

El *chat* como espacio hipertextual: Los usos singulares de las nuevas tecnologías

Gustavo Cantú

Resumen: Las nuevas tecnologías en el ámbito de la información y la comunicación modifican las condiciones simbólicas del espacio en que los sujetos actuales se constituyen. La celeridad, la fragmentación y la heterogeneidad se muestran como los caracteres centrales de ese espacio.

Se postula que cada sujeto se enfrenta con esas características de un modo singular, produciendo articulaciones en cada caso únicas entre sus sentidos propios y las significaciones sociales instituidas, construyendo mediaciones singulares en función de un intenso trabajo psíquico de elaboración de sus principales problemáticas subjetivas. Con el objeto de elucidar las interrelaciones entre la oferta simbólica de las nuevas tecnologías y los procesos subjetivos implicados, este artículo se enfoca en las modificaciones que se producen en la interpretación lectora y la producción escrita a partir de la apropiación y el uso de los códigos específicos de las TICs en el ámbito específico del chat como espacio de encuentro intersubjetivo virtual.

Palabras clave: adolescencia, nuevas tecnologías, procesos de simbolización, chat.

Abstract: New information technologies tend to modify symbolic conditions in which subjects constitute themselves. Acceleration, fragmentation and heterogeneity are presented as main characteristics of this symbolic space.

It is postulated that each individual faces these characteristics in a singular way, thus producing unique links between personal –instituting– senses and social –instituted– meanings.

It is intended to study the relationships between the symbolic offer implied in new information technologies and unconscious processes required in their subjective apprehension. Therefore, this paper aims at focusing reading interpretation and writing production as they occur in virtual intersubjective spaces such as chat communication.

Keywords: New information technologies, adolescence, chat, symbolization processes.

1. Introducción

El tema de este artículo se enmarca en el proyecto UBACyT 2006-2009 (PS12) “*Nuevas tecnologías: compromiso psíquico y producción simbólica*”, dirigido por la Dra. Patricia Álvarez, Profesora Adj. Reg. de la Cátedra de Psicopedagogía Clínica, de la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires. El objetivo general del proyecto consiste en analizar las transformaciones actuales en los procesos de subjetivación y producción simbólica de los jóvenes en relación al uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación (en adelante, TIC).

Una de las dimensiones de análisis de dicho problema consiste en abordar los aspectos psíquicos involucrados en las transformaciones simbólicas consecuentes a los nuevos modos de intercambio. En ese sentido se toman como objeto de análisis los modos de comunicación entre pares en las conversaciones de *chat*.

El objetivo general de la investigación es caracterizar las transformaciones en los procesos de subjetivación y producción simbólica de los jóvenes en relación con el uso de las nuevas tecnologías.

Con el objeto de elucidar las interrelaciones entre la oferta simbólica de las nuevas tecnologías y los procesos subjetivos implicados, este artículo se focalizará en algunas de las dimensiones en estudio:

1. Las transformaciones en las modalidades de simbolización.
2. Las transformaciones en las representaciones de la temporalidad y la espacialidad.
3. Las modificaciones que se producen en la interpretación lectora y la producción escrita a partir de la apropiación y el uso de los códigos específicos de las TIC.

2. Caracterización de la oferta simbólica en las nuevas tecnologías: lo textual y lo hipertextual

El paradigma textual de nuestra época es el hipertexto, cuyo prototipo es la organización de una página en la red de Internet¹. A diferencia del texto tradicional, caracterizado por su unidad, estabilidad y pretensión de veracidad, la red es la figura de la fragmentación y la fluidez. La noción de texto tal como la conocíamos

¹ No todo lo que hay en la red está organizado de la misma forma. Sin que esto constituya una clasificación exhaustiva hay juegos *online*, páginas de información, buscadores, artículos científicos y de divulgación, portales de entretenimiento, sitios institucionales, salones de *chat*, etc.

hasta la modernidad, estalla. El texto, al hacerse alterable y copiable pierde la unidad y estabilidad que lo caracterizaba anteriormente.

Flexibilidad, velocidad e interactividad actuales parecen oponerse a la estabilidad y autoridad de las narrativas textuales como modos de oferta de los distintos tipos textuales. Textos fragmentados. Textos estallados. Infinidad de textos producidos, reproducidos, copiados, modificados, cortados y empastados sin más trámite que una combinación de teclas, luego impresos por una máquina con impecable fidelidad.

En 1971, Michael Hart comprendió que un texto almacenado en un ordenador sería accesible para cualquiera que tuviese acceso a dicho ordenador, e intuyó que esta posibilidad sería cada vez más relevante. Fue el inicio del célebre Proyecto Gutenberg, cuyo objetivo era publicar 10.000 textos en la red antes del año 2000.

Se trataba de una iniciativa propia de un momento de transición. Desde entonces el texto electrónico ha facilitado la búsqueda y el reciclaje de la información contenida en archivos propios. La *World Wide Web* (www) añade otras dos posibilidades cruciales: acceder a archivos remotos y conectar unos con otros de diversos modos. De estas dos, sólo la primera ha sido ampliamente aprovechada por las publicaciones actuales. Se ha tratado, por el momento, de utilizar la red como medio de distribución, sin variar las formas de lo que se escribe.

No todo lo que hay en la www en este momento son verdaderos hipertextos (es decir, publicaciones pensadas para la www, y no meros derivados del papel). Los textos se conectan unos con otros, e incluso es posible rastrear todo tipo de vínculos más lejanos por medio de bases de datos. El lector familiarizado con la www está al corriente de las diferencias entre el medio impreso tradicional y el hipertexto.

La tecnología de la imprenta ha favorecido una lectura lineal, predeterminada por el autor. Las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones han servido para facilitar al lector otras formas de lectura diferentes de la aproximación lineal prevista por el autor y formalizada materialmente por el editor de libros tradicionales. La disponibilidad de textos electrónicos fue el primer paso. Pero el verdadero avance, lo que nos está conduciendo a una revolución, son las redes de hipertextos. La intuición original del equipo que inició el proyecto *World Wide Web*, en 1989, fue que el problema de los vínculos entre elementos de información dispersos se podía abordar mediante un sistema de hipertextos distribuidos en redes de ordenadores. El resultado es lo que hoy en día ofrece la www: documentos cuyos enlaces nos pueden conducir a un cierto número de otros documentos y así sucesivamente, y consultas que generan los enlaces dinámicamente según nuestros propios intereses. Es el lector quien decide qué enlaces seguir o qué preguntas hacer.

Según la definición aceptada, la noción de hipertexto alude a una escritura no secuencial, a un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que en

consecuencia se lee mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario.

Los nexos electrónicos unen lexias (del latín *lexis*: lenguaje, palabra) que pueden ser externas (por ejemplo, un comentario de otro autor o textos paralelos o comparativos) o internas al texto mismo. Se crea, de este modo, un texto que el lector experimenta como no lineal, multilineal o multiseccional.

La posibilidad de la conexión electrónica que crea el hipertexto implica una textualidad compuesta de bloques y nexos que permiten multiplicar los trayectos de lectura. El hipertexto presenta entonces una capacidad para enfatizar la intertextualidad de la que carece el texto encuadernado en un libro.

Podemos comprender entonces la dinámica hipertextual como una *deconstrucción* (Derrida, 1967b) del texto tradicional. Como consecuencia, se produce un borramiento de los límites entre el autor y el lector, tal como aparecen supuestos en un texto tradicional. En efecto, el lector dispone de libertades constructivas que le atribuyen un lugar autorial. El lector se convierte en productor del texto que va a leer.

En el cuadro 1 resumimos las diferencias entre el texto tradicional (o “moderno”) y el hipertexto. Recordemos que no intentamos fomentar un pensamiento de oposiciones, simplemente situamos diferencias: lo diferente no es necesariamente opuesto.

Cuadro 1

Escrito moderno (Texto)	Hipertexto
Orden lineal espacial (arriba/abajo, izquierda/derecha) irreversible.	No linealidad
Continuidad	Discontinuidad
Estructura narrativa (marco, nudo y desenlace) o expositiva (premisas, desarrollo, conclusiones)	Fragmentación narrativa
Organización jerárquica fija y previa	Organización no jerárquica
Unidad	Multiplicidad

Podríamos decir que la red es un gigantesco (casi infinito) hipertexto. Pero definir de este modo puede conducirnos a un equívoco, ya que la denominación “hipertexto” tiene el problema de contradecir a nivel gramatical lo que implica a nivel semántico: decir “*un hipertexto*” da idea de unidad, mientras la noción que intentamos transmitir es por el contrario de multiplicidad y fragmentación. Sería más preciso utilizar la forma adjetivada y decir que la información en la red tiene una *dinámica hipertextual*. En efecto, desde cualquier punto (página, sitio, portal) se puede acceder a muchos otros, no en un orden lineal o secuencial sino de un modo *rizomático*. Cualquier punto puede conectar con cualquier otro. No tiene principio ni fin, sólo tiene un medio por el que crece y desborda.

Para Deleuze y Guattari (1977) existen tres tipos de libro: el libro-árbol, que seguiría una lógica binaria; el sistema raicilla, de raíces múltiples, y el libro-rizoma, constituido por mesetas (fragmentos) autónomas, comunicadas por “microfisuras”.

En este libro-rizoma cada fragmento puede leerse por cualquier sitio y ponerse en relación con cualquier otro: un libro así, “se niega al logos, a la trascendencia de la idea, a la interioridad del concepto, al tribunal de la razón, a los funcionarios del pensamiento, al sujeto legislador” (Deleuze y Guattari, 1977, 22). Estas características son perfectamente asimilables a la práctica hipertextual. El rizoma, pues, resulta ser una imagen muy oportuna para representar la hipertextualidad. Es la idea de expansión del territorio, de la horizontalidad que multiplica las relaciones y los cambios que devienen de ellas. Contrariamente a una estructura, (que se define por un conjunto de puntos y de posiciones —es decir de relaciones biunívocas— con respecto a esos puntos), en un rizoma no hay posiciones: es un sistema a-centrado y a-jerárquico. No hay centro y periferia, no hay información de primer y segundo nivel de importancia.

Entonces cobra más sentido llamar “navegación” a la operación de orden hipertextual sobre la información, y se comprende por qué el espacio virtual por el que se navega no es un medio sólido como los textos de la narrativa tradicional cuyo soporte material es el libro.

El medio sólido funciona como institución o como marco que reproduce las relaciones que alberga (Lewkowicz y Correa, 2004). Se reproduce a sí mismo y reproduce las relaciones entre sus componentes. Sus componentes son instituciones, es decir, organizaciones que se reproducen a sí mismas, y que al reproducirse a sí mismas reproducen las condiciones que hacen posible que las otras instituciones funcionen. Reproduciéndose a sí misma cada una pone las condiciones para que otra se reproduzca a sí misma porque el medio permanece inalterado. Esa inalterabilidad del medio es la solidez.

En un medio fluido —en cambio—, los puntos, los términos, las partículas, se relacionan unas con otras sin que ningún marco provea estabilidad, prediga los encuentros o establezca las condiciones. No en vano Heráclito tomó la imagen del río como figura del devenir.

En *S/Z*, Roland Barthes (1970) define el texto “escribible”, (a diferencia del texto “legible”) como ese espacio que hace permeable todo lenguaje o discurso que pretenda asumir la posición de juez, profesor, analista, confesor o decodificador. Su sistema se emparentó con esa tendencia a descentralizar la autoridad para repartirla entre los individuos. Barthes pone así el énfasis alejado de lo conocido, lo unificado, centralizado, liberando la escritura del despotismo de eso que se llama “El Libro”. El límite impuesto por el autor da un significado preciso y cierra la escritura. Al rehusar asignar un último significado al texto, se libera de ese teologismo logocéntrico de significados fijos.

En la fluidez, prima la necesidad de navegación por sobre la exigencia de orden. Llamemos *orden* (siguiendo a Lewkowicz) a la voluntad clasificatoria de guardar algo en un lugar para hallarlo en el mismo lugar cuando se lo requiera. Llamemos *navegación* a la capacidad de orientarse en un punto sin haberlo configurado previamente, porque se dispone de los recursos necesarios para significar ese punto.

Es necesario aclarar que no se trata de operaciones separadas o excluyentes. Orden y navegación coexisten como procesos articulados en la mayoría de nuestros acercamientos a los medios textuales e hipertextuales, pero podemos distinguirlas conceptualmente en tanto diferentes formas de procesamiento.

Entonces en lugar de *hipertexto* (como sustantivo y por lo tanto como entidad objetiva, separada y opuesta al sujeto) preferimos hablar de una *praxis hipertextual* como una modalidad particular del proceso de lectura y escritura.

3. El *chat* como praxis hipertextual

a. El dispositivo

Se distinguen dos tipos de organizaciones hipertextuales: las exploratorias y las constructivas. Las exploratorias tienen como prototipo los sitios o portales que permiten navegar a partir de *links* o hipervínculos entre los elementos. Las constructivas tienen como característica el ser escritas en tiempo real por los usuarios: el prototipo de estas construcciones es el *chat*. Analizaremos algunas de las características de ese dispositivo.

Definiremos el *chat* como una aplicación informática (*software*) que, haciendo uso de la conexión a Internet, permite la comunicación escrita inmediata y simultánea de dos o múltiples usuarios.

Lo que el usuario escribe en el *chat* es enviado —cada vez que se presiona *ENTER*— a un servidor, que lo reenvía a su vez a otro u otros usuarios.

Podemos diferenciar dos grandes aplicaciones de *chat*, cada una de ellas con características funcionales muy distintas que plantean problemas diferentes.

Los servicios de mensajería instantánea como el *ICQ*, el *Yahoo! Messenger* o el *MSN* de *Hotmail* (este último es el más popular en nuestro medio actualmente, mientras que el primero tuvo un período de auge hace unos diez años y actualmente ha caído casi en desuso) se basan en una estructura de comunicación entre pares.

La otra aplicación informática para *chatear* es el IRC (*Internet Relay Chat*). A diferencia de los servicios de mensajería instantánea, los servidores que hospedan los *chats* de IRC organizan a los usuarios en subsecciones llamadas *salas* o *canales*. No se trata entonces de una comunicación de usuario a usuario sino de usuario a canal.

Una vez establecida la conexión con el servidor, el usuario puede entrar a un canal existente, o incluso tiene la posibilidad de crear un canal propio. Un nuevo canal tiene la posibilidad de ser registrado en el servidor. El registro implica una habilitación y reconocimiento por parte del servidor, y supone una organización formal que incluye por lo menos un operador (que es el usuario responsable del canal) y una normativa interna o normas de *netiquette* (etiqueta en la *net*)

Un usuario puede estar en más de un canal a la vez, ya que por supuesto no se trata de un “estar” físico sino de una conexión virtual.

Tanto para ingresar a un canal como para iniciar una sesión de MSN, el sujeto elige un *nickname* o apodo. Este nombre elegido como *nick* responde a ciertas intencionalidades y tiene en cuenta peculiaridades del sujeto, aspectos que desea destacar de sí, elementos para que otros usuarios lo identifiquen o infieran sus intenciones, etc. De este modo, el *nick* constituye un elemento crucial dentro del proceso identificatorio en el *chat*.

El *nick* puede ser o no estable. Algunos sujetos lo conservan por períodos largos, otros los cambian a diario o incluso varias veces en una misma sesión. La usurpación de un *nick* estable es una de las afrentas más graves en un *chat*. De allí que algunos servidores de IRC prevén la posibilidad de registrarlo, estableciendo una contraseña de uso que garantice su propiedad exclusiva.

b. Algunos organizadores psíquicos de la experiencia de los sujetos en el chat

Para indagar las consecuencias psíquicas de la organización simbólica de la oferta descrita en el párrafo anterior, se analizaron entrevistas realizadas a sujetos púberes y adolescentes usuarios habituales de *chat*. A partir del análisis de las entrevistas estudiadas intentaremos caracterizar los parámetros que ordenan los intercambios intersubjetivos en el *chat* y conceptualizar sus correlatos intrapsíquicos.

Podemos describir los ejes organizadores de los intercambios del siguiente modo:

1. *Acotamiento de la visibilidad del interlocutor*: aún usando cámara *web*, la visibilidad del interlocutor en el *chat* es indirecta, recortada y mediada. Es decir que el sujeto se dirige a otro que sólo puede representarse sin percibirlo directamente. El acotamiento de la visibilidad produce una estimulación del sistema representativo a través de la limitación de la percepción. De este modo, hay en los intercambios una ruptura de la referencia real y una exacerbación de la referencia imaginaria, ya que nunca se puede comprobar la adecuación de la referencia real de un enunciado (“*Hay gente que te manda cualquiera, y vos te hacés la re-película, como no lo estás viendo no podés saber si es cierto*”, nos dirá uno de nuestros entrevistados). La ausencia de visibilidad modifica asimismo el eje presencia-ausencia, siendo imposible e inútil pensarlo en términos dicotómicos, ya que el dispositivo ofrece una amplia gama de estados intermedios entre presencia (conectado) y ausencia (desconectado). La arbitrariedad del otro aparece magnificada, puesto que puede ausentarse a voluntad, ver sin ser visto e incluso ser visto sin ver. La disponibilidad de cámara *web* complejiza la situación, ya que puede incluirse la posibilidad de ver y/o ser visto en imagen en tiempo real.

2. *Restricción motriz*: reducción de la posibilidad de descarga por el acto (la motricidad se reduce al movimiento de los dedos en el teclado, lo cual no impide la descarga pero sí la acción específica: “*A veces me pongo nervioso y le pego al teclado, o al monitor: pegarle piñas al monitor está bastante bueno*”, nos decía un sujeto entrevistado, dando cuenta de la imposibilidad de tramitar psíquicamente la tensión). En el intercambio del *chat*, la meta sufre un acotamiento debido a la restricción del acto que implica un desplazamiento o reemplazo del acto por la palabra y otras formas de puesta en sentido (*emoticones*, gráficos, etc.). La pulsión busca la satisfacción por medio del objeto, pero cuando ella ya no es posible, a causa de la inhibición de meta impuesta por el dispositivo, le queda la vía de la elaboración y de la verbalización.

c. Transformaciones en las formas de producción simbólica

Postulamos que estos parámetros privativos son condición de posibilidad —en algunos sujetos— de efectos aumentativos, mientras que en otros pueden ser elementos obturantes de la complejidad simbólica.

Así, el dispositivo del *chat* estructuralmente restringe la visibilidad directa del objeto y limita las posibilidades del acto. En algunos casos esta dinámica impuesta por el dispositivo incrementa el surgimiento de las representaciones de deseo y constriñe a las representaciones de cosa a transformarse en representaciones de palabra, es decir, en signos lingüísticos organizados. Podemos pensar

que de ese modo disminuyen las diferencias entre los dos tipos de representaciones y se habilita la posibilidad de un funcionamiento articulado entre ambas, consistente con lo que Green denomina procesos terciarios (Green, 1996). Así, la puesta en palabras adquiere una heterogeneidad que amalgama representaciones de palabra de un modo articulado con elementos no lingüísticos (*emoticones*, colores, elementos figurales, etc.). Podemos pensar entonces que esta clausura parcial de los polos perceptivo y motor creada por el dispositivo del *chat* tiene como efecto, en estos sujetos, centrar la producción psíquica en producción simbólica y favorecer una cierta permeabilidad de las representaciones de palabra a las representaciones de cosa. Esta situación se exagera por el hecho de que el sujeto se dirige a otro que no puede percibir sino sólo representarse. De allí la vacilación de las relaciones entre el adentro y el afuera y por tanto entre la realidad psíquica y la realidad material.

La suspensión parcial de la referencia objetiva y de la acción específica, modifica la economía de las fronteras: el cierre que se instala en relación con la realidad física pone en tensión, en el interior del *chat*, las fronteras intersubjetivas y las intrapsíquicas. La intensidad de los intercambios que se generan en el *chat* es mencionada frecuentemente por los sujetos usuarios, para quienes, al poco tiempo de *chatear* con alguien, se genera un vínculo de carácter diferente de aquéllos que se generan en las relaciones cara a cara. De cara al mundo interno, se genera la potencialidad de un espacio en el que los enunciados pueden alejarse lo suficiente de los derivados pulsionales de donde nacen, sin perder el contacto con las raíces afectivas que los dinamizan.

d. Modificaciones en la interpretación lectora y la producción escrita

Proponemos asimismo resignificar algunas características de la producción escrita propia del *chat* que tradicionalmente se entienden como déficits. La alteración del código normativo escrito se produce ostensiblemente no como algo accidental, ni por la rapidez del tecleado, sino que se trata de un proceso voluntario. Recurrir a abreviaturas, sustituciones de consonantes complejas (qu por k; ll por y; etc.) eliminación de consonantes, tildes, mayúsculas y signos de puntuación actúan como marcas personalizadoras. De ese modo, el código se individualiza y permite identificar al usuario como recurso sustitutivo frente al vacío de rasgos extralingüísticos que puedan actuar en relación con el mensaje.

A diferencia del autor de un texto tradicional, que supone una pretensión de verdad, al usuario del *chat* no le interesa tanto lo que refiere a su discurso como verdadero, sino aquello que su presencia en palabras escritas provoca. En ausencia de visibilidad del cuerpo real, hay una construcción dramática de la corporalidad ficticia. El sujeto juega con diferentes facetas de su personalidad,

las difiere y es creativo con ellas. Entonces el acto de escribir comienza a jugar con el efecto de sorpresa adoptando una función imaginativa y experimental. El espacio virtual proporciona oportunidades para jugar con aspectos de uno mismo que no son totalmente ajenos pero que pueden estar inhibidos en la vida “real”. El “personaje” identificado con el *nick* no puede dejar de ser jamás uno mismo, y tampoco puede serlo del todo.

Pensar esta problemática con base en teorías del *self* unitario sería parcializar el problema. Otras teorías que proponen modelos flexibles, fluidos heterogéneos y mutables de la identidad, nos permiten una comprensión más compleja de esta cuestión. Frente a la dicotomía de personalidades sinceras o falsas, esta concepción permite pensar en los personajes como roles activos y válidos de un sujeto heterogéneo.

4. Conclusiones

En la situación de *chat*, los sujetos crean mundos virtuales discontinuos mediante la escritura; mundos que no predeterminan ningún recorrido y promueven por eso la elección y la decisión libre. Esos escenarios hipertextuales digitales son etéreos y efímeros. Ninguna materialidad los sustenta. La experiencia de una secuencia de *bits* existe sólo instantáneamente. La disolución de las barreras de tiempo y espacio promovida por la conexión en la red, forma comunidades virtuales, generando una nueva forma de intersubjetividad.

Estos intercambios pueden concebirse entonces como verdaderos juegos que permiten asumir libremente roles tan cercanos o tan lejanos del propio yo real como se quiera. Es decir que el *chat* es un medio lúdico que implica un espacio transicional. El carácter hipertextual proporciona un sistema dentro del cual el lector interactúa con las informaciones que surgen de su recorrido y a su vez modifican sus representaciones y sus demandas. De este modo constituyen una posibilidad de construir pensamiento y discurso a partir de esos “datos”, es decir, una oportunidad de constitución de subjetividad.

Se propone como hipótesis que el constituirse un espacio transicional que pone en suspenso la realidad (puesto que el lenguaje ya no se centra en su función referencial externa sino en sus efectos productivos), pone en suspenso también la temporalidad y la espacialidad convencionales. El ritmo de las palabras, la rapidez o lentitud en las respuestas, va generando un tiempo propio. Se postula que en ausencia de visibilidad del cuerpo real, hay una construcción dramática de la corporalidad ficticia. El sujeto puede jugar con diferentes facetas de su personalidad, diferirlas y ser creativo con ellas.

Pero que esta posibilidad pueda cristalizar en producción simbólica dependerá de la modalidad de construcción de sentidos de cada sujeto singular. De

modo contrario, si la modalidad de producción singular no permite aprovechar esta modificación de la economía de las fronteras para utilizar los beneficios regresivos que de ella derivan, el sujeto queda expuesto a la invasión interna (por las pulsiones) y externa (por el objeto).

Se concluye que la experiencia del *chat* promueve códigos específicos de producción e interpretación de materiales y procedimientos de intercambio entre los sujetos. No se trata de modificaciones superficiales o de simples herramientas técnicas, sino de complejas transformaciones en las formas de elaboración simbólica tanto singulares como sociales.

Las posibilidades de apropiación subjetiva de la oferta simbólica de las nuevas tecnologías son por lo tanto singulares y no pueden ser reducidas a consideraciones generales.

La apropiación subjetiva singular de esta oferta exige a los sujetos la puesta en funcionamiento de procesos activos de elaboración de sentido. Dicha apropiación puede enriquecer sus modos de representación (al incluir y articular procesos caracterizados por la fluidez, la celeridad, la sustitución imaginativa y el cuestionamiento reflexivo promovido por la confrontación con lo diferente) o, por el contrario, obstaculizarlos y reducir a los sujetos a meros consumidores de imágenes provistas externamente por la tecnología sin elaboración ni distanciamiento.

Las dimensiones de la investigación subsiguiente se centrarán en estos ejes de la constitución subjetiva y su articulación con las modalidades de producción simbólica singulares en los intercambios virtuales.

Bibliografía

- Barthes, R. (1970) *S/Z*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Barthes, R. (2003) *Variaciones sobre la escritura*. Buenos Aires, Paidós: 2003.
- Cantú, G. (2004) La lectura reinventada: Narratividad e interpretación textual en la clínica psicopedagógica. En S. Schlemenson: *Subjetividad y lenguaje en la clínica psicopedagógica*. Buenos Aires: Paidós.
- Cantú, G. (2005): Leer y escribir en los tiempos del *chat*. En *Perspectivas en Psicología. Revisa de Psicología y Ciencias Afines*. Facultad de Psicología, Universidad de Mar del Plata. Mar del Plata, Argentina. Volumen 2, Nro. 1, 2005. ISSN 1668-7175. Pags. 106—110.
- Cavallo, G. & Chartier, R. (1998) *Historia de la lectura en el mundo occidental*. Madrid, Taurus.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1977) *Rizoma*. Valencia: Pre-textos.
- Derrida, J. (1967 b): *De la gramatología*. Siglo XXI, Madrid, 1998.
- Derrida, J. (1998): *Ecografías de la televisión*, Buenos Aires: EUDEBA.

- Ferreiro, E. (2001): *Pasado y presente de los verbos leer y escribir*. Buenos Aires: FCE.
- Gil, A.; Feliu, J.; Rivero, I; Gil, E.: (2004): *¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital*. <http://www.uoc.edu>
- Green, A. (2006) *La metapsicología revisitada*. (I. Agoff Trad.) Buenos Aires, Argentina: Eudeba.
- (2005) *Ideas directrices para un psicoanálisis contemporáneo*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- (2000) *Teoría*. En A. Fine & J. Schaeffer *Interrogaciones Psicosomáticas* (V. Goldstein Trad.) Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Lameiro, M & Sánchez, R.: *Vínculos e Internet. Investigación cualitativa acerca de nuevas formas de vincularse*. Disponible en la red en www.campogrupal.com
- Lewkowicz, I. & Corea, C. (2004) *Pedagogía del aburrido*. Buenos Aires: Paidós.
- Manguel, A. (1999) *Una historia de la lectura*. Bogotá, Norma.
- Mayans I Planeéis, K (2004): *Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona, Gedisa.
- Núñez Mosteo, F. (2001): “Internet, fábrica de sueños. Claves para la comprensión de la participación en foros y chats”. *Revista digital d'humanitats*. Universitat Oberta de Catalunya.
- Piscitelli, A. (2002) *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires, Paidós.
- Romano, E. (2000) *La cultura digital*. Buenos Aires: Lugar.
- Turkle, S. (1997) *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona. Ed. Paidós.
- Winnicott, D.: (1986) *Realidad y juego*. (F. Mazía trad.) Barcelona: Gedisa.