre las relaciones que configuran la intersección: lenguajes-entorno cognitivo del chat; lenguajes-entornos comunicativos multimodales; lenguajes-corporeidades y subjetividades.

Aportar niveles explicativos y metodológicos a las comunidades educativas y pedagógicas sobre el uso del discurso mediático y virtual en la consolidación de programas académicos que construyan y usen estos saberes en los procesos de aprendizaje.

Por ende, el aporte fundamental de esta investigación se centra en lograr un impacto teórico-metodológico desde los postulados de la estructura del giro semiótico y el análisis del discurso en contextos ciberculturales, a partir de la etnografía virtual, con el propósito de reconocer, vivenciar y reconstruir los giros de los lenguajes y alternativas en la nueva era de la comunicación, donde el sujeto es el protagonista como resignificador de cultura. Así, el engranaje semiótica-discurso no se lee solamente desde las especificaciones formales, sino también desde el trasfondo cultural que implica el mundo de la cibersociedad; aquí los lenguajes adquieren determinación y sentido en el discurso multimodal.

Por tanto, es fundamental partir del contexto actual del mundo de la globalización entendida como fenómeno de las llamadas “*sociedades postindustriales*”, en la que imperan las leyes del mercado, cuyo resultado es un proceso de cambio estructural en las relaciones de producción propias del capitalismo

avanzado, ligado a las transformaciones científicas y tecnológicas, especialmente en los campos de la información y la comunicación y su influencia en la sociedad.

En este sentido, la globalización se vale de las redes que interconectan al planeta para lograr la unificación y homogenización en función de las leyes del mercado único. Este proceso de globalización ha dado origen a una cibercultura; esto es, un sistema de valores y representaciones que han sido impuestos y “compartidos” por y a través de los mecanismos de control e interacción provenientes de las estructuras operativas del sistema mundial de información (Lévy, 1999), donde las fronteras desaparecen y el tiempo y el espacio se fusionan para dar cabida a lo efímero, instantáneo y fugaz (Bauman, 2010).

Para comprender y explicar estas transformaciones socioculturales, es importante recurrir a la noción de *cibercultura*, a la que Kerckhove (1997) y Lévy (2001) conciben como una forma de comunicación de tercera generación, que integra la oralidad y la escritura configurando un nuevo lenguaje: el lenguaje digital, el cual se vuelve universal puesto que supera el alfabeto. Mark Dery (1996) advierte que la cibercultura integra subculturas como la *ciberdelia*, el *ciberpunk*, el arte *cibernético* o el *ciborg* (cuerpo y tecnología). Joyanes (1997) analiza los cambios sociales de la revolución informática, los factores del cambio que han conducido a la cibercultura, y también se acerca a la nueva sociedad: la *cibersociedad*.

Para Scolari (2008), la cibercultura hace referencia a una gran variedad de discursos sobre las tecnologías digitales, no necesariamente científicos, pues integran “relatos de ficción, discursos teóricos, prácticas contraculturales, perspectivas utópicas, ansiedades posmodernas y estrategias de mercadotecnia dentro de una misma red de conversaciones” (p. 133). Levis (2009) la entiende como “la configuración y el entramado de prácticas simbólicas que

dan cuenta de la interacción social bajo estas condiciones” (p.119), y según Levy (2007) esta describe “un sistema de valores y representaciones que han sido impuestos y ‘compartidos’ por y a través de los mecanismos de control e interacción provenientes de las estructuras operativas del sistema mundial de información” (p. 187).

Anticipándose a esta denominación, Jameson (1990) caracterizó a la cultura digital o de la imagen como “la cultura del último periodo de la modernidad; en donde, el espacio se acorta, el tiempo ya no existe, es posible mirar más allá de lo que el ojo humano no mira. Es una cultura de la simulación, aparente último estadio del simulacro” (p. 73). Pero la noción de cibercultura implica una cartografía, una agrimensura, una delimitación, una denominación del espacio en la cual surge y se desarrolla. En busca de una respuesta a esta exigencia lógica, diversos autores introducen el concepto de *ciberespacio*. Para Mayans i Planells (2002), el ciberespacio genera un espacio donde las lógicas basadas en lo físico no son válidas; es una dimensión más accesible económicamente que otros canales de difusión e información de utilidad comparable, lo cual hace posible que sus “habitantes” sean millones. Pierre Lévy (2007) lo define como “el espacio de comunicación abierta por la interconexión mundial de los ordenadores y de las memorias informáticas” y agrega que esta definición incluye:

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

Según Scolari (2008), el ciberespacio se concibe no solo como un ámbito de las comunicaciones mediadas por las nuevas tecnologías, sino también como un espacio “generador de discursos, un espacio enunciativo donde una variedad de intereses declaman sus orígenes, mitos y tendencias futuras” (p. 137), en tanto que para Žižek (1993, p. 137) el impacto social que tiene el ciberespacio no deriva directamente de la tecnología, sino que depende de la red de relaciones sociales, y “la materialidad misma del ciberespacio genera automáticamente la ilusión de un espacio abstracto, con un intercambio, libre de fricción ‘en el cual se borra la particularidad de la posición social de los participantes’”.

Para Pineda (2011), es el “horizonte desde el cual no solo interpretamos o nos formamos las imágenes mentales y sociales sobre nuestras sociedades, sino desde el cual actuamos, nos relacionamos y comunicamos con los otros” (p. 2), y que se caracteriza por “la suma y superposición de diversas esferas semióticas” (Carriqué, 2005, p. 113). En este contexto surge la comunicación mediada por computación (CMC), que permite la

[...] comunicación sincrónica (comunicación en la que las partes necesitan para interactuar estar presentes simultáneamente; *chatting*, videoconferencia, llamadas de teléfono, etc.) como asincrónica (*e-mail*, mensajes, fax, etc.), e interacciones de uno a uno, de uno a muchos, de muchos a uno y de muchos a muchos, comunicación basada en textos, vídeo y audio, que introduce cambios en las formas de sentir, pensar e incluso en las formas de concebir el cuerpo, lo táctil y lo humano. (Koval, 2011, p.12)

Una mirada interdisciplinar

La relación en el nivel de la producción o generación de sentido, entre un entorno sociocultural mediatizado y uno tradicional, en cuanto a los modos de configuración del significado y los usos y las apropiaciones sociodiscursivas en las prácticas culturales generalizadas, invita a reflexionar sobre algunos interrogantes: ¿Cambia radicalmente en la

cibercultura el modo de comunicar el significado, desde una perspectiva de relación semiodiscursiva que dé cuenta de la emergencia de las nuevas formas de comunicación desde un análisis sociosemiótico del lenguaje del chat, como elemento diferenciador en la construcción de sujetos? ¿Qué representa discursiva y culturalmente el chat como práctica socio-comunicativa fundamental de las sociedades de la información y cómo contribuye a la conformación y caracterización de los nuevos sujetos y subjetividades? Preguntas abarcadoras que serán orientadas en el marco de este artículo como ejes transversales de las pesquisas bibliográficas.

En consecuencia, ¿quién y cómo enuncia, habla, chatea y se comunica en el ciberespacio? y ¿con qué implicaciones socioculturales?, se convierten en preguntas pertinentes para la propia reflexión, desde la resignificación de la cultura y las subjetividades. En la actualidad, un gran número de autores han desarrollado investigaciones relevantes y actualizadas sobre el chat.

Vale la pena destacar a Yus (2010), Mayans (2002), Levy (2007), Crystal (2001), Morduchowics (2008), Verón (2004), Machado (2009) y Levis, (2009), quienes han enfocado estos estudios desde perspectivas teóricas disímiles. Desde la pragmática de corte cognitivo hasta el papel que desempeñan los medios de comunicación en los jóvenes, estos estudios se han centrado en establecer la estructura de la oralidad y la escritura, considerando el chat como un nuevo *género discursivo de carácter híbrido*. De manera similar, se da una explicación de las subjetividades del usuario de las redes y el juego de las subjetividades del contexto hipermedial.

Las investigaciones de Francisco Yus, pionero en la investigación de los nuevos usos del lenguaje en la internet, constituyen un estudio de las particularidades del *uso del lenguaje* en la comunicación electrónica y hacen parte de una investigación más amplia sobre los *discursos de masas*. El autor manifiesta que esta comunicación en el ciberespacio se realiza a tra-

vés de *mensajes en forma de texto pero con clara vocación oral* y, por tanto, *híbridos* entre la estabilidad de la escritura y la *espontaneidad* y lo *efímero* de la interacción oral.

Yus centra sus trabajos en el marco de la pragmática cognitiva y, en este sentido, específicamente en la teoría de la relevancia de Sperber y Wilson (1986); dicha teoría pone el acento en los procesos mentales que contribuyen a interpretar lo dicho antes que lo implícito mediante la relevancia de la “intención informativa” sumada a la “intención comunicativa”. “La conversación virtual (chat)” es, según la opinión de Yus (2010), uno de los temas más importantes de sus análisis, ya que este tipo de conversación constituye una “nueva forma de comunicación con sus propios códigos” y, muy importante, borra los límites entre oralidad y escritura. Este estudio presenta detalladamente las particularidades del chat y brinda un panorama de las posiciones sostenidas por distintos autores con respecto al tipo de estrategias conversacionales que pueden darse o no en él.

Estos textos se consideran de gran importancia para la presente investigación, ya que el autor hace un análisis muy detallado y profundo de los aspectos lingüísticos desde la pragmática cognitiva; su uso en la cibernación determina las operaciones de contextualización que llevan a cabo los interlocutores para elegir, precisamente, la interpretación que dentro de una serie de posibles significados, es la correcta en un estadio concreto de la comunicación.

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

En la misma línea, en el marco de su texto *Cibercultura*, Lévy (2007), con un fuerte componente teórico sobre las tecnologías, usos y apuestas de la sociedad digital, hace un exhaustivo análisis de las implicaciones culturales de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Excelente base para acercarse a la cultura de la sociedad digital y determinar hasta qué punto, a partir de esta cibercultura, podríamos establecer una nueva relación con los saberes, desde las implicaciones subjetivas y culturales de este fenómeno técnico. En este sentido, estas implicaciones serán desarrolladas en las posturas teóricas y metodológicas de la presente investigación.

La internet es una forma de determinar la naturaleza, los cambios y el impacto que está teniendo sobre el lenguaje. Crystal (2001), en su texto *Lenguaje e internet* hace una descripción que abarca estas situaciones comunicativas desde los procesos lingüísticos sistémicos hasta el producto creativo del ciberlenguaje. En su tesis destaca que la internet, con su expansión, va a ocupar un lugar como categoría del lenguaje. Plantea que el ciberhabla, como medio lingüístico, debe desarrollar sus propios principios y normas que, en definitiva, deben ser muy diferentes a los que se encuentran en otros medios. Estos aspectos de los nuevos espacios de interacción social y los cambios en el uso del lenguaje hacen que se presenten algunos modos en que los participantes del chat orientan y proyectan sus intervenciones.

Noblia (2009), en su texto *Modalidad, evaluación e identidad en el chat*, estudia los medios como los participantes de la comunicación virtual, mediada por el chat, pautan su interpretación, definen y negocian papeles e identidades en la interacción a partir de los recursos que proveen los distintos medios electrónicos con los que cuentan. Este trabajo se inscribe en el marco teórico y metodológico del análisis crítico del discurso, cuya fortaleza explicativa se basa en los teóricos Van Dijk, (2003), Halliday y Matthiessen (2004) y Goodwin (2001), de los

cuales toma fundamentos epistémicos básicos para acercarse al análisis crítico del discurso que, a su vez, es un insumo fuerte para abordar la propuesta base de esta investigación como aproximación multidisciplinaria a la integración de teorías y métodos que contribuyan a la explicación e interpretación de los lenguajes multimodales de los formatos chat desde una perspectiva sociosemiótica.

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

Estos usos, consumos y transformaciones indican que en la sociedad del presente, los espacios rituales y prácticas sociales y desculturizadoras predominantes provienen o son altamente mediados por la interacción con los dispositivos tecnológicos comunicativos y con las diferentes interpretaciones analíticas, cuya revisión y evaluación críticas resultan consustanciales a otras expresiones como las planteadas por Levis (2009): *cibersociedad*, *cibercultura*, *ciberespacio*, *lenguaje digital*, amplio campo de referentes conceptuales que enmarca un referente obligado para el desarrollo de dicha propuesta. Levis aborda el tema de las tecnologías de la información y la comunicación en su doble dimensión de dispositivos materiales y funcionales inherentes a las estructuras constitutivas de las sociedades actuales, pero también en su condición de espacios y escenarios en y a través de los que se realizan en gran medida

las principales alteraciones y transformaciones del acontecer social y cultural contemporáneo.

La *revolución de las pantallas*, como también se ha denominado a este fenómeno cibercultural (Machado 2009), expresa y condensa el conjunto de cambios operados en la cotidianidad social de las personas, en tanto ese diario discurrir de sus vidas está atravesado, de una u otra forma, por la multipresencia de las pantallas, ya sea por la mediatización de la sociedad, por la presencia omnimoda de las tecnologías, los medios de información y de comunicación que intervienen y acompañan la totalidad de actos y prácticas que irrigan la rutina ciudadana.

La revolución de las pantallas también implica al espectador en una aventura como *el sujeto en la pantalla*, donde A. Machado (2009) se ubica en un universo claramente delimitado por la presentación de sus indagaciones teóricas: el mundo del cine y del ciberespacio, universo paralelo constituido por la multitud de pantallas que conforman hoy nuestro horizonte visual y cultural, del cual el cine es apenas una clase de ellas. El autor realiza el recorrido, además, provisto de una serie de tematizaciones que le permiten indagar sobre cuestiones esenciales en los modos en que la significación se da y se hace en ambos dominios: el punto de vista de quien presenta, narra o expone las técnicas y procedimientos en la configuración enunciativa, el tratamiento que se brinda al espectador y todo lo concerniente al redondeo de la figura del sujeto en ambos espacios de enunciación.

El análisis del papel del lenguaje en ambos universos constituye, por así decirlo, la trama de fondo, por cuanto se propone ilustrar un cambio decisivo: la transformación del sujeto de capacidad meramente “deseante”, a la condición de productor activo, de sujeto de enunciación a sujeto de acción. El tema-problema central que afronta esta obra, relevante para la investigación, se centra en el análisis de la discursividad sociocultural y estética, donde el ciberespacio y la cibercultura son los verdaderos

protagonistas en estos nuevos medios y dispositivos tecnológicos para interpelar a los sujetos de las sociedades de la información y generar, en los marcos de las interacciones tecnomediadas, los nuevos modos y modelos de presentación y representación de lo social, incluidas las nuevas subjetividades, individuales y colectivas, típicas de quienes habitan y deambulan dichos mundos.

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

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

El ciberdiscurso juvenil es el resultado de la investigación de tesis doctoral de Palazzo (2010).² Dicha investigación tiene como finalidad avanzar en las investigaciones sobre la relación entre la juventud y los nuevos medios y géneros de la comunicación (especialmente en internet). Se realiza una serie de consideraciones que toman como punto de partida las representaciones sociales acerca del uso del lenguaje en el ciberespacio. La investigación parte de las perspectivas lingüísticas del análisis del discurso y la pragmática, en articulación con la etnografía, la sociolingüística, la ciberpragmática y la sociología. El objetivo general consiste en proponer una categoría de análisis y algunos de los componentes del uso del lenguaje en el ciberespacio.

² Sobre la temática, véase: Palazzo, Sal y Albarracín (2007).

Por otra parte, López y Azcurra (2009) plantean una investigación que también tiene que ver con el ciberdiscurso juvenil: *Las nuevas tecnologías de información y comunicación y sus efectos en el lenguaje escrito de los adolescentes*. Esta investigación se da en el marco del Seminario de Lengua y Fracaso Escolar, dictado en el Instituto Superior de Formación Docente de San Martín, Argentina. El estudio propone analizar la comunicación chat en sus usos multimodales de aplicación y estudiarlo con una mirada inter y transdisciplinar que ayude a involucrar productivamente los diversos factores que intervienen en la operatividad de dicho fenómeno y en su concreción práctico-operativa en la esfera social y cultural. Las autoras afirman que muchas formas de actuar, sentir y expresar, particularmente de los jóvenes, pasan por el contacto con estos nuevos dispositivos y formatos, tanto para quienes están directamente involucrados con su activación y uso regular, como para el conjunto de la sociedad que no puede sustraerse a los efectos de allí derivados.

El método utilizado fue de revisión de apuntes y exámenes. Las autoras detectaron que los alumnos en sus apuntes, como ha sucedido siempre, utilizan abreviaturas, al igual que cuando envían un mensaje de texto por celular o cuando escriben en el chat o en las redes sociales. En el proceso entrevistaron a profesores de octavo año y encuestaron a 20 alumnos. Las docentes coinciden en la mayoría de las respuestas. Se puede decir, entonces, que según las respuestas de las docentes, la tecnología definitivamente influye en el lenguaje escrito de los alumnos, no así en el oral. Las investigadoras concluyeron que debido al avance de la tecnología, la internet, las redes sociales y el chat, a los que los adolescentes pueden acceder a través del teléfono celular, ha surgido un “nuevo lenguaje escrito” producido por los jóvenes.

A propósito de las estrategias discursivas utilizadas en el chat, el *nick* resulta fundamental en esta forma de comunicación. Como afirma Tejada (2007) en su artículo “A propósito de los *nick* en el chat”, el

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

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

El objetivo de esta investigación es explorar y argumentar las características, la importancia y la influencia del *nick* en los chats, los cuales también se deberían trabajar desde la multimodalidad. Con respecto a esta investigación cabría preguntarse si, en efecto, el *nick* tiene ese poder informativo o esa intención, cuando podría asumirse sociosemióticamente como un indicio, una especie de metonimia con función identificatoria que apuntaría a mostrar rasgos o detalles de las subjetividades de los internautas, y no solo estar en posición de informar.

La revolución de la internet es fundamentalmente lingüística, y en uno de los medios que acoge, el chat, se ha producido buena parte de esta revolución. Según Crystal (2002), al tratarse de un nuevo entorno, la forma de apodar o designar cambia con respecto al apodo tradicional. El *nick* nace por autoasignación y su supervivencia depende también de la voluntad de su creador-usuario. Es una forma de enmascaramiento o preservación de su identidad.

Abrir la posibilidad de investigar la cibercultura, desde la teoría de la complejidad como soporte teó-

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

En torno a la tecnología se crea una cibercultura, un concepto que no es definido dentro de estructuras sociales vigentes. Las “cibercomunidades” y los portales surgen como ámbitos de confluencia entre los servicios de información personalizada y los medios de información pública. Esta investigación contribuye a ampliar la mirada de la cibercultura desde el mundo de la complejidad, regido por un universo que marca múltiples posibilidades constructivas.

Hay que añadir, además, que varios estudios sobre el chat los consideran una nueva forma de comunicación. Como bien lo señala Sanmartín Sáez (2007): “En el caso específico que nos ocupa —el chat— hay que señalar que estamos frente al nacimiento de un nuevo tipo o modo de comunicación, impulsado por los avances tecnológicos” (p. 22). Esta autora argumenta su postura con base en diversos trabajos, como los de Yus (2001), Kennedy (1999), Pons (2002) y Gómez (2001), este último colaborador de la Real Academia Española. De acuerdo con estas orientaciones teóricas, cabe anotar que la dimensión semiótica, como manifestación de la riqueza

za plurisignificativa de estos lenguajes, también se manifiesta como nuevas forma de hacer presencia, de configuración de subjetividades y nuevas formas de visibilización social y cultural.

Identidad y globalización

El tema de la(s) identidad(es) en el ciberespacio, particularmente en la comunicación medida por computador, se ha constituido en objeto de numerosas investigaciones realizadas desde diferentes perspectivas. Una visión global de este amplio y complejo ámbito de estudio la proporciona el exhaustivo y riguroso estado del arte elaborado por Ursua (2006).

Para efectos de este trabajo, se asume el concepto de identidad “descentrado”, el “descentramiento del yo”, la identidad “fragmentada y fracturada”, (Bell, 2001, pp. 114-117 y 135; Turkle, 1995, p. 15). Este concepto difiere de la concepción esencialista, “cartesiana”, que afirma la existencia de un yo real y de la identidad como algo fijo y estable (Bell, 2001, p. 114), y considera esta última como “un constructo personal, social y simbólico muy complejo que consiste, en parte de lo que pensamos que somos, de cómo deseamos que los demás nos perciban y cómo ellos realmente nos perciben” (Wood y Smith, 2001, p. 47). Concepción que vincula a la identidad con fenómenos como la globalización, la incorporeidad, la tradición, la localidad temporal y espacial; enfatizando en su carácter procesual (Giddens, 1991).

Desde esta perspectiva, la identidad se entiende dinámica y múltiple, que se construye en interacción mediante diversas prácticas discursivas, lo que configura un espacio de ficción, donde las identidades a partir de lo individual, comportan una “construcción artificial donde se adhiere el deseo del otro” (Baudrillard, 1994, p. 83); lo que a su vez permite la elaboración de un espacio mediático, en el cual los usuarios pueden asumir múltiples personalidades simultáneamente, espacio que Turkle (1995) denomina la cultura de la simulación. Estos juegos de identidades, que para Rheingold (1993) son una

“gramática del ciberespacio recrean identidades falsas, múltiples, invisibles que disuelven las fronteras entre la modernidad y la postmodernidad”.

La comunicación medida por computador es pluridireccional, dialógica y participativa, esto es, se ve influida por los usuarios y por el acceso a información desbordante (Zamora, 2004; Vidal-Beneyto, 2002); espacio en el que las representaciones son las que producen identidad. A diferencia de la concepción esencialista (Bell, 2001), como una construcción efímera que genera una incesante producción de sentidos, “la realidad cede a la simulación y se transforma en espectáculo que se *experimenta* y se *vive* como realidad subjetiva mucho más intensa que la realidad objetiva. La experiencia se ha deslocalizado y desmaterializado” (Da Silva Moreira, 2004, p. 222).

Para algunos autores, la CMC funciona como un “*workshop* de identidad” (Bruckman, (2001) que permite a los participantes exponer diferentes manifestaciones de sí mismos. Para Machado Sirviera (1999), en vez de hablar de “identidades virtuales”, bien podría hablarse de “representaciones virtuales de la identidad” que favorecen la imagen deseada y aprobada por los otros en un sinfín de mutaciones ideológicas, manifestadas en su corporeidad.

Presencias corporales en la red

En el contexto de una economía globalizada, la ley del mercado influye en todos los discursos y las prácticas sociales (colectivas e individuales). Mediante ella “todo objeto se presenta y es apropiable en forma de mercancía”, incluidos los cuerpos, ya que “el consumidor de cosmética, de cirugías estéticas, puede elegir fragmentos de cuerpo dentro de un amplio catálogo ideológicamente estandarizado y transformar el suyo” (Alba, 1995, p. 51). La cibercultura propia de esta época contribuye a “la producción de cuerpos y subjetividades”, mediante un proceso de espectacularización del yo que consiste en “transformar nuestras personalidades y vidas (ya

no tan) privadas en realidades ficcionalizadas con recursos mediáticos”. Sibia (2008) marca un derrotero conceptual y entiende por espectacularización

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

De este modo, se anula la “percepción” de la diferencia entre ficción y realidad. Como señala Baudrillard (1994), en el ciberespacio hay una permanente simulación:

Disimular es fingir no tener lo que se tiene. Simular es fingir tener lo que no se tiene. Lo uno remite a la presencia, lo otro a una ausencia. Pero la cuestión es más complicada, puesto que simular no es fingir: [...] Así, pues, fingir, o disimular, dejan intacto el principio de realidad: hay una diferencia clara, sólo que enmascarada. Por su parte la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo “verdadero” y de lo “falso”, de lo “real” y de lo “imaginario”. (1994, p. 12)

“El fenómeno de la espectacularización es complejo y se extiende a los distintos ámbitos de la sociabilidad, de la comunicación, de la interrelación de cuerpos”. La espectacularización enfatiza el carácter visual de los programas mediáticos de culto al cuerpo, en una especie de cruzada que garantiza la “salvación” por medio del autoesfuerzo, mediante la dieta, el quirófano, el gimnasio o cualquiera otra mercancía que haga creer a quien la usa, que él mismo puede cambiar o arreglar lo que a priori parece condicionado por la naturaleza. Es una época que ofrece en la interfaz un espejo paradójico, donde coexiste el cuerpo como mercancía en alza y que azuza el consumo promocionando la desilusión de la imagen corporal comparada con el “cuerpo modelo”. Fenómeno que Turkle (1997) destaca en su análisis sobre los efectos de las nuevas tecnologías en la sociedad contemporánea, cuando afirma:

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

Un no lugar (Augé, 1992) en el que proliferan cuerpos y discursos fragmentados, pero que se articulan gracias a lo que Laurent (2002) denomina “reglamentación por el espectáculo” (p. 13). En la comunicación medida por computador, particularmente en el chat, la producción de identidades se da mediante procesos en los que lo material desaparece para promover la ilusión de prescindir de los contextos históricos, espaciales y temporales que ocupa el cuerpo, aunque se mantengan prejuicios, complejos y estereotipos, en los que “el sujeto desaparece y se maquilla un personaje, donde el cuerpo se exhibe sin mediación simbólica, como en una pantalla de protección-proyección, cuya identidad estaría condicionada por las nuevas formas textuales y audiovisuales de representación del sujeto” (Ortiz, 2013, p. 305). De todas formas, el que las identidades sean ficticias no quiere decir que sean acorpóreas ni anónimas, pues el ciberespacio está lleno de corporeidades que se interrelacionan en una modalidad que Mayans (2002) denomina *tecnopresencia*

Construcción de identidades en el ciberespacio del chat

El ciberespacio constituye una dimensión imaginaria en donde el cuerpo material, sus marcas, sus posibles estigmas, dejan de contar en el encuentro, a diferencia de las interacciones cara a cara. La posibilidad de controlar y manejar la identidad, el amplio

repertorio de lenguajes multimodales y las variadas estrategias de presentación permiten que los usuarios de la comunicación medida por computador, en particular del *chat*, interjueguen con sus identidades corporales, superando las limitaciones de un cuerpo único; lo que Piscitelli (1995) anticipó como la emergencia “de un metahombre que trasciende el tiempo y el espacio” (p. 85).

En el ciberespacio “el sujeto fragmentado, diseminado, discontinuo, ese alter-ego de aquel sujeto cartesiano, parecería estar emergiendo, no *a través* de las pantallas que forman parte de nuestro ecosistema, sino *a partir* de ellas” (Drenkard, 2011, p. 39), mediante un proceso de virtualización. Pierre Levy se refiere a la virtualización del cuerpo y a las dinámicas de interioridad-exterioridad, como un proceso en el que “de repente, una entidad real, adherida a su identidad y a su función, encubre otra función, otra identidad, entra en nuevas combinaciones, entra en un proceso de heterogénesis” (Levy, 1999, p. 85). A su vez, Esteban (2004) señala que en el contexto de las sociedades globalizadas, el cuerpo

[...] Considerado como sede de la razón, las experiencias y las emociones es puesto en relación con la construcción social del concepto de persona, la formación del “yo”. Por tanto, se reconoce su papel conformador de la subjetividad de las personas como seres individuales y sociales. En este marco, la imagen corporal y el cuerpo individual y social son fundamentales en la construcción de la propia identidad y pertenencia a los diferentes grupos. (p. 69)

En la comunicación medida por computador, particularmente en el chat, la exigencia de la conexión implica superar los límites de la materialidad del cuerpo. Surge así un nuevo cuerpo, el cuerpo virtualizado,

que está lejos de la carne, lejos de los sentidos de la proximidad, entonces es visión y oído puros o sinestesia que no precisa de la materialidad del mundo, capaz de extrapolar sus antiguos confinamientos espaciales; este organismo conectado y extendido en

las redes informáticas da un nuevo sentido al yo”. (Drenkard, 2011 p. 41).

También se acentúa la disociación entre el individuo (sujeto) y el cuerpo (que porta), cuya materialidad, corporalidad, se constituye en obstáculo, o interfaz que conecta la actividad “precepto-mental” con la pantalla. El cuerpo se descarta por ser impuro e imperfecto, fatalmente limitado (Sibilia, 2009).

En el chat hay una suplantación de la corporeidad física y de la particularidad, un ocultamiento que permite decir, preguntar, ver y mostrar aquello que es indecible e inocultable, a través de dispositivos que identifican la particularidad. Como afirma Baudrillard (2000):

[...] La pantalla es una prótesis, el individuo sostiene con el ordenador una relación no sólo interactiva, sino también táctil e intersensorial, como si se convirtiera en un ectoplasma de la pantalla. De ahí provienen, sin duda, de esa incubación de la imagen virtual y del cerebro, las insuficiencias que afectan a las computadoras y que son como los lapsus de nuestro propio cuerpo. (p. 206)

Se destaca el “desplazamiento de la subjetividad a distancia”, producto del proceso de virtualización (Piscitelli, 1995), como fundamento de una hipótesis provisional: el chat posibilita construir sujetos sin cuerpo; esto es, que se fundamenta en un

[...] “borramiento” de las marcas corporales; que en el *chat* el cuerpo se virtualiza, se expande mediante estrategias de dinamismo y desplazamiento haciéndose múltiple en virtud de la telepresencia, asumiendo una corporalidad reinventada que genera nuevas representaciones. Tales representaciones pueden agruparse bajo el concepto de *cuerpo interfase*, entendido como “un cuerpo narrado, una estructura ausente de personalidad y es otra forma de describir esas nuevas y vagas formas de sentir que son los computadores, sensaciones que por demás aparecen seductoras”. (Springer, 1996, p. 88)

En este ámbito las identidades de los participantes no reflejan tanto sus mundos interiores, sino más

bien prácticas discursivas. “Es a través del lenguaje, sobre todo, que una persona realiza su identidad en el ciberespacio. La función discursiva no sólo describe, sino que también sirve para definir las identidades de individuos particulares y de grupos” (Bell, 2001, p. 115). Esto hace que las redes sociales (caso particular ejemplificativo) se presenten como dispositivos que impactan en los modos de subjetivación gracias a una praxis que denominamos del *hacer ver* y *hacer hablar* (Ugarte, 2011).

Conclusiones

Como resultado del análisis del estado del arte hasta aquí expuesto, surgen varias consideraciones como pilar fundamental en la construcción de realidades mediáticas alrededor del dispositivo chat, sobre las relaciones que configuran la intersección: lenguajes-entorno cognitivo del chat, lenguajes-entornos comunicativos multimodales del chat, lenguajes y arquitectura del formato chat, identidad-cuerpo-virtualidad; entre ellas: 1) ¿Cómo se asume la experiencia de la realidad en el ciberespacio?; 2) ¿cuáles son las posibilidades, restricciones y efectos de este dispositivo de enunciación (el chat) en cuanto a la constitución de identidades corporales?; 3) ¿cómo se forman esas identidades corporales en el chat y qué índices se pueden definir como pruebas de esa existencia corporal?; 4) ¿de qué “corporalidad” se habla cuando se piensa el sujeto de las pantallas e interfaces?; 5) ¿cómo se pueden analizar las tensiones espaciales, temporales y de construcción de operadores que se dan en el intercambio discursivo a través del chat?; 6) ¿qué representa, discursiva y culturalmente, el chat como práctica sociocomunicativa fundamental de las sociedades de la información, y cómo contribuye a la conformación y caracterización de los nuevos sujetos y subjetividades?

Estos ejes transversales son tomados como insumos en la profundización científica del análisis de estos fenómenos, que a la vez se constituyen en un aporte relevante para los sectores educativos del

país, gracias al redimensionamiento del sentido pedagógico e intelectual de las prácticas de formación que se llevan a cabo en instituciones oficiales y privadas. Y es justo en este aspecto en el que el estudio propuesto busca convertirse en una oportunidad para realimentar, desde la comunicación y la socio-semiótica, los puentes entre información y tecnologías, por una parte, y entre comunicación, educación y cultura, por otra.

Ese peso específico de lo semiótico en el análisis propuesto, en los modos virtuales de comunicación, amerita la investigación interdisciplinar desde el “giro semiótico” propuesto por Fabbri (2000), en relación con la acción, la narración y el cuerpo, y el análisis de la multimodalidad discursiva en contextos ciberculturales, donde el objeto de estudio ya no es el signo, sino el proceso de significación; lo que interesa es el procedimiento con el que dotamos de sentido la significación del espacio en el mundo.

Enfrentarse a los procesos formativos de las nuevas políticas educativas virtuales implica conocer crítica y reflexivamente el uso de las tecnologías en la escuela y en el sistema educativo del país, desde lo didáctico hasta el uso de otras tecnologías mediadas, donde el chat sea una nueva forma de acercamiento a contenidos curriculares que les permita a los maestros disponer de mejores análisis críticos de los fenómenos de las redes sociales, y así tratar de entender las formas como las comunidades virtuales se comunican, asumen estas nuevas tecnologías y proyectan sus subjetividades.

Reconocimientos

El artículo está asociado a la línea de investigación Lenguaje, Sociedad y Cultura, como fundamento de las áreas y componentes del doctorado en Lenguaje y Cultura de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, que viene construyendo teorías y métodos desde varias perspectivas, con el ánimo de constituir un espacio de discusión en el conocimiento de las ciencias sociales, específi-

camente en el área del lenguaje en relación con la cultura. Por otra parte, esta línea confluye con la del grupo de investigación Comunicación, Educación y Cultura de la Facultad de Ciencias y Educación de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, avalado por Colciencias.

Referencias

- Alba, R. (1995). *Las reglas del caos. Apuntes para una antropología del mercado*. Barcelona: Anagrama.
- Augé, M. (1992). *Non-lieux. Introduction á une anthropologie de la surmodernité*. París: Edition de Seuil, Colection La Librairie du XXé siecle.
- Baudrillard, J. (1994). *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
- Baudrillard, J. (2000). *Pantalla total*. Barcelona: Anagrama.
- Bauman, Z. (2010). *La globalización. Consecuencias humanas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bell, D. (2001). *An Introduction to Cybercultures*. Londres: Routledge.
- Bernal, P. (2002). *Cibercultura: una mirada desde la complejidad y la comunicación*. Ponencia presentada en el Primer Congreso Online del Observatorio para la Cibersociedad (pp. 1-8), Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado el 11 de diciembre de 2012, de <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/g04bernal.htm>
- Bruckman, A. (2001) *Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality*. Recuperado de <http://www.cc.gatech.edu/~asb/papers/old-papers.html#>
- Carrique, A. (2005). El ciberamor y sus estrategias. *Tópicos del Seminario* (14), 113-136.
- Crystal, D. (2001). *El lenguaje e internet*. Madrid: Cambridge University Express.
- Da Silva Moreira, A. (2004). Cultura mediática y educación. En J. A. Zamora (Coord.), *Medios de comunicación. Información, espectáculo, manipulación* (pp. 193-233). Navarra, España: Editorial Verbo Divino.
- Dery, M. (1996). *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*. NY: Grove.
- Drenkard, P. (2011). Modos de ser y estar en los tiempos posmodernos: sujetos, cuerpo, virtualidad. En S. Valdettaro (Coord.), *Interfaces y pantallas. Análisis de dispositivos de comunicación* (pp. 37-52). Universidad Nacional de Rosario, E-book.
- Esteban, M. L. (2004). *Antropología del cuerpo: Género, itinerarios corporales, identidad y cambio*. Barcelona: Ediciones Bellaterra.
- Fabbri, P. (2000). *El giro semiótico*. Barcelona: Gedisa.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity*. Stanford: Stanford University Press.
- Gómez, L. (2001). *La gramática en Internet. Lengua y escritura en Internet: Tres décadas de red-acción*. Recuperado de http://www.congresosdelalengua.es/valladolid/ponencias/nuevas_fronteras_del_espanol/4
- Goodwin, C. (2001). Practices of Seeing Visual Analysis: An Ethnomethodological Approach. En T. V. Leeuwen y C. Jewitt (Eds.), *Handbook of Visual Analysis* (pp. 157-182). Londres: Sage.
- Halliday, M. A. K y Matthiessen, C. (2004). *Introducción a la gramática funcional* (3ª ed.). Londres: Hodder Arnold.
- Jameson, F. (1990). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona: Paidós.
- Joyanes, L. (1997). *Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. España: McGraw-Hill.
- Kennedy, M. (1999). A Test of Some Common Contentions about Educational Research. *American Educational Research Journal*, 36 (3), 511-541.
- Kerckhove, D. (1997). *Connected Intelligence: the Arrival of the Web Society*. Estados Unidos: Somerville House.

- Kerckhove, D. (1997). *La piel de la cultura: investigando la nueva realidad electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- Kress, y Van Leeuwen T. (2001). Introducción. En *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication*, (pp. 1-23). Londres: Arnold:
- Koval, S. (2011). Convergencia tecnológica en la era de la integración hombre-máquina. *Revista Razón y Palabra* 75. Recuperado el 28 de abril del 2013, de [www.razony palabra.org.mx](http://www.razonypalabra.org.mx)
- Laurent, E. (2002). *Síntoma y nominación*. Buenos Aires: Colección Diva.
- Levis, D. (2009). *La pantalla ubicua (Televisores, computadores y otras pantallas)*. Buenos Aires: La Crujía.
- Lévy, P. (1999) *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Washington: Organización Panamericana de la Salud.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. España: Anthropos.
- López, C. y Azcurra, C. (2009). *Las nuevas tecnologías de información y comunicación y sus efectos en el lenguaje escrito de los adolescentes*. San Martín, Argentina: Instituto Superior de Formación Docente.
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador del deseo a la acción*. Barcelona: Gedisa.
- Machado, S. (1999). *Representación, identidad, virtualidad. Consideraciones acerca de los más recientes fenómenos de la industria cultural*. Recuperado de eca.usp.br/associa/alaic/congreso1999/2gt/Ada%20Cristina.doc.
- Martín-Barbero, J. (2002). Tecnicidades, identidades, alteridades. *Diálogos de la Comunicación*, 64 (9), 10-23.
- Mayans, J. (2002). *Género chat, o cómo la etnografía puso pie en el ciberespacio*. Barcelona: Gedisa.
- Morduchowicz, R. (2008). *La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires: Paidós.
- Noblia, M. (2009). *Modalidad, evaluación e identidad en el chat* (PDF). *Discurso y Sociedad*, 3 (4), 738-768.
- Ortiz, L. (2013). Cuerpos e identidades on line. *Colombian Applied Linguistics Journal*, 15 (2), 302-309.
- Palazzo, G. (2010). *La juventud en el discurso: representaciones sociales, prensa y chat*. San Miguel de Tucumán, Argentina: Universidad Nacional de Tucumán, Facultad de Filosofía y Letras.
- Palazzo, G., Sal, P. y Albarracín, C. (2007). Prácticas discursivas en el Ciberespacio. En *Actas del I Congreso Regional de Estudiantes de la Comunicación*, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Nacional, Tucumán, Argentina.
- Pineda, M. (2011). Nuevas aproximaciones teóricas de la comunicación en un entorno Postmoderno (PDF). *Revista Lecciones del portal*. Recuperado de http://portalcomunicacio.com/uploads/pdf/66_esp.pdf
- Piscitelli, A. (1995a). *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Piscitelli, A. (1995b) *¿Hay vida después de la televisión? Cuerpo, virtualidad y antípodas en la era digital*. *Nueva Sociedad*, 140, 112-121.
- Pons, C. y Galindo, M. (2002): *La col. loquialitat en els xats: aspectes fonètics i interlingüístics*, Comunicació Mediatitzada per Ordinador. Recuperado de <http://www.ub.es/lincat/cmo-cat/galindo-pons.htm>
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Nueva York: Harper Perennial.
- Sanmartín, J. (2007). *El chat. La conversación tecnológica*. Madrid: Arco/Libro.
- Sibilia, P. (2009). *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Sperber, D. y Wilson, D. (1986). *Relevancia: comunicación y cognición* (2ª ed.). Cambridge, Estados Unidos: Harvard University Press.
- Springer, C. (1996). *Electronic Eros. Bodies and Desire in the Postindustrial Age*. Austin, Estados Unidos: University of Texas Press.
- Tejada, T. (2007). *A propósito de los nicks en el chat*. Recuperado el 2 de agosto del 2013, de <http://www.dialnet.com>
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. Nueva York: Simon & Schuster.
- Turkle, S. (1997). Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs. En S. Kiesler (Ed.), *the Culture of the Internet*. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Ugarte M. (2011). Hacer ver y hacer hablar en la web. Intento de reflexión semiótica en torno al concepto de dispositivo de enunciación virtual. En *Interfaces y Pantallas* (pp. 123-130). Rosario, Argentina: Universidad Nacional de Rosario.
- Ursua, N. (2006). La(s) identidad(es) en el ciberespacio. Una reflexión sobre la construcción de las identidades en la red (“online Identity”). *Revista Iberoamericana de Ciencia, Sociedad, Tecnología e Innovación* (7).
- Van Dijk, T. (2003). *Ideología y discurso*. Barcelona: Gedisa.
- Verón, E. (2004). *Fragmentos de un tejido*. Barcelona: Gedisa.
- Vidal-Beneyto, J. (Dir.) (2002). *La ventana global. Ciberespacio, esfera pública mundial y universo mediático*. Madrid: Taurus.
- Wood, A. F. y Smith, M. J. (2001). *Online Communication. Linking Technology, Identity and Culture*. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum.
- Yus, F. (2001). *Ciberpragmática. El uso del lenguaje en Internet*. Barcelona: Ariel Letras.
- Yus, F. (2010). *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en internet*. Barcelona: Ariel Letras.
- Zamora, J. A. (2004). Opinión pública y medios de comunicación en las sociedades democráticas. En J. A. Zamora (Coord.), *Medios de comunicación. Información, espectáculo, manipulación* (pp. 13-40). Navarra, España: Editorial Verbo Divino.
- Žižek, S. (1993). *Estudios culturales. Reflexiones sobre el multiculturalismo*. Barcelona: Paidós.