

- BETTETINI, G., GASPARINI, B. y VITTADINI, N. (1999) *Gli spazi dell'ipertesto*, Milán: Bompiani.
- BOCCIA ARTIERI, G. y MAZZOLI, G. (2000) *Tracce nella rete. Le trame del moderno tra sistema sociale e organizzazione*. Milán: Franco Angeli.
- BOLTER, J. D. y GRUISIN, R. (1999) *Remediation. Understanding new media*. Cambridge: The MIT Press.
- COLOMBO, F. y EUGENI, R. (1996) *Il testo visibile*. Roma: Editori Riuniti.
- COUCHOT, E. (1988) *Images. De l'optique au numérique*. París: Hermès.
- ECO, U. (1979) *Lector in fabula*. Milán: Bompiani.
- FLEMING, J. (1998) *Web Navigation. Designing the User Experience*. Boston: O'Reilly & Associates.
- HINE, C. (2000) *Virtual Ethnography*. Londres: Sage.
- KIM, A. J. (2000) *Community building on the web*. Berkeley: Peach Pit Press.
- PANOFKY, E. (1961) *Perspective as symbolic form*. Nueva York: Zone Books. (*La perspectiva como forma simbólica*, Barcelona, Tusquets, 1986.)
- PREECE, J. (2000) *Online Communities. Designing Usability Supporting Sociability*. Chichester: Wiley & Sons.
- MARINELLI, A. (2002) "Dallo spazio dello scrivere alla rimediación" en *Remediation. Understanding New Media* de J. D. Bolter y R. Grusin. Milán: Guerini e Associati.

#### ABSTRACT

*This paper treats the interfaces of on-line forums. The effectiveness of this kind of interfaces depends on their ability to represent and define the communicative situation where people converse and interact. The paper start from some key questions (i.e. hypermediacy and transparency in media communication) and the definition of communicative characteristic of this kind of interfaces. Three of the most important Italian web portals will then be analysed: Kataweb, Corriere della Sera and Virgilio.*

Nicoletta Vittadini enseña Teoría de la Información y Teoría y Técnica de los Nuevos Medios en la Università Cattolica de Milán. Entre sus publicaciones: *Gli spazi dell'ipertesto* (1999, en colab. con G. Bettetini y B. Gasparini), *I nuovi strumenti del comunicare* (2001, en colab. con G. Bettetini, S. Garassini y B. Gasparini) y *Dialoghi in rete* (2002). E-mail: nicoletta.vittadini@bs.unicatt.it

## NUEVOS CHATS EN LA RED

DAMIÁN FRATICELLI

### 1. INTRODUCCIÓN

Al finalizar la década de 1990 el chat, por su combinación con nuevos dispositivos, amplió la naturaleza material de los textos que soportaba. "Chatear" ya no fue sólo enviar y recibir al instante mensajes escritos por computadora sino, también, sonidos, en general voces, imágenes informáticas 2D, 3D y de video. Las incorporaciones técnicas transformaron los condicionamientos de base que hacían a la producción de sentido<sup>1</sup> del chat, introduciendo inéditas posibilidades de interacción entre los participantes de la comunicación. Por ejemplo, quien chatea en un chat 3D o 2D no está representado sólo por una palabra o *nickname*, como en el chat escrito, sino, también, por una imagen informática o *avatar*, que puede acercar a las del resto de los participantes del chat o alejar de ellas. Este artículo describe algunos de los condicionamientos dispositivos que hacen a la construcción espacial, temporal y de operadores del intercambio discursivo de los nuevos chats.

### 2. EL ESTUDIO DEL DISPOSITIVO: LA BÚSQUEDA DE LOS CONDICIONAMIENTOS ESPECÍFICOS DE CADA CHAT

La mayoría de los textos académicos dedicados al chat tratan el chat de escritura. La poca reflexión sobre los demás chats puede justificarse por lo re-



ciente de sus apariciones; pero si se quiere seguir avanzando en el conocimiento de este medio deberá atenderse a ellos, ya que de sus características dispositivas se derivan condicionamientos discursivos específicos que hacen que formen un sistema diferenciado de otros medios soportados o no por Internet. ¿Una conversación es la misma por un chat escrito que por uno de voz 3D o por teléfono? ¿Los integrantes de una comunidad virtual son los mismos en un chat 2D que en un videochat? Poco puede responderse si no se atiende, previamente, a los distintos modos de funcionamiento que se abren como diferentes modalidades específicas de producción de sentido de la técnica en cuestión (Carlón 2001).

Cualquier estudio empírico sobre la producción de sentido debe atender a su manifestación material (Verón 1987). Ella conlleva la constitución de un sujeto con el que interactúa y un mundo social que posibilita. Esa materialidad, que Verón conceptualiza como materia significativa (1974), siempre es el resultado del funcionamiento de algún dispositivo técnico. La noción de *dispositivo técnico*, cuya genealogía ha trazado Aumont (1990 [1992]), se ubica en un lugar intermedio entre la noción de técnica, base tecnológica, y de medio, las prácticas sociales de carácter público que se articulan con un dispositivo (Carlón 1999). No nos dedicaremos, entonces, a las prácticas sociales —el hábito social de “chatear”— ni a los textos que se producen —las conversaciones— sino a las posibilidades de construcciones temporales, espaciales y de operadores que abre el modo de producir e intercambiar textos, imágenes y sonidos propio de la tecnología del chat.

### 2.1 El sistema de chats

Para realizar la tarea propuesta se compararán los condicionamientos dispositivos de los distintos chats. Los textos teóricos y de divulgación clasifican los chats según las materias significantes que se intercambian. El sistema de chats estaría conformado por:

- chats de escritura: escritura
- chats 2D: escritura + imágenes informáticas “semimóviles”<sup>2</sup> 2D
- chats 3D: escritura + imágenes informáticas 3D móviles
- chats de voz: escritura + voz, o + voz + imágenes informáticas móviles 3D
- videochats: escritura + imagen digital de video (con voz o sin ella).

### 2.2 Una sistematización de la interfaz gráfica de los chats

La interfaz gráfica es la representación, en la pantalla, que posibilita la interacción de los programas con sus usuarios y de los usuarios entre sí a través de ellos (Laurel 1990; Norman 1998). Para poder comparar los chats seleccionados se sintetizaron sus interfaces gráficas en cinco áreas:

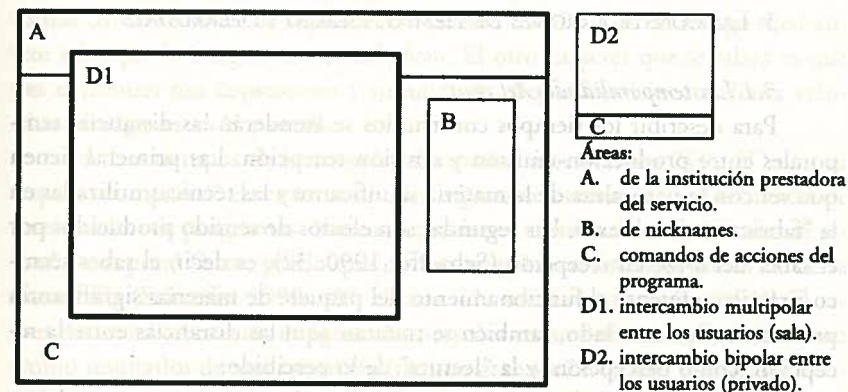


Figura 1. Las cinco áreas de la interfaz gráfica de los chats.

La imagen de cada una de estas áreas sufre modificaciones durante el intercambio. Según la producción y recepción de estas modificaciones habría cuatro tipos básicos de escenas de intercambio:

- a. Dispositivo-usuario. Esta es una escena íntima de producción en la que el operador es construido como un agente externo al medio. Él es quien produce y recibe las modificaciones. La escritura de la frase a ser emitida y la selección de una operación del programa son ejemplos de acciones propias de este espacio. Las áreas C y B son propias de este tipo vincular.
- b. Usuario-usuarios. El vínculo que se construye es entre un productor que aparece como externo al medio y todos participantes del intercambio. El área D1 es propia de este tipo; en la jerga se la llama “sala”. En ella aparecen las frases, imágenes y sonidos que se intercambian.
- c. Usuario-usuario. También aquí aparecen imágenes y frases que se intercambian y su productor y receptor son construidos como externos al medio. La diferencia está en que todas las modificaciones son “dirigidas” a un único receptor. El área D2 enmarca este tipo vincular llamado “privado”.
- d. Institución-usuario. En este vínculo se construye un productor mediático, propio de la institución, que se dirige a todos los participantes del intercambio. Su área es la A.

Discriminadas estas áreas de la interfaz gráfica, se distingue la D como la que debe observarse para diferenciar los condicionamientos específicos de producción discursiva que abre la base técnica de cada uno de los chats. Realizada esta circunscripción, se compararán los modos temporales, espaciales y operadores construidos por los dispositivos de los chats.



### 3. LAS CONSTRUCCIONES DE TIEMPO, ESPACIO Y OPERADORES

#### 3.1 Las temporalidades del chat

Para describir los tiempos contruidos se atenderán las distancias temporales entre producción-emisión y emisión-recepción. Las primeras tienen que ver con la naturaleza de la materia significativa y las técnicas utilizadas en la "fabricación" del texto. Las segundas son efectos de sentido producidos por el saber del *arché* en recepción (Schaeffer 1990: 32), es decir, el saber técnico-práctico referente al funcionamiento del paquete de materias significantes producido. Por otro lado, también se tratarán aquí las distancias entre la recepción, como percepción, y la "lectura" de lo percibido:

a. Los tiempos de la escritura. Las frases escritas que aparecen en el área D de la interfaz gráfica son previamente escritas en un sector externo a ella: el área C. Allí, se escribe, lee, corrige y configura lo que luego se emite. De esta manera, la producción del texto escrito y su emisión están desfasadas temporalmente. El saber del *arché* en recepción le otorga a la frase un tiempo inmediatamente anterior al momento de percepción. Compartiendo este rasgo hay, al menos, dos modos temporales básicos de la escritura: el *permanente* y el *fugaz*. El primero aparece en todos los chats del corpus mientras que el segundo es propio de los chats 2D. En el modo *permanente* las frases emitidas quedan en la pantalla habilitando su relectura. En tanto, en el *fugaz* las frases emitidas aparecen en pantalla sólo unos segundos, siendo imposible su relectura.

b. El tiempo del sonido. No existen distancias temporales entre producción, emisión y recepción de las voces y sonidos emitidos.

c. El tiempo de la imagen del videochat. Puede decirse que la imagen del videochat está emparentada con la producida por la toma directa televisiva. Ambas comparten la producción, emisión y recepción simultánea y un estatuto semiótico del orden de lo icónico-indicial. Carlón (1999), al diferenciar la televisión del cine, advierte que la primera está constituida por dos dispositivos que producen dos distancias temporales distintas por el saber del *arché*: el directo y el grabado. En el directo no hay diferencia temporal entre producción, emisión y recepción mientras que en el grabado sí. La dimensión icónica de las imágenes del grabado televisivo las hace ser *en el tiempo*, en tanto que producen un flujo perceptivo actual, pero su dimensión indicial las remite al pasado: esas imágenes son impresiones de un existente en un momento pasado. En cambio, la iconicidad de las imágenes del directo televisivo, como del videochat, está sincronizada con el tiempo presente de la dimensión indicial: son imágenes que *están siendo producidas y emitidas* en el mismo momento. A partir de estas observaciones Carlón (1999) postula dis-

tintas construcciones de sujeto; el del directo televisivo es un testigo mediático: sabe que la imagen es *un real ahora*. El otro carácter que señalará es que las emisiones son copresentes y simultáneas, llegando a soportar hasta veintuna imágenes en la pantalla.

d. Los tiempos de la imagen informática. Los avatares 2D y 3D con su espacio comparten el ser íconos puros, signos de esencia. Son el resultado de la ejecución de programas. No son retenciones visuales de ningún instante espacio-temporal físico, por lo que no son imágenes *del tiempo*, como las de la fotografía (Schaeffer 1990: 49), el cine o la televisión (Carlón 2001). El saber del *arché* sobre estas imágenes las presenta como *habiendo sido hechas* y no como resultados de *una impresión* (tiempo grabado) o de una *producción-emisión simultáneas* (tiempo directo). Pero, por este mismo saber, estas imágenes están más cerca del videojuego que de filmes de animación digital. En recepción adquieren el estatuto de suceso particular presente por su contigüidad física con la conexión y las acciones del operador.

Pero, ¿cómo diferenciar un avatar de una figura cualquiera, 2D o 3D, que pueda aparecer en una publicidad? Esta cuestión introduce el desfase que existe entre la recepción, en cuanto percepción, y la "lectura". Para ser un participante "pleno" del intercambio del chat debe conocerse una serie de códigos. Se entiende por código, una materia significativa investida por un conjunto de reglas constitutivas, más las operaciones que definen un sistema particular (Verón 1974: 15). Uno de los códigos actuaría como condicionamiento de producción y "lectura", el *código de marcos*. Como se mostró en el apartado 2.2, la interfaz gráfica del chat no es una imagen continua sino, más bien, la reunión de una serie de imágenes enmarcadas que delimitan distintas funciones del dispositivo en el intercambio. Así, hay un espacio en el cual todo lo que aparece es percibido por todos los participantes del intercambio, hay otro que permite seleccionar comandos para cambiar una tipografía, otro significa una conexión en privado, etc. Estos "espacios funcionales" se presentan delimitados por un dispositivo particular: el marco. Según Aumont (1992: 153), este define el campo de la imagen instituyendo un fuera de campo. En el caso de la interfaz que se analiza, cada marco delimita una función particular siendo su fuera de campo otra función. Volviendo a la pregunta, sería por el conocimiento de este código de marcos que en recepción puede identificarse una imagen como avatar o no. El ícono que esté dentro del espacio de la sala adquirirá la "carga indicial" que lo hace estar en lugar de un agente con existencia externa al medio. Sobre este código básico, se asientan, al menos, tres códigos más: la lengua escrita, los emoticones y la gestualidad de los avatares.<sup>3</sup>

No se pretende agotar aquí los códigos que intervienen ni su naturale-



za. Sólo se intenta señalar *que el chat exige, tanto a los productores como a los receptores, conocer las convenciones específicas de construcción de los textos que se intercambian*. Así, se instituye una frontera entre quienes tienen o no tienen acceso a ese saber.

### 3.2 Las espacialidades del chat

Según los dispositivos, los espacios construidos serían los siguientes:

a. Los espacios de la escritura. Existirían dos modos de construcción espacial que se corresponden con los temporales, ambos plenamente mediáticos. Estos son el *modo guión* y el *modo historieta*. En el primero, las frases emitidas aparecen en la pantalla una debajo de la otra proponiendo un recorrido de lectura vertical. Las nuevas frases desplazan a las anteriores hacia arriba dejando de verse en la pantalla, pero pudiéndose volver a ellas mediante la barra de desplazamiento. En el segundo modo las frases emitidas aparecen dentro de lo que serían globos de historieta. Las nuevas frases se superponen a las ya emitidas sin proponerse un recorrido de lectura ordenado. Este modo se corresponde con el *fugaz*, por lo que el operador no puede volver a las frases que han desaparecido. A estas espacialidades habría que sumarles las propias de las configuraciones tipográficas que posibilita el dispositivo, como la variación del tamaño de la letra.

b. La espacialidad del sonido. Fernández (1994), al circunscribir los modos específicos de construcción textual de lo radiofónico, señala —siguiendo a Arnheim— que el dispositivo técnico radiofónico hace que los sonidos frente al micrófono no generen un efecto de dirección sino de distancia, lo que trae dos consecuencias en la construcción de textos radiofónicos: facilidad de saturación del espacio sonoro (se hace confusa la recepción de sonidos emitidos por fuentes múltiples) y necesidad de explicitación en el propio texto de la situación de las fuentes de emisión sonora (a fin de que se produzca el efecto de enfrentamiento de posiciones necesario para un diálogo debe explicitarse la situación de los interlocutores, si no el efecto es de aparición sucesiva de los hablantes en el mismo lugar, o a distintas distancias pero alineadas “frente al parlante”). El chat de voz comparte estas restricciones con la radiofonía; no obstante, existe una diferencia fundamental: en el chat de voz hay imagen y la construcción del contexto se sirve de ella. Un ejemplo al respecto es el resalte del *nickname* del participante que emite sonido. Así, el dispositivo es el que asegura la identificación de la fuente emisora.

c. La espacialidad de la imagen digital del videochat. Como señalamos, esta imagen puede compararse con la del directo televisivo (Carlón 1999). Debido a sus dispositivos ambas construyen espacios casi perceptivos. El ícono resultante es un ícono especial, cuya información visual comparte el mis-

mo principio constitutivo de la información visual humana, posee perspectiva y focalización (Schaeffer 1990). Las imágenes construyen espacios con existencia externa al medio por las distintas tomas de las cámaras que aparecen enmarcadas en la pantalla. La disposición de esos espacios externos enmarcados hace al espacio mediático del videochat.

d. La espacialidad de la imagen informática 3D y 2D. Los espacios construidos por una y otra imagen son diferentes. El de las 2D está dado por una fotografía que hace de fondo sobre la que se desplazan los avatares hasta los límites de su marco. El espacio del chat 3D, en cambio, se va modificando por los desplazamientos que realiza el operador con su avatar, conformándose así una *unidad dinámica en permanente proceso*. Existen dos *modos de construcción espacial* en el chat 3D: en uno el punto de fuga es externo a la posición del avatar en el espacio virtual, mientras que en el otro sucede lo contrario, lo que le otorga capacidad de producir percepción cinética. En los filmes también puede darse ese efecto, pero aquí se intensifica debido a que el enfoque depende de las acciones del operador. Como sucede en los videojuegos de rol, la posición espectral construida es individual: la imagen no sólo se le da únicamente al operador sino que, además, los cambios espaciales dependen de su accionar. La cámara del videochat puede llegar a adoptar puntos de vista similares, pero lo que no logrará es que todos los operadores compartan un mismo espacio. Los espacios que cada toma construye aparecen enmarcados, separados entre sí. Inversamente, *el espacio construido por la imagen 3D y 2D del chat es compartido por todos los participantes del intercambio* y, en tanto que sólo existe por la existencia del medio, es plenamente mediático. Esta diferencia hace a los condicionamientos de producciones de sentido de índole proxémica; por ejemplo, un participante puede “alejarse” de su interlocutor alejando su avatar de este, acción irrealizable en el videochat.

### 3.3 La construcción de los operadores del intercambio

En cuanto a la construcción de los operadores del intercambio se atendió a dos cuestiones: grados de sustitución del cuerpo del emisor y *estados* en los que pueden encontrarse dichos operadores. En cuanto a la primera cuestión, debe observarse que los medios transmisores de sonido, como la radiofonía o el chat de voz, introducen el cuerpo del emisor a los intercambios mediatizados (Fernández 1994). En ellos existe una deconstrucción-construcción tecnológica del sonido, pero, salvo efectos parasitarios, la voz o la música del parlante es la misma que se produce del otro lado del micrófono. Esa voz o música no son signo de la voz cara a cara o de la música de un instrumento, sino que son *esa voz y esa música*. En tanto que no son signo en este nivel *no existe proceso de construcción discursiva del sonido*. Distinto es lo que



sucede con lo visible mediatizado. Su presencia en el intercambio se da necesariamente por procesos de construcción como la reducción en videochat. Por esta naturaleza no signica del sonido mediatizado, al hacerse presente la voz del emisor se hace presente parte de su cuerpo en el intercambio y con él la posibilidad de individualización y erotización directa. En las imágenes del videochat la sustitución es parcial ya que es necesaria la presencia del cuerpo del sujeto del intercambio para que lo sustituya la imagen. No sucede lo mismo con las demás materias significantes. En el chat escrito la sustitución es completa como en el chat 2D, 3D. En este sentido el chat de voz y el videochat traen un condicionamiento inexistente en la producción discursiva del chat: introducen *cuerpo* en un medio que se caracterizaba por no tenerlo.

Pero, además de estos distintos grados de sustitución del cuerpo del emisor, el dispositivo construye al operador en diferentes estados:

a. Conectado a la sala: en este "estado", el operador es construido como conexión. En recepción es un *posible* participante de los intercambios que se dan en la sala ya que no está asegurada su presencia frente a la pantalla. El indicador de este estado es la aparición del *nickname* del operador, al que puede sumarse su avatar o imagen de video sin mostrarlo a él.

b. Conectado a privado: el operador se construye como conectado con un participante exclusivamente. En este "estado", el agente extramediático frente a la pantalla también es un posible. La diferencia con el anterior está en que el participante construido es individual en tanto que no lo son todos los conectados a la sala. En esto existen variantes según las materialidades que se intercambian. Un operador puede intercambiar frases escritas en la sala y, a su vez, en distintos privados. Las otras materialidades no posibilitan esto, lo que asegura exclusividad en el vínculo de la escena privada.

c. Conectado emitiendo: el operador se construye como un agente con presencia frente a la pantalla al emitir alguna frase escrita, su imagen, algún sonido y/o algún movimiento con su avatar. Este "estado" puede ser mantenido en el tiempo de manera diferente según el tipo de materialidad que se ponga en juego. En el chat escrito es un instante, quedando la presencia efectiva del participante empírico siempre en suspenso. En el chat de voz, el "estado" permanece mientras se emite; en los otros casos, en cambio, el "estado" puede prolongarse en el tiempo.

Esos "estados" pueden entenderse como "grados" de función fática que otorga el dispositivo: los dos primeros acreditan la presencia de un posible participante, pero es el tercero la prueba de su existencia frente a la pantalla.

#### 4. CONCLUSIONES

La descripción de los condicionamientos traídos por los nuevos dispositivos articulados al chat escrito permite advertir que el sistema de chats, y cada chat en particular, podría comprenderse como un campo de posibilidades de construcción temporal, espacial y de operadores en tensión, en el que es inevitable situarse al chatear. Dos tendencias parecen modelar esa tensión. Una se orienta hacia la producción de un chateo con efecto de intercambio cara a cara. La individualización del operador por la presencia del cuerpo del emisor y la incorporación de espacios externos al medio, como el aumento de indicadores de simultaneidad y con función fática, promueven este efecto de *transparencia* en el intercambio del chat de voz y el videochat.

La otra tendencia se orienta hacia el efecto de *figuración* del intercambio. La construcción plenamente mediática del espacio y la sustitución del emisor/receptor por avatares "opacan" el intercambio del chat 2D y 3D de una manera particular: la instancia real del intercambio queda signada por la ficción al ser sustituida por una instancia imaginaria propia del videojuego y la animación computada, y, a su vez, esta instancia imaginaria, por su carácter indicial, es la impronta de un existente real presente.

#### NOTAS

1. Vale aclarar que se utiliza el concepto "producción de sentido" en los términos planteados por Verón (1987). Lo mismo sucederá con respecto a las nociones de materia signifiante, texto y discurso.
2. Se denominan "semimóviles" porque sólo pueden ser desplazados sobre un mismo plano en el espacio de la sala que aparece en la interfaz gráfica.
3. Se comprende aquí la gestualidad de los avatares como conformando un sistema analógico sometido a un principio de digitalización, bajo la forma de una regla que introduce discontinuidad (Verón 1974: 20).

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT, J. (1990) *La imagen*. Buenos Aires: Paidós, 1992.
- CARLÓN, M. (1999) *El lugar del dispositivo en los estudios sobre televisión*. Presentado en las II Jornadas de la Carrera de Ciencias de la Comunicación UBA. Buenos Aires.
- (2001) "Sobre la desatención del dispositivo. Estudios culturales", *Zigurat 2*, Buenos Aires: La Crujía.



FERNÁNDEZ, J. (1994) *Los lenguajes de la radio*. Buenos Aires: Atuel.

LAUREL, B. (1990) *The art of human-computer interface design*. Nueva York: Addison-Wesley.

— (1991) *Computers As Theatre*. Nueva York: Addison-Wesley.

NORMAN, D. (1998) *The invisible computer*. Massachusetts: MIT.

SCHAEFFER, J. M. (1987) *La imagen precaria*. Madrid: Cátedra, 1990.

VERÓN, E. (1974) "Para una semiología de las operaciones translingüísticas", *Lenguajes 2*. Buenos Aires.

— (1987) *La semiosis social*. Buenos Aires: Gedisa.

#### CORPUS DE CHATS ANALIZADOS EN LA PRESENTE INVESTIGACIÓN

Los siguientes fueron los sitios de los chats que se circunscribieron para el análisis: [www.paltalk.com](http://www.paltalk.com); [www.terra.com](http://www.terra.com); [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com) (chats de voz con escritura); [www.onlive.com](http://www.onlive.com); [www.talkword-online.com](http://www.talkword-online.com); [www.nettalk.com](http://www.nettalk.com) (chats de voz 3D); [www.terra.com](http://www.terra.com); [www.ciudad.com.ar](http://www.ciudad.com.ar) (chats de escritura); [www.elfoco.com](http://www.elfoco.com); [onchat.com](http://onchat.com) (chats 2D); [www.elsitio.com](http://www.elsitio.com); [spaceworld.com](http://spaceworld.com) (chats 3D); [www.netmeeting.com](http://www.netmeeting.com); [www.cussemeworld.com](http://www.cussemeworld.com) (videochats). El período de observación fue julio-agosto de 2001.

#### ABSTRACT

*The technologic incorporations made to chat in the last years have transformed the base conditionings /conditions/ of its sense-production device. Chatting changed from sending and receiving instantly written messages to exchanging sounds (voices, in general), 2D and 3D digital images and videos. This article is about the conditionings that the new chat devices introduce to the temporal and spatial construction and discursive exchange operators.*

Damián Fraticelli es licenciado en Ciencias de la Comunicación (UBA). Investigador y profesor de Semiótica de los Géneros Contemporáneos, cátedra Fernández, en la carrera de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA. E-mail: [dafra75@hotmail.com](mailto:dafra75@hotmail.com).

## TECNOLOGÍAS DIGITALES: LOS MUNDOS POSIBLES...

SILVANA COMBA

EDGARDO TOLEDO

### 1. TECNOLOGÍA COMO LENGUAJE

El hombre, a lo largo de la historia, fue construyendo herramientas para el pensamiento y, a la vez, diseñando nuevas prácticas, es decir, nuevos modos de hacer las cosas en los diferentes ámbitos de la vida. Estas herramientas pueden ser pensadas como *tecnicidades* y, en este sentido, son dimensiones constitutivas de toda sociedad. Es en esta misma dirección que hoy en día podemos —elegimos— pensar a las *tecnologías digitales* —y particularmente a una de sus aplicaciones, la computadora y su uso en red— como un nuevo tipo de tecnicidad en tanto que son lenguajes, organizadores perceptivos que favorecen nuevos modos de acción.

La visión más extendida sobre las tecnologías digitales de comunicación e información es aquella que Heidegger (1962 [1989]), al hablar de la técnica moderna, denominó la *representación antropológico-instrumental*. Desde esta perspectiva, la tecnología es inventada, ejecutada, desarrollada, dirigida y consolidada por los hombres y para los hombres. Y, en consecuencia, está asociada a la idea de instrumento entendido como utensilio, medio de transporte, algo que el hombre usa con la intención de obtener una utilidad, un medio para un fin. Lo que nos interesa dejar en claro es que aun cuando no desconocemos este carácter instrumental de la tecnología, sí creemos que no es suficiente para determinar lo propio de las tecnologías digitales.