



Colombian Applied Linguistics Journal

ISSN: 0123-4641

caljournal@yahoo.com

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Colombia

Ortiz Sánchez, Luz Marilyn

Cuerpos e identidades on line: construcción de identidades corporales en el chat
Colombian Applied Linguistics Journal, vol. 15, núm. 2, junio-diciembre, 2013, pp. 302-309

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=305729794011>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Cuerpos e identidades *on line*: construcción de identidades corporales en el chat

Bodies and identities online: The construction of body identities in chat

Luz Marilyn Ortiz Sánchez

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

luzmarilynortiz@gmail.com

Received 17-Sept-2012/Accepted: 17-Nov-2013

Resumen

Este artículo tiene como propósito analizar el proceso de construcción de la identidad en sus relaciones con el cuerpo en el contexto de la Comunicación Mediada por Computación (CMC), particularmente por usuarios del chat. En la primer parte se trata el tema de la identidad en la época digital, desde una perspectiva no esencialista del concepto de identidad. En la segunda parte se analiza la “emergencia epistemológica” del cuerpo en esta nueva forma de comunicación. La tercera parte enfatiza los efectos de la CMC en los modos y estrategias de construcción de identidades corporales por usuarios del chat, entendido este como un dispositivo de enunciación virtual en la que el sujeto se textualiza mediante lenguajes multimodales.

Palabras clave: comunicación mediada por computación, constitución de identidad, cuerpo, chat, Identidad, lenguaje multimodal.

Abstract

This article aims to analyze the process of identity construction in relation to the body in virtual space, in the context of Computer Mediated Communication (CMC), particularly in chat device users. In the first part addresses the issue of identity in the digital age, from a non-essentialist concept of identity. In the second part analyzes the “epistemological emergence” of the body in the field of cyberspace. The third part deals with the effects of CMC modes and strategies of identity construction for chatters body, understood as a virtual enunciation device in which the subject is contextualizes using multimodal languages.

Key words: online communication-constructing identities – body – bodies' identities- chat-identity -interaction – multimodal languages.

Résumé

Cet article présente quelques réflexions sur la construction des identités personnelles en ligne, particulièrement dans le chat, les utilisateurs d'appareils. Ces pratiques communicatives, créer le besoin de reconnaître les stratégies, les méthodes et les ressources émergentes sur la construction des subjectivités. La première partie décrit le type d'identités ainsi que les modes de Constitution de la même façon, dans la communication médiatisée par (CMC) environnements informatiques. La deuxième partie aborde la question du corps virtuels, ou les corps en ligne, dans le contexte de la mondialisation où la loi du marché qui les rend bons médias et médiation. Les troisième partie adresses, de l'intersection identités-corps-chat, les effets de la CMC et ses langues multimodales dans le processus de Constitution des identités corporelles dans le chat.

Mots-clés: la communication en ligne, la construction des identités, corps, organismes identités, chat, identité, interaction, langues multimodales.



Introducción

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

Para entender y explicar estas transformaciones relacionadas con el desarrollo de las tecnologías digitales e informáticas, diversos autores han acuñado el concepto de “cibercultura” entendida como “la configuración y el entramado de prácticas simbólicas que dan cuenta de la interacción social bajo estas condiciones”, (Levis, 2009, p.119); la cibercultura 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” (Lévy, 2000, p.187).

Las llamadas “desterritorialización, desmaterialización y descentralización” (Martín-Barbero, 2002, p. 18) de los procesos esenciales de la economía, la política y la cultura se inscriben en el marco de la globalización, donde los dispositivos tecnológicos de la información y la comunicación determinan los modos de ser y aparecer, no sólo de lo virtual sino de lo real, y configuran nuevas subjetividades y nuevas formas de visibilización social y cultural, especialmente con los modos de interactuar en las sociedades red, particularmente la web 2.0. Al facilitar otras formas de producir comunicación e intervenir en los procesos que orientan la vida desde estos escenarios de poder (Castells, 2001).

Destaca en este panorama un fenómeno conocido como proceso de virtualización que ha permeado todos los espacios cotidianos de los habitantes del ciberespacio convirtiéndose en el “horizonte desde el cual no solo interpretamos o nos formamos las imágenes mentales y sociales sobre nuestras socie-

dades sino desde el cual actuamos, nos relacionamos y comunicamos con los otros” (Pineda, 2011, p.2), y que se caracteriza por “la suma y superposición de diversas esferas semióticas” (Carrique, 2005, p.113). Este proceso ha sido objeto de estudio de diversos autores como paradigma de un nuevo pensamiento, entre otros, (Piscitelli, 1995; Lévy, 1999; Quéau, 1995)

Asistimos al surgimiento de una nueva forma de comunicación mediada por computación (CMC), que hace posible la “comunicación sincrónica (comunicación en la que las partes necesitan para interactuar estar presentes simultáneamente, chatting, video conferencia, 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”. Esta comunicación, según Koval (2011) “introduce cambios en las formas de sentir, pensar e incluso en las formas de concebir el cuerpo, lo táctil y lo humano” (p.5).

Con la aparición del chat como conversación que se realiza en tiempo real, entre personas que comparten un espacio de interacción (el de la pantalla de una computadora) pero no un espacio físico, y lo hacen a través de una computadora (por Internet), por escrito y en sincronía, se producen cambios importantes en el plano de la relación interpersonal. Estos cambios restringen y a la vez posibilitan modos particulares en que los participantes marcan y negocian sus posiciones, resuelven los malentendidos y definen interactivamente roles y facetas de su identidad en el marco del diálogo.

En este contexto, dada la preponderancia que adquiere la comunicación a través de la red, se considera relevante preguntarse por los roles que asume el cuerpo en los modos de constitución de subjetividades e identidades en usuarios del chat.

Identidades on line

La CMC, en particular el chat, posibilita configurar un espacio de ficción en el cual surgen identidades



en las que lo individual se vuelve “construcción artificial donde se adhiere el deseo del otro.” (Baudrillard, 1994, p.83); espacio en el que predomina lo que Turkle (1995) denomina la cultura de la simulación; la cual permite a los usuarios asumir diversas personalidades que existen simultáneamente en un eterno presente, tiempo en el que se disuelven las fronteras entre lo real y lo virtual, entre el yo y lo colectivo, entre lo corpóreo y la apariencia. Este espacio de ficción funciona como un espejo, en el cual los actores se piensan como sujetos “fluidos, emergentes, descentralizados, múltiples, flexibles y constantemente en proceso” (Turkle, 1995, pp. 263-264); espacio en el cual “se crea y se experimenta con la identidad humana” (Turkle, 1995, p. 10). Rheingold (1993) habla de una “gramática del ciberespacio”, la cual implica “una serie de juegos de identidades: nuevas identidades, identidades falsas, identidades múltiples e identidades exploratorias, están disponibles en diversas manifestaciones en el medio” (p. 147).

Aquí desaparece la corporalidad de la comunicación cara a cara y se permite una comunicación pluridireccional y dialógica más influenciable por todos sus participantes, con una cantidad de información ciertamente desbordante (Zamora, 2004; Vidal-Beneyto, 2002). En este espacio son las representaciones las que producen identidad entendida, a diferencia de la concepción esencialista (Bell, 2001), como “un construirse en el acontecimiento, 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).

Tal proceso de constitución de las subjetividades contemporáneas permea las nociones de tiempo y espacio. En esta nueva producción de sentidos, el tiempo lineal se fusiona con el espacio, el concepto de trayecto se evapora y se instaura un tiempo instantáneo, simultáneo y ubicuo (Bauman, 2010). Ya no existe la permanencia sino la condición fugaz, el concepto de durabilidad se agota en este sinfín de

mercados, de oferta y demanda, donde todo está hecho para ser remplazado.

Aquí surgen dos preguntas:

Una sobre el proceso de auto-representación, entendido como aquel mediante el cual se crea una imagen para mostrarse a los demás tal como se quiere ser percibido, esto es, *‘cómo deseamos que los demás nos perciban?’*

Esta pregunta nos remite a la otra, *‘cómo se asume la experiencia de la realidad en el ciberespacio?’* Para abordarla, asumimos la tesis que postula que “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, 2004, p.222).

La virtualización favorece nuevas experiencias cognitivas; estos entornos mediáticos permiten el despliegue de características múltiples de la subjetividad contemporánea, nuevas formas de contactarse, de mostrarse, de definirse; para ello se edifica un perfil, hilo que conduce al acto comunicativo, acto de comunión de acciones y pasiones en un espacio de inclusión. La red ofrece la posibilidad de generar espacios de homogenización como de diferenciación, lo que permite configurar los modos de subjetividades, (Baricco, 2088) que fortalece la construcción de las nuevas formas de comprender y leer el mundo.

Cuerpos on line

Es así como la CMC, particularmente el chat, posibilita un escenario para la emergencia de los cuerpos¹ ¿Pero qué clase de cuerpos? Le Breton plantea que en Occidente el cuerpo opera como factor de individualización “se convierte en la frontera

1 Desde el punto de vista epistemológico, la emergencia se define con relación a un modelo de funcionamiento de un sistema y se da si, para predecir su comportamiento adecuadamente, es necesario introducir un nuevo elemento o propiedad en el modelo que no sea la mera combinación de sus elementos anteriores (Cariani, 1989, 1991).



precisa que marca la diferencia entre un hombre y otro" (Le Breton, 2002, p.69); afirmación discutible para Lucerga (2004), quien señala que "en la era de las prótesis de cadera, la silicona, las técnicas de reproducción asistida, la clonación y la realidad virtual, resulta casi risible defender la noción de un cuerpo biológico con límites definidos y ajeno a la cultura de que forma parte" (p. 2),

[...] cuerpos culturalmente mediados, globalizados, mercantilizados, tecnológicos y sujetos a las construcciones de género; cuerpos mediáticos en tanto en los medios de comunicación homogeneizan, difunden y naturalizan los aspectos anteriores fundiéndolos en un cuerpo modelo que se nos ofrece como guía para la elaboración de nuestra propia identidad corporal (Lucerga, 2004, p. 3).

Con base en estas consideraciones, se puede caracterizar el chat como un no-lugar. Marc Augé (1992) define los no-lugares como espacios cuya territorialidad no permite a quienes los visitan la creación de vínculos permanentes, espacios sin historia y sin identidad, tales como aeropuertos o supermercados. Así pues, el chat puede asimilarse a un no-lugar por donde transitan seres anónimos, ajenos momentáneamente a su propia identidad u origen; un no-lugar sin historia que afecta la relaciones con la realidad y con los otros, donde proliferan cuerpos y discursos fragmentados pero que se articulan gracias a lo que Laurent (2002) llama "reglamentación por el espectáculo" (p.13); todo puede ser producto de un artificio, donde la fascinación por la imagen posibilita el engaño; ámbito propicios para el no-sentido. Como lo define Baudrillard (1994), cuando plantea que

aquello contra lo que el discurso tiene que luchar no es tanto el secreto de un inconsciente como el abismo superficial de su propia apariencia y si tiene que triunfar sobre algo, no es sobre los fantasmas y las alucinaciones grávidas de sentidos y contrasentidos, sino sobre la superficie brillante del no sentido y de todos los juegos que permite (p. 56).

Fenómeno que Turkle (1997) destaca en su análisis sobre los efectos de las nuevas tecnologías en la sociedad contemporánea; cuando afirma que 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 retribularnos. 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).

Los procesos de comunicación y producción de identidades a través de la interfaz, particularmente el chat, son estados en los que lo material se diluye promoviendo la ilusión libertaria de prescindir de los determinantes históricos y espacio-temporales del cuerpo, espacio fronterizo en el que, mediante estrategias de desplazamiento, es posible borrar no sólo las fronteras de espacio y tiempo sino en el cual el individuo puede transformar, a voluntad, la materialidad misma de su propio cuerpo. Así sea temporalmente y aunque se mantengan prejuicios, complejos y estereotipos, Internet funciona como espacio donde el sujeto desaparece y se maquilla un personaje, donde el cuerpo se exhibe sin mediación simbólica, como una pantalla de protección-proyección, cuya identidad estaría condicionada por las nuevas formas textuales y audiovisuales de representación del sujeto; sin embargo, el que las identidades sean construidas y ficticias no quiere decir que sean acorpóreas ni anónimas pues Internet está lleno de cuerpos que interactúan en una modalidad que Mayans (2002) denomina "tecnopresencia". Es así que en el chat, entendido como no-lugar propicio al no-sentido, se producen incesantemente identidades corpóreas anunciando una imagen de la identidad escindida de la imagen del cuerpo.

En este punto es pertinente introducir dos preguntas:

1. ¿Cuáles son las posibilidades y restricciones de este dispositivo de comunicación en cuanto a la constitución de identidades corporales?
2. ¿Cómo se forman esas identidades corporales en el Chat y qué índices se pueden definir como pruebas de esa existencia corporal?

Construcción de identidades corporales en el chat

El chat es un espacio social de interacción entre participantes anónimos, de carácter público o privado, mediante textos multimodales. “En el chat para poder conversar tenemos que aprender a hablar con los dedos y escuchar con los ojos (...) es un espacio comunicativo con una elaboración narrativa, instantánea, fragmentaria, colectiva, efímera y vital” (Mayans, 2002, p. 141). Una sesión de chat puede ser considerada como un intercambio interactivo y sincrónico de frases verbales (enunciados) en un espacio público y virtual, generado a partir de la conexión de un número significativo de usuarios con un determinado servidor y canal de chateo.

La CMC se constituye así en ámbito de emergencia de un nuevo sentido de identidad más fluido, descentrado, múltiple, construido y transformado por medio del lenguaje. Lamerichs y Te Molder (2003) muestran que las identidades de los participantes no reflejan sus mundos interiores, sino más bien prácticas discursivas.

La identidad online se realiza, sobre todo, a través de textos en los que el *lenguaje* juega un papel fundamental. “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).

Es pertinente señalar que la anterior observación alude a una primera versión del chat basada en la

escritura, ya superada por las últimas versiones que combinan textos escritos con imágenes digitales de video y voz semifijas 2D; chat 3D, que combina escritura con imágenes digitales 3D móviles; chat de voz, que combina escritura y voz o escritura, voz e imágenes digitales 3D móviles; y video-chat, que combina escritura con imágenes digitales de video y la posibilidad de audio.

Ingresar a un chat permite constatar la omnipresencia de los cuerpos en la red. Puesto que los participantes pueden optar por la posibilidad de no verse, la descripción del yo-personaje (se ajuste o no al cuerpo que teclea) suele ocupar una parte importante de los intercambios. Además existen múltiples recursos (imágenes, emoticonos, onomatopeyas, etc) que los internautas utilizan para transmitir la parte no verbal que el cuerpo actualiza en la comunicación cara a cara (llanto, risa, emoción, acercamiento, alejamiento, roces, etc.).

Esa descripción del yo-sujeto se actualiza en retratos corporales mediáticos despojados de determinantes históricos y espacio-temporales. En cuanto al tiempo, el concepto de trayecto se evapora y se instaura un tiempo instantáneo, simultáneo y ubicuo (Bauman, 2010) que relaciona la identidad corporal con el mito de eterna juventud donde la edad funciona como marca de la decadencia o como atributo idealizado de un cuerpo modelo.

Aquí el cuerpo se oculta, se disgrega multiplicándose, se transfigura, se implanta o trasplanta, se trasviste a la vez que se expande en un *continuum* espacio-tiempo sin límites ni intersticios. “El individuo queda suspendido en el espacio de la computadora, el cibernauta deja la prisión del cuerpo y emerge en un mundo de sensaciones digitales” (Benedikt, 1993, p. 202); es decir, el *chat* ha contribuido a pensar “la identidad en términos de multiplicidad” (Turkle, 1997, p. 50).

Para efectos de un estudio que busca analizar la identidad en sus relaciones con el cuerpo en el espacio virtual, es pertinente caracterizar el chat como



una trama compleja de permanencias, ausencias e incidencias que dan vida a discursos paralelos, sucesivos o inconexos (Liu, 1999; Rafaeli, 1997); como un “dispositivo de enunciación virtual, el cual permite construir una realidad fijada prácticamente invariable a la que se asocia un determinado sentido.

En esta interacción “no hay índices que permitan establecer con certeza quién es aquel que está del otro lado. En tal sentido, opera una cuestión de fe en torno a creer o no aquello que dice el chatero con el que se establece contacto” (Ferrante, 2006, p.3). Esto implica que no hay manera de verificar si aquel que dice ser de determinada manera realmente lo es, ya que no existe índice que dé cuenta de la corporalidad más allá de lo que se lee o se ve en la pantalla que funciona como una “prótesis”, tal 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)

En este sentido es posible plantear la hipótesis de que el Chat posibilita construir sujetos sin cuerpo; esto es, que se fundamenta en un “borramiento” de las marcas corporales. 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 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.

En la comunicación mediada por computadora, en este caso el chat de última generación, el cuerpo

es narrado a través de dispositivos lingüísticos que recrean y combinan elementos paralingüísticos llamados lenguajes multimodales. Estos últimos, incluyen el uso de distintos sistemas de signos que definen el modo como se articula un conjunto de representaciones sobre la situación de interacción, lo que conduce a integrar enunciados visuales, auditivos, olfativos, táctiles.

Mediante el intercambio de estos enunciados, los participantes efectúan distintos tipos de comportamientos discursivos. Construyen la información a partir de signos visuales, de la proxemia, el tono afectivo; en suma, los “gestos del habla” deben ser transformados en imágenes dentro de los mismos enunciados escritos, que también hacen parte de la imagen como signo. Como afirma el Grupo U, la imagen está constituida por una serie de entramados de signos codificados que proponen una lectura plural, la cual no se agota en lo que muestra la imagen, en lo puramente connotado, sino que a partir de la articulación de la forma y del contenido(significante y significado), se descifra ese mecanismo que relaciona y connota una concepción semiótica no solo desde el signo como significado, sino desde el signo como relación, como red, en el que todo signo implica, desde el signo mismo, una triple relación significativa: semántica (realidad), sintáctica(signo), pragmática(interrelación social), ya que todo signo significa en relación con.

Así, para entender el significado de un acto comunicativo hay que tener en cuenta todos los modos de significación que se emplean en él. Por ello, estos modos de significar no pueden ser estudiados de manera aislada, ya que están estrechamente conectados entre sí, son una red sociosemiótica que parte de la multimodalidad y de la realidad en la cual está inmersa.

Las reflexiones anteriores suscitan el planteamiento de un problema que busca explicitar los efectos de la CMC en la producción de nuevas subjetividades desde la intersección: lenguajes, identidades, cuerpos, virtualidad, bajo la perspectiva de

la sociosemiótica que postula que toda producción social tiene una dimensión discursiva, y es a partir de ella que se puede conocer, experimentar y referir el entorno. Esto es a lo que Verón (1987) llamó “clausura semiótica”, noción que parte de la concepción de un sujeto atrapado en una red de signos como condición necesaria para vincularse con las cosas. Es un “eslabón que nos permite comprender la relación entre los procesos empíricos de la comunicación y los procesos productivos que integran la formación social” (p.291). Esto admite redimensionar la producción de subjetividades y su relación con las prácticas sociales en una interacción del yo sujeto y su acción corporal en el mundo.

El campo etnográfico de esta investigación está delimitado por el dispositivo tecnológico: el *chat público*, visto desde la arquitectura del formato chat, el entorno comunicativo del formato y la función sociosemiótica del discurso, a partir de los lenguajes multimodales.

Los resultados obtenidos, además de favorecer un enriquecimiento del problema investigado, permitirían explorar en detalle los aspectos relativos al impacto de las posibles transformaciones culturales y sociales detectadas en los cambios de paradigmas a partir de las nuevas formas de comunicación, de la sociosemiótica y los discursos multimodales simbólicos presentes en el chat.

Referencias

- Alba Rico, S. (1995). *Las reglas del caos. Apuntes para una antropología del mercado*. Barcelona: Anagrama.
- Baricco, A. (2088). *Los bárbaros. Ensayos sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (1994). *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
- Baudrillard, J. (2000). *Pantalla total*. Barcelona- España: Editorial Anagrama.
- Bauman, Z. (2010). *La globalización. Consecuencias humanas*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bell, D. (2001): *An Introduction to Cybercultures*. London: Routledge.
- Benedikt, M. (1993). *Cyberspace. First Steps*. Massachusetts - London: The MIT Press.
- Cariani, P. (1991). Emergencia y vida artificial. En C. Langton, C. Taylor, J. Farmer & S. Rasmussen (eds). Sante Fe Inst. Los estudios en ciencias de la complejidad, v X, Reading, MA: Addison-Wesley. 1991; *La vida artificial II* (775-798). CarianiArtificialLife-II-1991.pdf
- Cariani, P. (1989). *On the design of devices with emergent semantic functions* (PhD Thesis). State University of New York at Binghamton.
- Carrique, A. (2005). El ciberamor y sus estrategias. *Tópicos del Seminario*, julio-diciembre, (14).
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*. Madrid: Areté.
- Da Silva Moreira, A. (2004). Cultura mediática y educación. En J. Zamora (coord.), *Medios de comunicación. Información, espectáculo, manipulación*. EVD.
- Ferrante, N. (2006). Configuraciones del cuerpo en el chat o el lugar donde el cuerpo se borra. *Razón y palabra*, 49. Artículo 90. Disponible en www.razonypalabra.org.
- Grupo U. (1993). *Tratado del signo visual. Para una retórica de la imagen*. Madrid: Cátedra.
- Koval, S. (2011). Convergencia tecnológica en la era de la integración hombre-máquina. *Razón y Palabra*, 75. Artículo 41. Disponible en www.razonypalabra.org.
- Laurent, E. (2002). Síntoma y nominación. Buenos Aires: Ed. Colección Diva.
- Lamerichs, J. / Te Molder, H. F. M. (2003). “Computer-mediated communication: from a cognitive to a discursive model”, en *New Media & Society*. Vol. 5, (4) (2003).
- Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Levis, D. (2009). *La pantalla ubicua (Televisores, computadores y otras pantallas)*. Buenos Aires: La Crujía
- Lévy P. (1999) ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós.
- Lévy P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. España: Anthropos.
- Lucerga P. (2004). Ciborgs, forenses y la axila de sanex. El cuerpo en la sociedad mediática. Tonos-Revista electrónica de estudios filológicos, 7, 26-30



- Liu, G.Z. (1999). Virtual Community Presence in Internet Relay Chatting. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 5(1), Article 3. Recuperado de <http://jcmc.indiana.edu/vol5/issue1/liu.html>.
- Martín-Barbero, J. (2002). Tecnicidades, identidades, alteridades. *Diálogos de la Comunicación*, 64, 9-24.
- Mayans, J. (2002). *Género chat, o cómo la etnografía puso pie en el ciberespacio*. España: Gedisa.
- Pineda, M. (2011). "Nuevas aproximaciones teóricas de la comunicación en un entorno posmoderno". Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela Portalcomunicación.com
- Piscitelli, Alejandro. (1995). *Ciberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Quéau, P. (1995). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Paidós.
- Rafaeli, S. & Sudweeks, F. (1997) Networked interactivity. *Journal of Computer – Mediated Communication*, 2 (4). Recuperado de <http://www.ascusc.org/jcmc/vol2/issue4/rafaeli.sudweeks.html>.
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. New York: Harper Perennial.
- Springer, C. (1996). *Electronic Eros. Bodies and Desire in the Postindustrial Age*. Austin: University of Texas Press.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Turkle, S. (1997); "Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs" en Kiesler, S. (ed.): *The Culture of the Internet*, Lawrence Erlbaum, Mahwah, New Jersey.
- Vidal-Beneyto, J. (Dir.) (2002): *La ventana global. Ciberespacio, esfera pública mundial y universo mediático*. Madrid: Taurus.
- Verón, E. (1987). *La Semiosis Social*. Buenos Aires-Argentina: Gedisa.
- Wood, A. F. and Smith, M. J. (2001). *Online Communication. Linking Technology, Identity, and Culture*. Lawrence Erlbaum, Mahwah, New Jersey.
- 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*. EVD.

THE AUTHOR

LUZ MARILYN ORTIZ SÁNCHEZ holds a degree in Spanish-French from Universidad Pedagógica Nacional, an M.A in Hispanic Linguistics from Instituto Caro y Cuervo and she is a Ph.D. Candidate in Language and Culture from Pedagogical and Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. She is a Research Lecturer at Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Faculty of Science and Education; and a full time professor in the postgraduate study of Human Development. She has an extensive academic, administrative, research and teaching experience in the field of communication, language and research.

