

Capítulo 5

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

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

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

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

Una mirada reflexiva y propositiva

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

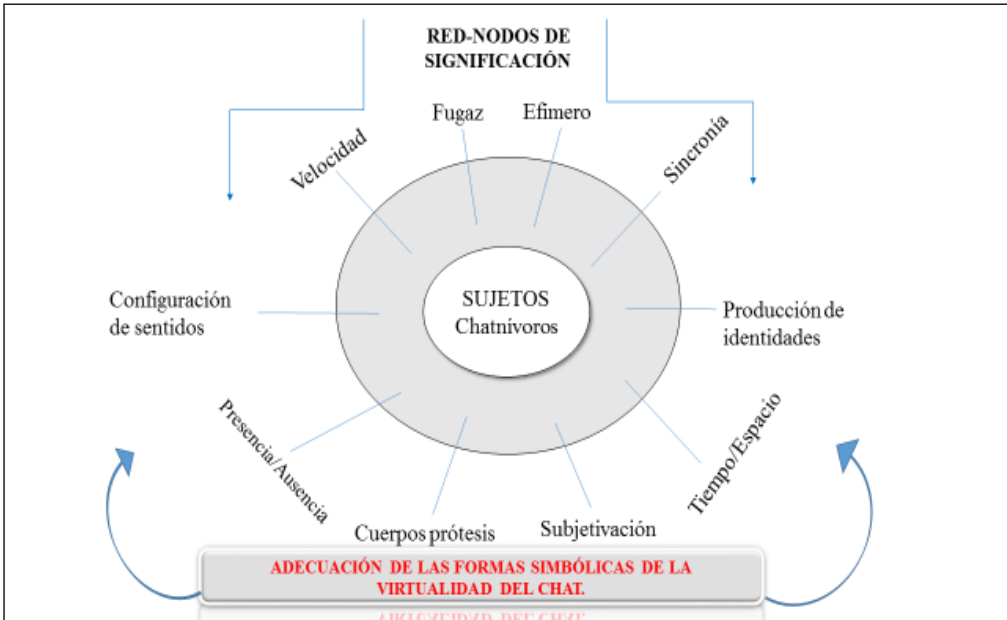
mundo, de las sociedades, la infancia y la múltiples necesidades de vida de los ciudadanos.

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

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

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

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



Fuente: Elaboración propia

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Proyección social, redes, líneas y sublíneas de investigación.

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

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

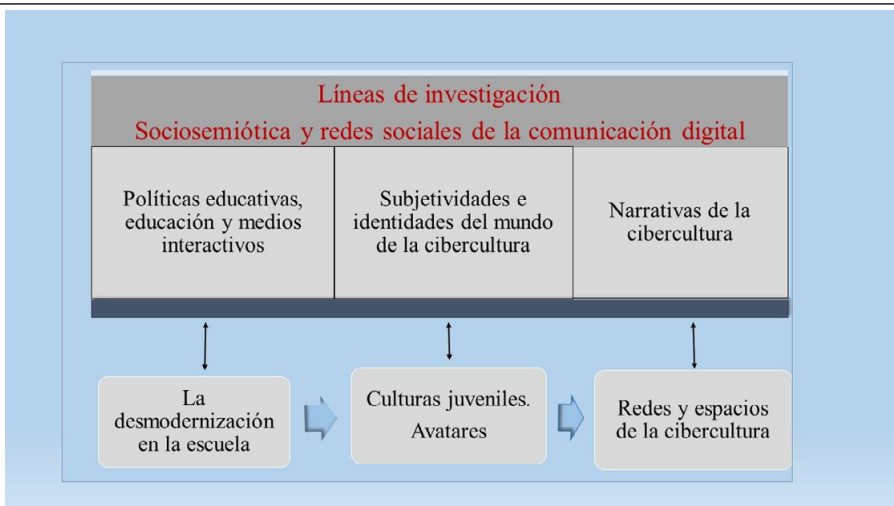
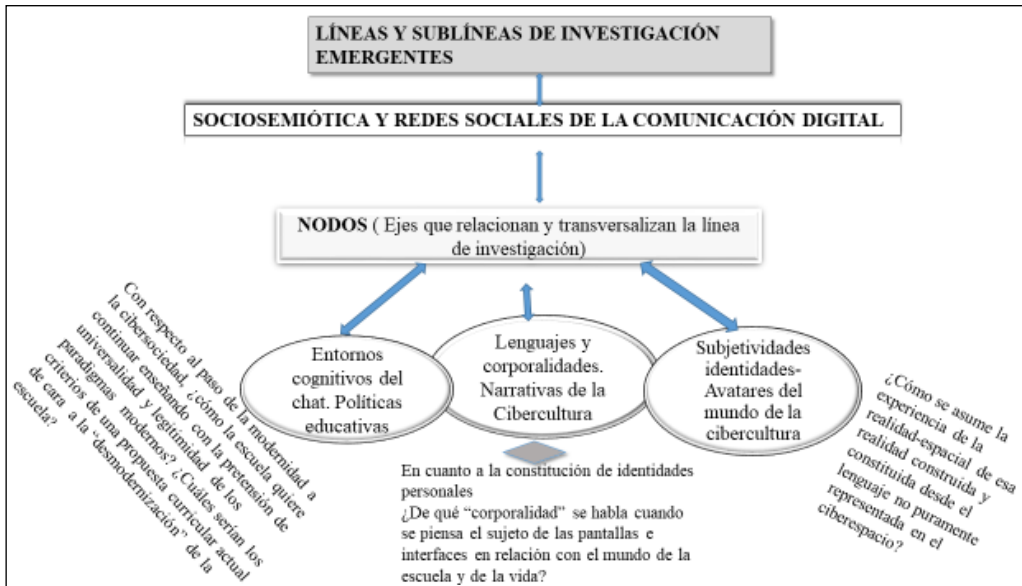
Al establecer las líneas emergentes y redes de investigación que sugirieron de esta propuesta, se determina que su foco de interés temático (sociosemiótica, educación sociomencional y redes sociales y pedagogía) transversaliza, los grupos de investigación que hace parte de la Red Iberoamericana de pedagogía,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

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

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

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

Figura 51. Líneas y sublíneas de investigación emergentes



Fuente: Elaboración propia

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

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

Tópico 1. Narrativas del mundo de la cibercultura.

Tópico 2. Redes y espacios de la cibercultura.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Esta investigación constituye, asimismo, una fuente de información relevante para los campos de la pedagogía, el lenguaje, la comunicación, la antropología y la investigación, por lo que se pueden definir nuevas

conceptualizaciones acerca de la interacción discursiva y los usos del lenguaje mediado por la tecnología, lo que permite determinar la acción, la investigación y la proyección en torno al debate académico que estas formas de comunicación multimedial generan epistemológicamente.

Por tanto, el estudio propuesto busca convertirse en una oportunidad para realimentar, desde la comunicación y la sociosemiótica, los puentes entre información y tecnologías, por una parte, y entre comunicación, educación y cultura, por la otra, lo que hace que esta imbricación entre las redes, los intercambios, las contradicciones y las memorias formen un andamiaje cuya dimensión permita repensar las relaciones y las interacciones sociales en términos ciberculturales desde tres líneas de análisis básicas originadas desde la propuesta de investigación.

En primera instancia, desde el entorno cognitivo del chat y sus dimensiones semióticas, a partir del modo, el diseño y la enmarcación. En segunda instancia, desde las categorías de red-no lugar (Augé, 2000) en relación con la cartografía, la situación y el campo (Merleau-Ponty, 1975); y, en tercera instancia, como formas de interpretar el mundo del sujeto de acción a partir de la acción, la narración y el cuerpo (Fabbri, 2000). Esto conduce a la construcción de las subjetividades e identidades a partir de la transducción (Simondon, 2001), todo en el giro semiótico como constructor de sujetos de acción y creación frente al mundo.

Estos lineamientos, en primer lugar, se centran en la necesidad de contribuir a una revisión y síntesis de los estudios e investigaciones que pretenden describir y tipificar las dinámicas que determinan la configuración actual y la posible configuración de las prácticas comunicativas virtuales desde las interacciones en el *chat-lar*, en relación con la representación, la construcción de sujetos y subjetividades y la lectura de la corporeidad desde la virtualidad.

En segundo lugar, se enmarcan en la necesidad de reconocer la manera en que se ha construido la subjetividad desde los ambientes multimodales del chat para entender mejor la relación sujeto-sociedad-educación. (Individuación-transindividuación-transducción)

En tercer lugar, dicha investigación da cuenta de las características de los cibernautas, dadas las condiciones ciberespaciales actuales en una sociedad pensada para la formación de sujetos bajo parámetros tradicionales.

Este estudio sociosemiótico de los lenguajes multimediales y multimodales de las comunicaciones instantáneas, tiene un gran impacto en la sociedad, dado que permite establecer sus múltiples interrelaciones a través de una semiosis ilimitada que circula en las redes sociales, difundiendo y proyectando nuevas formas de vida desde el capitalismo cognitivo hasta la constitución y conformación de los nuevos sujetos y subjetividades producidos en red que inciden de manera directa en la constitución de nuevos sujetos y subjetividades a la luz de las representaciones de sentido a partir de las relaciones transductivas orientadas en el entorno multimodal y multimedial del chat público, pues estamos en presencia de un fenómeno de circulación de información masiva cuyo capital simbólico emerge de los lenguajes ciberculturales de la sociedad global actual y que sin duda son la manifestación directa de las nuevas formas de reconfigurar el mundo, la educación, el intercambio comercial de productos, imágenes, cuerpos y formas de vida.

Los cibernautas en el espacio-red, configuran sus realidades en un mundo que vive a prisa, sin limitaciones, sin tiempo, sin espacio, sin corporeidad. Aspectos que se evidencian en las formas características de estos lenguajes ciberespaciales ([figura 48](#)), cuya brevedad discursiva hace que la configuración de espacio incida en las actitudes de los sujetos, viviendo un espacio-red que cabe en una imagen; así mismo, la multiplicidad de espacios instantáneos, hace que la inmediatez

determine las negociaciones de identidades y toma de decisiones en un aquí, un ahora y un no lugar, lo cual se manifiesta en la fugacidad misma de la constitución de realidades y subjetividades donde el uso, consumo y desecho son elementos que favorecen la conformación de nuevos sujetos y subjetividades en el entorno social.

Esta dinámica de co-construcción, de interacción en red y cooperación entre el yo, el mundo y el otro, manifiesta todo un proceso transductivo que incide en la estructura de pensamiento de los sujetos al modificar las formas de relación entre el objeto, el sujeto y el interobjeto, lo que configura un mundo en red, impensable sin la acción colectiva (individuación-transindividuación), situación que rompe o por lo menos trata de modificar la visión jerárquica y unívoca del mundo.

Este fenómeno global al ser proyectado en categorías de red-no lugar (nodos de sentidos), se traduce en conocimiento, lo que hace que se constituya un sujeto que participa de formas no tradicionales de compartir y construir el saber (capitalismo cognitivo), ya que las exigencias dadas a partir de la inmediatez, la fugacidad y la síntesis de los lenguajes de la cibercultura, configuran un sujeto autónomo, de acción, de participación, de pasión y deseo que interviene se modifica, modifica al otro y al mundo, a partir de su propia construcción simbólica de la realidad, la cual es negociada en la red de manera transductiva.

Así, vemos que los aportes innovadores de esta investigación, por una parte, se enmarcan desde los postulados del giro semiótico, enfocado desde la transducción y el análisis multimodal y multimedial en los contextos del espacio-red y por la otra, desde la perspectiva metodológica, al recurrir a la etnografía virtual y sus avances aplicados a un fenómeno ciberespacial, se pone a prueba una manera de ver con detalle las interacciones de los sujetos en espacios virtuales desde una etnografía que, por ser generalmente vista desde lo clásico, no permite el análisis en estos escenarios virtuales desde los elementos aportados por la cibercultura.

Entonces, en una óptica reflexiva y analítica, la profundización transdisciplinar del análisis de estos fenómenos se constituye en un aporte relevante para los sectores educativos del país gracias al redimensionamiento del sentido pedagógico e intelectual de las prácticas de formación que se llevan a cabo en instituciones oficiales y privadas.

Lo nuevo en esta propuesta se da justamente en el aporte multimodal dado de manera transdisciplinar en las categorías propuesta en red a partir de: 1) el entorno cognitivo multimedial del chat, desde el modo, el diseño y la enmarcación; 2) las categorías de red (no lugar) de Augé (2000)⁴⁵, aspectos que se desarrollan a partir de la cartografía (posición, estar en), la situación (estar en relación con) y el campo (Merleau-Ponty, 1975) (presencia-ausencia; tiempo-espacio); y 3) lenguajes-corporeidades y subjetividades, vistos desde el giro semiótico (Fabbri, 2004), que se enmarcan (la acción, la narración y el cuerpo) en la globalización actual desde una perspectiva transductiva.

Así, el lugar que ocupa la presente investigación se centra en el estudio de un nuevo panorama de la visión del lenguaje de la cibercultura, cuyo aporte se da a partir de *la visión multimodal y multimedial* presentada en los lenguajes emergentes de las comunicaciones instantáneas, desde el giro semiótico o semiótica de la acción, vistos desde la transducción y la visión rizomática de los lenguajes del chat. En donde tanto los lenguajes de la cibercultura (microtextos), como el sujeto de interacción, se reconocen a partir de un espacio de frontera cuyas dinámicas de elaboración de sentido, construcción y lectura del mundo se construyen desde una perspectiva proyectada a partir de un sujeto de conocimiento, de interacción, de interpretación, es decir de acción y de pasión.

Por lo tanto, esta investigación confluye en una propuesta de investigación social transdisciplinar de tipo reflexivo, intersubjetivo e interob-

⁴⁵ El “no lugar” se identifica con el espacio de tránsito, de flujo, dominante en las sociedades “sobremodernas”, lo que desplaza el valor del “lugar antropológico”, fijo, estable e identitario, y la subjetividad tradicional moderna (Augé, 2000).

jetivo, la cual no se queda en un momento interpretativo o descriptivo, sino que se desarrolla como un proceso transductivo de reflexión-acción-participación de nuestro estar en el mundo real-virtual en relación con el yo, el mundo y el otro, en una relación transubjetiva/transobjetiva. Lo que implica estar en posición y en situación en una cartografía en red para tratar de comprender un fenómeno mediático, fuera de los esquemas y modelos clásicos, estructuralistas, abstractos, universalistas, binarios y dogmáticos, basados en la oposición sujeto/objeto que estudian el signo como objeto de significado, desconociendo el sentido como puesta en escena de todo un giro semiótico de carácter transductivo. Esto implica una cooperación y reconstrucción permanentes de búsqueda, de los sujetos de acción, en la comprensión de la sociedad global actual. Finalmente, se espera que esta investigación sea implementada en diversos contextos, tanto educativos como cotidianos, desde las líneas de investigación emergentes surgidas y propuestas como valor agregado de este juicioso ejercicio de investigación.

Frente a estas mutaciones, sin duda conviene inventar inimaginables novedades, por fuera de los marcos anticuados, que formatean nuestras conductas, nuestros media, nuestros proyectos ahogados en la sociedad del espectáculo

Serres. Pulgarcita