

6

El discurso digital

El uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), sus poderosas herramientas y su rápido avance en la mundialización de la cultura y de la economía globales han provocado una profunda revolución en casi todos los ámbitos sociales. Desde hace más de medio siglo las TIC ofrecen constantes novedades, modos diferentes de comunicación y su integración en nuestra vida diaria se ha convertido en un medio de comunicación indiscutible que se utiliza en todas las esferas de la vida social.

Las tecnologías virtuales del siglo XXI han entrado en los mercados de trabajo, el funcionamiento de las empresas, las instituciones y la vida corriente y, sea cual sea la pluralidad y variedad de los usuarios que las empleen, se trata de otros medios de producción que estructuran nuestra sociedad y que intervienen en las actividades públicas, económicas, políticas, privadas, cotidianas y familiares.

En este capítulo se presenta, en primer lugar, la situación de enunciación y cuál es el estatuto del discurso digital con sus marcas específicas que se construyen a partir de las propiedades del hipertexto; en segundo lugar, se analiza la interdiscursividad de los textos digitales, es decir, como los discursos tradicionales están parcialmente presentes en los digitales con sus modalidades y cibergéneros. Finalmente, se exponen los procesos de adquisición y aprendizaje de la competencia digital.

6.1. Situación de enunciación

El discurso informático ha generado una crisis en el paradigma de la situación de enunciación por la dimensión que ha adquirido el *texto digital*, tanto desde sus procesos de producción como de interpretación. La competencia digital responde a la capacidad de entender y crear textos en la red, de interactuar y de saber seleccionar y organizar la información de la Web.

La comunicación digital potencia el estatuto comunicativo aunque el medio informático configura otras formas de gestionar la palabra y, por sus propias características, es un espacio en continua construcción, de ahí el carácter inestable de sus documentos que están en constante transformación, marca específica del discurso digital.

Las posibilidades hipertextuales e hipermediáticas, además, modifican la manera en la que se crean y visualizan textos, voces e imágenes (6.3). No se trata únicamente de un diálogo diferido en el espacio o en el tiempo, de una sustitución del papel, ni de una mayor rapidez y accesibilidad a las obras, sino que el enlace electrónico recrea, de manera distinta, la propia naturaleza del texto que se convierte en un universo en construcción, tanto en su contenido y estructura como en su forma de ser contado, leído y oído. El ciberespacio anula las nociones de unidad, identidad y localización.

Internet permite acceder a diferentes tipos de servicios de carácter informativo, interactivo, ficcional, didáctico, lúdico, exhibicionista, etc. Los dos primeros, informativo e interactivo, son los marcos que construyen la finalidad primigenia de la producción digital y su situación de enunciación.

6.1.1. La enunciación en los discursos interactivos

La situación de enunciación en los discursos interactivos digitales, aunque ofrece una gran heterogeneidad de regímenes comunicativos, responde a los siete parámetros y características siguientes:

- a) Los sujetos enunciativos –*internautas*– participan simultáneamente en el acto de enunciación, interacción en la que los participantes ejercen sus influencias respectivas sobre lo que comunican, pero su interactividad no es directa como en los discursos orales, sino que está mediada por 1) la relación usuario/máquina a través del *software* y, en consecuencia, 2) por la interfaz del usuario con la pantalla del ordenador.
- b) Los *interlocutores* son los sujetos físicos o virtuales –*máscaras, avatares, etc.*– que participan en la interacción desde un modelo cognitivo de “hacer conjuntamente”, estatus social colectivo del universo de la acción que un sujeto aplica al otro u otros.
- c) Al tratarse de modalidades plurigestionadas –*chatterconversaciones*– como el *chat, foros, redes sociales, etc.*–, la *localización* es directa, déctica y dialogal y, por ello, los interlocutores comparten habitualmente un mismo *tiempo* –aunque puede ser diferido como en los foros en el que alguien lanza una pregunta a la red y hay espacios de tiempo más largos.
- d) A diferencia de los discursos orales, el *espacio* está mediado por la pantalla y, en consecuencia, los dispositivos hipertextuales en las redes digita-

les han desterritorializado el texto, haciendo surgir un producto metamórfico, sin fronteras delimitadas.

- e) El contexto de producción depende de las condiciones particulares de los participantes a las que, con frecuencia, no es posible ni fácil acceder.
- f) Se recurre a todo tipo de elementos paraverbales y de redundancias para sustituir las elipsis propias de las situaciones orales en presencia.
- g) Los textos digitales tienen su propio sistema de marcas intratextuales.

6.1.2. La enunciación en los discursos monogestionados

El Análisis del Discurso y las Ciencias de la Comunicación se interesan especialmente en cómo se construyen las informaciones y saberes en el medio digital y qué manera los lectores interpretan e interactúan con los textos, teniendo en cuenta los cinco parámetros siguientes:

- a) La vinculación autor y texto.
- b) La relación autor/lector.
- c) El lector y la navegación en varios textos.
- d) La reconstrucción de un saber abierto e inconcluso.
- e) La conexión entre la pluralidad de documentos y la unidad referencial.

La situación de enunciación de los cibergéneros monogestionados, a su vez se identifica a partir de los siete parámetros y características siguientes:

- a) Los sujetos enunciativos –*escritor/lector*– no comparten la misma situación de enunciación porque
- b) Los *internautas* que participan en los discursos monogestionados se localizan en contextos diferentes de producción;
- c) Se sitúan en *tiempos diferidos*, por lo que el contenido de los textos y intención del escritor pueden tener interpretaciones y efectos muy distintos en los lectores pero, a diferencia de los discursos orales y escritos,
- d) El *espacio* está mediado por la pantalla –al igual que en los discursos interactivos– y, por ello,
- e) La organización prototípica de estos discursos es un espacio de presencia delimitado por dos situaciones complementarias:
 1. La organización del contenido del documento depende de lo que el autor o autores haya(n) decidido, cómo lo haya(n) organizado, contextualizado y cómo se localizan los datos.

2. El espacio de interactividad del lector con el documento responde a la apropiación de la información que realiza el lector.

- f) El documento informativo es dual porque, por una parte, es el resultado de un proceso de construcción del autor—*monogestionado*—y, por otro, es el fruto de una construcción en la lectura—*plurigestión*—y, como resultado,
- g) El proceso cognitivo que resulta es una *lectoescritura* en la que se borran los límites escritor/lector convirtiéndose este último en una figura híbrida, casi mestiza, producto de la interactividad que le facilita el hipertexto (6.3).

Las propiedades hipertextuales permiten recorridos de lecturas posibles, ya que un texto digital es una lectura particular de un hipertexto. El lector puede modificar los vínculos, conectar un hiperdocumento a otro, es decir, hacer un único documento de dos hipertextos o marcar vínculos entre una multitud de documentos.

Los hiperdocumentos web, abiertos y accesibles en una red informática, son poderosos instrumentos de escritura-lectura colectiva y, por ello, con este medio, la escritura y la lectura cambian sus roles. El sujeto que concibe o estructura el hipertexto es, al tiempo, un lector y, a su vez, el lector que actualiza un recorrido, selecciona los documentos, contribuye a su redacción y finaliza, momentáneamente, una escritura interminable. En consecuencia, la lectura hipertextual es un acto de escritura.

El medio informático configura otras formas de gestionar la palabra y, por sus propias características, es un espacio en permanente construcción, de ahí el carácter inestable de los cibergéneros, marca específica del discurso digital.

6.2. Estatuto del discurso digital

La cultura digital y los códigos abiertos mueven a las sociedades y tanto los géneros digitales cotidianos como los más formalizados no escapan a su influencia ni en sus temas ni en sus formas.

Las herramientas informáticas sirven, por una parte, de soportes y canales para el tratamiento y acceso de la información dando forma, registrando, almacenando y difundiendo contenidos, permitiendo el paso de la cultura de los discursos escritos a la flexibilidad del hipertexto. En tanto que poderosos medios interactivos, recuperan, además, la simultaneidad de los discursos orales en interacciones que no están sometidas a más espacios que los de la pantalla.

El discurso digital, al igual que los discursos oral y escrito tradicionales, está marcado sustancialmente por el medio, por el tipo de prácticas discursivas en las que se actualiza, por su finalidad y por un determinado número de normas sociales y de leyes del discurso.

El medio informático impone condiciones de producción, clasificación, valoración, distribución y consumo de sus géneros. Asimismo, los contenidos y modos de escritura y de lectura se ven marcados por el medio digital, ya que la materia material de producirse es parte integrante de su sentido y finalidad.

Se presentan brevemente los orígenes de este nuevo modo de producción, sus características técnicas, finalidades discursivas y estatuto lingüístico.

6.2.1. Internet y su evolución histórica

En sus orígenes en la década de los 80, Internet es un protocolo de transmisión de datos que utiliza un mismo lenguaje para interconectar las diferentes redes, es un red de redes y, posteriormente, se convierte en una metarred, dejando de ser, en un poco tiempo, un protocolo de transferencia de ficheros técnico-científicos para pasar a un uso generalizado de todo tipo de informaciones con fines no profesionales. A su vez, la mensajería se extiende a correos personales e informales que anuncia el nacimiento de otros géneros.

A finales de la década de los 80, Internet sale del contexto universitario, se crea un gran número de foros con temas muy diversos, algunos incluso al margen de la sociedad—*hackers*—, aparecen anuncios, surgen debates sociales, políticos; de humor, de sexo, etc., y la red se dota de otros instrumentos de trabajo en función de las prácticas, estilos y nuevos modos de sociabilidad.

Nace también por esas fechas el primer proyecto hipertextual enciclopédico de Xanadu de T. Nelson que lo concibe como una organización no secuencial de un texto. Esta idea fue continuada por R. Kahn y V. Cerf, con la publicación de un documento sobre lo que debe ser una biblioteca numérica como red de bibliotecas interconectadas, proyecto que ve la luz en 1990 en el CERN de Ginebra. Su objetivo era crear un gran centro de investigación en donde se pudieran consultar los documentos y establecer vínculos entre ellos. Surge así la Web con un diseño de documento numérico de información libre que el lector debe construir por sí mismo.

El hipertexto es, pues, desde sus orígenes, un acceso no secuencial a los datos de carácter interactivo: se crea un doble intercambio entre el sujeto y el objeto—máquina—con el internauta y el texto.

El paradigma *Web 1.0* (1991-2003) se difunde con el navegador Mosaic y se instala en Internet como un sistema hipermédia que funciona de cliente a servidor. El programa tiene un lenguaje de descripción de los documentos (HTML: HyperText Markup Language) y otro de gestión (http: HyperText Transfer Protocol). Los documentos se localizan en los servidores con la dirección URL (Uniform Resource Locator). La *Web 1.0*, es sólo de lectura, los datos no se pueden cambiar, están fijos, no varían, ni se actualizan y el usuario no puede interactuar con

el contenido. Las metáforas de *navegación* y *navegador* sintetizan esa novedosa época informática (Amis, 1998).

La *Web 2.0* (O'Reilly y Dougherty, 2004) supuso una segunda generación en la historia de la Web y una ampliación de servicios que representan un cambio fundamental frente al estatismo de la *Web 1.0*. Se trata de un diseño centrado en el usuario que le permite compartir información e interactuar colaborando como creadores de contenido. Esta *Web 2.0* es un espacio de integración social y tecnológica donde las nuevas herramientas y aplicaciones proporcionan servicios a los usuarios para generar contenidos, información y poder comunicarse interactivamente en la red (9.4).

Como resultado de esta evolución técnica de carácter económico, político y social, aparece otro gran número de posibilidades –blogs, wikis, entornos para compartir recursos, publicar materiales, etc.–, con muy variados documentos, plataformas educativas, aulas virtuales sincronas, redes sociales, etc., definiéndose ese medio como un fenómeno de comunicación mundial que forma parte de las actividades políticas, profesionales, intelectuales, comerciales, publicitarias, artísticas y personales de la sociedad y, en consecuencia, el universo del internet entra en otro mundo comunicativo y en otros espacios sociales. El principal protagonista es el usuario humano.

Las metáforas de *cyberespacio*, *realidad virtual*, *era digital*, evidencian ese mito global de Internet que se instala como un modo de comunicación que alcanza a todos los géneros sociales.

La *Web semántica* (2001) es otro nivel de ampliación de la *Web* para mejorar Internet, aumentando la posibilidad de interoperabilidad entre los sistemas informáticos, utilizando programas –agentes inteligentes– que buscan información sin operadores humanos.

La *Web 3.0* (2006) es un paso más en las funcionalidades de la *Web 2.0*, en la línea de la *Web Semántica*. Su orientación, aun en desarrollo, está dirigida hacia procesadores de información que entiendan de lógica descriptiva en lenguajes elaborados en metadatos –SPARQL, POWDER, OWL– para describir las informaciones y contenidos web y procesar la información de forma eficiente, como si la propia máquina entendiera a las personas. Esta Web representará un cambio evolutivo de la red que conducirá a la inteligencia artificial y también se explorarán nuevos caminos hacia la visión 3D y otras formas de conectarse utilizando espacios tridimensionales.

6.2.2. Internet y su dimensión técnica

Internet es una red con sus propias convenciones descritas en protocolos de comunicación. Los documentos digitales pueden leerse por medio del hipertexto de forma no secuencial –multisecuencial–, lo que posibilita a los usuarios desplazarse de

una información a otra a través de vínculos creados en la estructura semántica definidos por el programador, lo que facilita:

1. acumular, transmitir y difundir conocimientos;
2. organizar los saberes; e
3. intervenir en los textos.

El hipertexto (6.3) es un hiperespacio con 'n' dimensiones que permite al temana moverse con gran libertad y se ha convertido en el más poderoso instrumento para compartir información e interactuar de forma ágil y flexible.

La potencia de los ordenadores, la capacidad de transmisión de datos en sistemas, los distintos tipos de comunicación, las posibilidades de almacenamiento y, finalmente, la facilidad para lograr información externa han aumentado potencialmente. Esta expansión de orden cualitativo viene acompañada de cuantitativa por el gran número de ordenadores instalados en el mundo, de ahí el impacto de las tecnologías de la información y lo que ha representado la revolución en la red al convertir a los ordenadores en actores sociales.

6.2.3. Las TIC y su dimensión cultural

Desde un enfoque social, las TIC han desdibujado, incluso, abolido, las distancias geográficas, temporales e interpersonales, lo que implica una revolución en la forma de concebir los productos culturales (Herrings, 1996; Holt, 2004).

El dinamismo y la interactividad con las prácticas discursivas influyen positivamente en la manera de percibir la lectura. El sistema hipertextual facilita el conocimiento y es una herramienta primordial para visualizar estructuras dicientes que exigen operaciones intelectuales también distintas.

Las redes sociales (6.6.1) forman parte de la experiencia diaria de millones de personas en el mundo y, en consecuencia, están produciendo cambios culturales a escala global.

6.2.4. Escritura digitalizada y digital

Un texto digitalizado es cualquier tipo de texto que puede leerse en un ordenador en cualquier otro soporte, ya sea porque el escritor utiliza el teclado para escribir propio texto o se escanea un texto ya escrito. En este último caso, se trata de la creación de un texto en papel a formato electrónico.

Las tecnologías han permitido que se digitalicen documentos y se ponga a disposición de los usuarios que pueden leerlos en cualquier momento en Inter

y aprovecharse de las ventajas del formato digital para realizar búsquedas de palabras, pegar fragmentos, acceder sin dificultad alguna a los textos, etc.

Las bibliotecas digitales o virtuales son ya una realidad y el número de millones de internautas que las utilizan y su crecimiento exponencial prueban su variedad de usos y su importancia por 1) el papel que juegan en la codificación de la información bibliográfica, 2) su accesibilidad, y 3) la perdurabilidad de los fondos.

Los avances en las bibliotecas digitales como forma de almacenamiento y manipulación de textos digitalizados, con bases de datos y documentos web, representan una de las grandes revoluciones sociales por las condiciones de ubicación, sincronía e hipermedialidad de Internet.

La memoria digital como almacén de vida es ya una realidad y los internautas buscan que se haga efectivo el derecho a la memoria desde repositorios sin límites prefijados de tiempo. Los portales de creación, de lecturas compartidas o las *webs digitales* son una buena muestra de la evolución de la Red.

La literatura digitalizada, por ejemplo, concebida para un soporte tradicional, utiliza esencialmente las plataformas por su gran capacidad de almacenamiento y sus posibilidades de transmisión, de ahí que el futuro de la industria digital tenderá habitualmente a la utilización de libros digitalizados.

El término de *cibergénero* o *género digital* se aplica, en sentido estricto, a las obras creadas únicamente para formato digital, es decir, nacen a partir de ese medio y sólo pueden ser conocidas en ese contexto, ya que las posibilidades de imprimirlos o leerlos en papel son muy reducidas, puesto que el lector, en mayor o menor medida, interactúa continuamente con el texto.

6.3. Propiedades del hipertexto

La noción de hipertexto como ruptura de la linealidad y de la secuencialidad del texto se puede rastrear ya en la Biblioteca de Alejandría y está muy estudiada en obras como en la novela de *Kayriela* de J. Cortázar (1963), en la que es posible hacer una lectura lineal, saltarse o alternarse capítulos o que el lector seleccione el orden que desee y, en esa misma línea, la novela *Affirmation, a story* de M. Joyce (1987) le deja al lector la responsabilidad de concluir la obra. La gran diferencia que se plantea respecto al hipertexto electrónico es la utilización de programas hipertextuales que enlazan los textos por medio de vínculos, variando a medida que cambian los textos.

Un texto en papel es un producto único pero el paso al hipertexto supone una virtualización, un universo plural de textos disponibles, movibles, reconfigurados por el sujeto, conectados con otros posibles corpus. La hipertextualización multiplica las posibilidades de producción de sentidos y permite enriquecer considerablemente la lectura. En consecuencia, la lectura hipertextual es un acto de escritura, ya

que a partir de un texto inicial y un archivo de textos se puede dar forma a una gran multitud de textos, de ahí que toda lectura es una potencial edición de otro texto.

El *hipertexto* es, como se ha avanzado en el apartado anterior, un hiperespacio con *n* dimensiones; navegar a través de un hipertexto es moverse en un mundo de libertad en donde el sujeto es, al mismo tiempo, lector y creador; este *lectorescriptor* es una nueva figura híbrida, heterogénea, casi mestiza, producto especialmente de la *interactividad* (5.3.2), *conectividad* (5.3.3) *multimedialidad* (5.3.4) y de la *multisecuencialidad* (5.3.6).

Las posibilidades que permite la hipertextualidad, gracias a los servicios que proporciona la Web 2.0 y la Web Semántica, son enormes, especialmente las herramientas de interacción, de ahí que los géneros digitales se han aprovechado al máximo de esas innovaciones (Landragin, 2004).

Son muchas y de diferente alcance las propiedades del hipertexto. Se presentan brevemente siete cualidades que tienen una gran incidencia en los géneros digitales y permiten comprender lo que significa esa revolución tecnológica.

6.3.1. Digitalidad

El hipertexto se desarrolla en documentos digitalizados e instrumentalizados en los ordenadores. Textos, imágenes fijas o en movimiento, sonidos, vídeos, etc., se digitalizan y computan codificándose en *bits* de información. Los *bits* son la forma de medir la información digital. A finales del siglo pasado, ya N. Negroponte define estas unidades del modo siguiente en *Un mundo digital* (1995: 72):

Los bits han sido siempre el elemento básico de la computación digital, pero durante los últimos veinticinco años hemos ampliado enormemente nuestro vocabulario binario hasta incluir mucho más que sólo números. Hemos conseguido digitalizar cada vez más tipos de información, auditiva y visual, por ejemplo, reduciéndolos de igual manera a unos y ceros. Digitalizar una señal es tomar muestras de ella de modo que, poco espaciadas, puedan utilizarse para producir una réplica aparentemente perfecta. En un CD de audio, por ejemplo, el sonido se ha sometido a un muestreo de 44,1 mil veces por segundo. La forma de onda de audio (nivel de presión de sonido mediante voltaje) se graba como números discretos (que a su vez se convierten en bits). Estas cadenas de bits, cuando se reproducen 44,1 mil veces por segundo, nos proporcionan una versión en sonido continuo de la música original. Las medidas sucesivas y discretas están tan poco espaciadas en el tiempo que no las oímos como una sucesión de sonidos separados, sino como un tono continuo.

La digitalidad permite integrar diferentes códigos y acceder a diversas opiniones. La *página web* es el producto digital por excelencia. La información web se

puede consultar y organizar de modos distintos y se logra manejar una gran cantidad de datos de fácil acceso.

El documento web tiene dos momentos, el que corresponde a la concepción primera del autor y, sobre todo, su reconstrucción y utilización por el lector. La Web responde, en este sentido, a una multiplicidad de usuarios que reinventan los documentos y nuevas formas de disponerlos.

El ciberespacio permite crear otros espacios hipertextuales a través de enlaces que tejen múltiples trayectorias, con diversas vías de recorrido en las que se relaciona un texto con otro u otros; por ello, los textos digitales no son productos acabados, cerrados ni estables, bien al contrario, son abiertos y están en proceso de creación y modificación colectivas.

P. Lévy (1990, 1995, 1998, 2007) postula que *el conocimiento colectivo* se suma a la oralidad y a la escritura. Este autor opone, además, la linealidad del texto papel, que requiere la presentación de ideas en un orden cronológico, a esa dimensión digital que se puede ver como un tipo de cartografía.

6.3.2. Interactividad

Este término es polisémico y se aplica a tres usos diferentes: 1) relación usuario/máquina a través del hardware; 2) proceso comunicativo entre personas; y 3) interfaz de usuario—pantalla del ordenador.

La red es interactiva, es una conversación bidireccional entre receptor y emisor. La construcción de los géneros digitales se basa en la dialógica y en la cooperación, respondiendo a una filosofía de la interacción, ya que se trata de trabajar conjuntamente para crear el objeto (4.2.1).

Los géneros digitales interactivos requieren la participación de los internautas que interactúan en un coro de voces como, por ejemplo, en los chats, los foros, las plataformas educativas, los microblogs o la hiperficción (6.6.2, 6.6.3).

6.3.3. Conectividad

Esta cualidad permite conexiones interdocumentales e intradocumentales mediante enlaces. Se trata de la característica fundamental del hipertexto con la que se articulan y conectan imágenes, vídeos, audio, etc., y cualquier otro recurso audiovisual.

La conectividad implica una interacción con diferentes fuentes verbales y no verbales, entablandose un curioso diálogo entre el internauta y los documentos seleccionados. La relación se construye de forma triangular: *lector, documentos y navegación*, operación compleja en la que puede darse una confusión y acumulación enorme de documentos, de ahí que el lector deba seleccionarlos cuidadosamente.

6.3.4. Multimedialidad

El adjetivo *multimedia* viene así definido por el DRAE: “que utiliza conjuntamente simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información”.

A finales del siglo pasado se emplea el nombre plural “los multimedia”, “los multi-medios” para referirse a cualquier objeto o sistema que recurre a otros medios de expresión físicos o digitales para comunicar o presentar un información.

Esta posibilidad surge en el mundo de la Informática con Macintosh Apple ordenador que desde 1984 integra sonidos e imágenes con texto, noción que populariza Microsoft en 1986 con el CD-Rom. Desde esas fechas, el término *multimedia* es 1) sinónimo de tecnología, abarcando e incluyendo genéricamente las posibilidades de comunicación en televisión, vídeo e interactividad con el ordenador, lo que significa la fusión de grandes soportes de comunicación cuya formación puede ser visualizada y planificada con programas específicos para su organización, estructuración y difusión; y 2) se refiere también a obras editadas con contenidos multimedia, ya sea *off-line* u *on-line*.

Las grandes aplicaciones multimedia fueron introducidas por las empresas que desarrollaron nuevas prácticas de marketing y comerciales en los años 80, y llegaron al público en general con los videojuegos y usos de Internet en diversos géneros discursivos (Scollon y Scollon, 2004; Royce y Bowcher, 2007).

El producto multimedia es, pues, la combinación de texto escrito con otros medios de expresión como imágenes, fotografías, vídeo, gráficos, sonido, animación, etc. El escritor multimedia 1) abandona parcialmente los criterios de pureza textual en busca de imágenes e interrelaciones con el lector; 2) escribe en diversos planos; y 3) se sirve de la plataforma digital para unirlos.

El hipertexto digital es una colección de informaciones multimodales dispuestas en red con textos móviles y con múltiples facetas que se despliegan según la voluntad del lector.

Estas prácticas discursivas se asemejan a la comunicación teatral, ya que se ponen en acción diferentes sentidos para comprender el objeto: no sólo se escribe un texto, sino que puede observarse al interlocutor, actuar con gestos y movimientos, como si el internauta se encontrara en una escena. Son productos cada vez más elaborados y complejos que utilizan otros lenguajes para expresarse en diversos planos artísticos y experimentar con discursos más sofisticados.

En algunos géneros digitales como los blogs, wikis, Facebook, etc., se integran muy distintos medios y esa cualidad multimedial refleja unas propiedades únicas en cada texto.

6.3.5. Estructura en red

Esta propiedad posibilita el ofrecer una estructura que no corresponde a la secuencia discursiva lineal, permitiendo enlazar nodos de información de cualquier tipo en forma de red.

El hipertexto permite alejarse de la secuencialidad lineal que impone la escritura y lectura en papel. La red significa que hay varios centros enlazados unos con otros por medio de nodos. Esta estructura reticular asociativa suele ofrecer una relación multisecuencial, realizándose, de este modo, la función del lector que va creando su propio texto –*lectorescriptor*.

R. Barthes en *SZ* (1970: 96) se imaginaba un ideal de textualidad que curiosamente se asemeja a las virtudes de la estructura en red:

Pienso en un texto formado por bloques de palabras (o de imágenes), electrónicamente unidos por múltiples trayectos, cadenas o recorridos dentro de una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita mediante conceptos como nexo, nodo, red, trama y trayecto. [...] En este texto ideal abundan las redes que actúan entre sí sin que ninguna pueda imponerse a las demás; este texto es una galaxia de significantes y no una estructura de significantes; no tiene principio, pero sí diversas vías de acceso, sin que ninguna de ellas pueda calificarse de principal; los códigos que moviliza se extienden hasta donde alcanza la vista; son interminables...; los sistemas de significantes pueden imponerse a ese texto absolutamente plural, pero su número nunca está limitado, ya que está basado en la infinitud del lenguaje.

6.3.6. Multisecuencialidad

El hipertexto rompe con los límites espaciales de la página impresa y se despliega en la pantalla; facilita, además, un acceso no lineal a la información a través de los enlaces, lo que implica disolver y fraccionar un único hilo discursivo, modificando la noción de secuencia singular como principio ordenador de la información; se trata, en definitiva, de añadir nuevas funcionalidades a la disposición del texto impreso en papel.

El texto en papel es una unidad finita que se desarrolla linealmente. El hipertexto, sin embargo, elimina los límites de la página impresa, se extiende en la pantalla y, saltando a través de los enlaces, anula la noción de trazo seguido, moviéndose el lector libremente por el documento. Son nuevos espacios de información que ofrecen también otros modelos de comunicación y difusión de los conocimientos.

Para G. P. Landow (1992) el hipertexto representa un descentramiento, una ausencia de jerarquía y una derogación de la cultura del texto impreso.

6.3.7. Extensibilidad

El texto se amplifica a medida que se siguen los enlaces internos o externos al documento; en este sentido, la Web ofrece casi infinitas posibilidades de expansión y prolongación.

La cantidad de información almacenada digitalmente es inmensa y, por una parte, los buscadores acumulan millones de copias de páginas existentes y, por otra, las redes sociales registran los intereses de los usuarios. El aumento de la velocidad de computación y de la capacidad de almacenaje supone también que puedan ser utilizadas de manera más personalizada.

6.4. Interdiscursividad

Se utiliza el término de *interdiscursividad* para referirse a las relaciones implícitas e explícitas que un tipo de discurso tiene en relación con otros, ya sea desde procedimientos de imitación y adaptación o de transformación (7.7.1).

Los discursos sociales tradicionales están presentes en los digitales que conservan marcas de esos textos que le han precedido en el tiempo. El medio digital ha transformado esos discursos sociales y creado otros géneros que implican distintas estrategias de información e intercambio, lo que significa modalidades diferentes de producción, comprensión y lectura.

La comunicación en Internet se ha impuesto en todas las esferas sociales, invadiendo géneros tradicionales como la conversación, la carta, el debate, los discursos de transmisión de conocimientos, etc.

Desde hace más de medio siglo, la evolución de la sociedad y la revolución informática han creado otros estilos de comunicación. Internet forma parte activa de nuestra vida diaria, sin duda por su fácil acceso, por sus poderosas técnicas de integración de documentos y por la pluralidad de servicios que ofrece, anulando fronteras físicas y abriendo nuevos espacios compartidos, sin que esa globalización implique una pérdida de identidad.

La categorización digital se basa en un cálculo de semejanza de los modelos mentales (3.1.4) que el sujeto tiene de los discursos sociales tradicionales a los que superpone los digitales, de modo que identifica, sin dificultad, ciertas correspondencias entre los géneros – intergeneratividad – (7.7.2) (cuadro 6.1).

Del cuadro se desprende que puede establecerse una serie de comparaciones entre los discursos tradicionales y los digitales. Los productos digitales, sin embargo, presentan nuevos marcos semánticos de comunicación, es decir, otras representaciones, otros esquemas contextuales cognitivos que son propios de la comunicación digital y que crean, también, modelos prototípicos digitales con objetivos distintos.

Cuadro 6.1. Correspondencias entre discursos tradicionales y ciberdiscursos

Discursos tradicionales	Discursos sociales	Ciberdiscursos
Conversacionales (conversaciones, debates, etc.)	Ciberconversacionales (IRC, chat, foro, redes sociales, ning, etc.)	
Transmisión de conocimientos	Cibereducativos (Web, wiki, plataformas educativas, edublogs, e-lexicografía, etc.)	
Epistolar (cartas)	Ciberepistolar (e-correos, listas de correos, tweets, etc.)	
Periodístico	Ciberperiodismo, weblog, etc.	
Publicidad	Publicidad digital	
Discursos ficcionales	Ciberliteratura (hiperficción, ciberdrama, ciberliteratura, etc.)	Avatares
Discurso científico	e-Ciencia	
Discurso político	Político digital	
Otros discursos sociohistóricos (filosofía, derecho, religión, gastronomía, turismo, etc.)	e-filosofía, e-derecho, e-religión, e-gastronomía, e-turismo, etc.	
Discursos de aprendizaje	SRS educativos, MOOC, etc.	

Los entornos cognitivos digitales responden a determinadas aplicaciones arquetípicas ante las cuales los internautas activan procesos inferenciales basados en dos tipos de representaciones: 1) esquemas que provienen de los géneros históricos, y 2) elementos nuevos que se crean en el ciberespacio y provocan un efecto de multiplicación.

6.5. Modalidades discursivas

Aunque los géneros digitales están en continuo cambio y transformación con tipos muy diferentes, estos discursos, al igual que los discursos oral (Cap. 4) y escrito (Cap. 5), responden a dos tipos de modalidades: *monogestión* y *plurigestión*, nociones que aparecen en las siglas de las TIC y se describen en todas las guías de Internet, como en este clásico texto de E. Krol (1992: XXIV).

Conectado a Internet, tiene acceso instantáneo a una multitud casi indescriptible de informaciones. [...] Tiene en sus dedos la posibilidad de hablar al

mismo tiempo con alguien en Japón, de enviar un relato de dos mil palabras un grupo de personas que le harán con gusto sus comentarios [...] Con las new [...] es fácil encontrar un grupo de discusión sobre casi cualquier tema.

Las funciones específicas de estas modalidades son la *información*, *interacción*, *ficción*, *juego* y *exhibición*.

La modalidad *información* se configura con el marco semántico de *declar*, activo y representativo de lo que se declara. Esta función fue la primera desarrollada en la *Web 1.0*, con navegadores sólo de texto a la que posteriormente se añade todas las posibilidades hipertextuales de la *Web 2.0* y de la *Web semántica*. La información se crea en un proceso de *monogestión*, pero el lector puede interactuar con los textos, de ahí que esa posible interactividad da como resultado que el texto es un producto construido por el lector desde su función de *lector-escritor* (6.1.2, 6.3).

La *interacción* corresponde a la realidad cognitiva y conceptual de *hacer conjuntamente*, ya sea como influencia mutua o como juego de acciones y reacciones entre los internautas. Se trata siempre de un proceso *plurigestionado*.

A la *ficción* corresponde el mundo virtual de la *invención* y de la *imaginación* y por sus características puede ser *monogestionada* y *plurigestionada*. La *ficción* se localiza en universos imaginarios como la ciberliteratura, en los mundos posibles de los juegos con identidad digital –máscaras–, en mundos virtuales como los avatares, videojuegos de rol, las simulaciones, etc. (6.6.3).

La *exhibición* atañe a la necesidad de mostrarse, de dejarse ver, simplemente de manifestarse, aparecer, adquirir una cierta identidad. El exhibicionista siempre espera una respuesta, pero no es explícita para el lector que desconoce que es simple hecho de ver lo que se ha mostrado colma el deseo del exhibicionista, como puede observarse en algunos blogs.

6.5.1. La información digital

Internet, auténtica revolución de la industria de la información que rompe con los modelos textuales anteriores, está casi omnipresente en los documentos web y es objeto de estudio de disciplinas como la Ingeniería informática y el Análisis de Discursos. La primera se plantea cómo construir modelos que permitan encontrar, tratar, modificar, adaptar y producir el contenido de los textos teniendo en cuenta la pluralidad de lectores, intereses, y los problemas de modelización y de acumulación de datos. La segunda se interesa por la interacción y contextualización de los géneros que se usan y crean en la Red (Lychnos, 2011).

El mundo discursivo de la *información* es el modelo cognitivo de *dar noticia de algo* cuyo universo semántico refleja el *dicium* o contenido proposicional de I enunciado; se trata, en consecuencia, de textos que se refieren a las propiedades

de los objetos. El marco cognitivo de *decir* está configurado por un gran número de funciones que comparten la intención de *aportar conocimiento*.

Del análisis de un corpus de 240 documentos web que se realizaron en los cursos de doctorado de Ciencias del Lenguaje y de la Literatura (cursos 2001-2005; asignatura: Discurso Electrónico; Institución: Universidad Complutense) se desprenden cinco tipos de argumentos prototípicos, macroactos comunicativos cuyas finalidades nucleares son:

1. indicar, aclarar, documentar, consignar;
2. testimoniar, notificar, anunciar, atestar;
3. emitir datos, describir, exponer;
4. avisar, advertir, prevenir, alertar; y
5. enseñar, instruir, formar, explicar, ilustrar.

El *decir* de los sitios Web es dinámico, se actualiza continuamente, se crean nuevos universos de conocimientos, procesos de categorización distintos, disposiciones diversas, etc., de ahí su carácter sustancialmente inestable. Las lecturas son plurales y dependen de los estilos cognitivos y comportamientos de los internautas, ya que la hipertextualidad en el *decir* implica un texto inconcluso, aún por hacerse. Esta es, sin duda, una de las grandes diferencias entre estos documentos digitales y los de los discursos enciclopédicos tradicionales que son textos cerrados.

6.5.2. La interacción digital

La "interacción" refleja un modelo cognitivo de "hacer conjuntamente", estatuto social colectivo del universo de acción que se aplica sobre el otro; es una actuación más o menos explícita y, por ello, se crea una atmósfera de réplica. El dialogismo que este marco implica depende de los géneros, pero se trata siempre de una acción recíproca entre varios internautas, relación intersubjetiva que se crea entre los usuarios por medio de la pantalla.

El mundo discursivo de "hacer" es un "hablar con alguien", un "decir/hacer compartido" en el que el interlocutor participa activamente.

Aunque la supresión de las distancias temporales y geográficas supone una visión diferente del mundo y una manera distinta de interactuar con el ordenador, la planificación interactiva está siempre plurigestionada, de ahí la presencia de voces, ya sea de un esquema binario de alternancia entre producción y recepción –correo electrónico– o de una interacción colectiva –*blogosfera*–, de manera que los participantes enaban un diálogo, intercomprensión presidida por un principio de cooperación y de respuesta. La planificación de estos géneros interactivos se basa en la simultaneidad del discurso dialógico.

6.6. Los géneros digitales

Las fronteras de los géneros digitales no están totalmente delimitadas, ya que con la *Web 2.0* y con la *Web semántica* las posibilidades de interacción están abiertas a todos los géneros que pueden concebirse como productos de colectividad. Las propiedades hipertextuales, además, permiten una gran heterogeneidad de figuras discursivas, al poderse desplazar fácilmente de un tipo a otro.

Atendámonos a la diversidad de las prácticas discursivas específicas del ciberespacio y a las marcas prototípicas de los cibergéneros se han seleccionado tres tipos de textos digitales (cuadro 6.2).

Cuadro 6.2. Géneros digitales

Cibergéneros	
Ciberconversacionales	correo electrónico, mensajería instantánea, IRC, chat, foro, redes sociales
Cibereducativos	web, plataformas educativas, edublogs, e-lexicográfico, wikis
Instituidos	ciberpedagogía, weblog, ciberliteratura

Tal como se presenta a continuación los géneros ciberconversacionales tiene por objetivo prioritario establecer lazos interpersonales o sociales; la finalidad de los géneros cibereducativos es la transmisión de conocimientos y los géneros instituidos corresponden a prácticas sociales instauradas, con roles bien delimitados en el acto de comunicación, como los periodísticos o la ciberliteratura.

6.6.1. Géneros ciberconversacionales

Incluímos en este grupo los géneros cuya finalidad primera es mantener una interacción, un lazo social. El estatus de los participantes está determinado por la propia naturaleza de la cibercomunicación en situaciones sincrónica y asincrónica, y con los parámetros de los géneros dialógicos y conversacionales tradicionales. Se trata, sin embargo, de tipos de intercambio diferentes 1) por el medio utilizado, 2) por el modo de entrar en contacto con otros, y 3) por la manera de tratar la noticia o, simplemente hablar de un tema. En estos géneros es interesante ver la presencia de elementos verbales a través de emoticonos que buscan reflejar las conversaciones tradicionales.

A) *El correo electrónico*

El correo electrónico ha sido una de las primeras aplicaciones en Internet, suscribiendo parcialmente a la carta, al fax y al teléfono, y sigue siendo una de las aplicaciones informáticas más utilizadas, invadiendo nuestra vida diaria en los usos privados, públicos, profesionales y comerciales (López Alonso y Séré, 2003).

Un cliente de correo es un programa a través del cual se accede a la base de datos de correos electrónicos que se encuentra en un servidor. La organización paratextual habitual de los mails se distribuye en cinco zonas, que pueden variar según las funcionalidades de los clientes de correos:

- Zona 1: barra de menús (búsqueda, imágenes, correo, calendario, funciones de configuración, etc.).
- Zona 2: barra de botones con buscador y, además, acceso directo a algunas funcionalidades de la barra de menús.
- Zona 3: con frecuencia situada a la izquierda de la pantalla: menú organizador de carpetas que permite almacenar los correos de manera ordenada (recibidos, destacados, importante, borrador, etc.).
- Zona 4: ventana principal, espacio de trabajo donde están ubicados los correos con informaciones del mensaje—de, para, fecha, asunto, envío de archivos, etc. Hay opcionalmente una ventana de previsualización para leer las primeras líneas del mensaje sin necesidad de abrirlo.
- Zona 5: acceso a una aplicación chat.

La organización enunciativa canónica es de carácter interactivo: textos construidos por un sujeto para otro u otros, con apertura, cierre y firma.

Los tipos de correos electrónicos son muy variados. Se distinguen habitualmente dos modalidades:

1. En régimen de correspondencia, es decir, su intención primera es un intercambio entre emisor y receptor(es).
2. Sin intercambio de correspondencia.

Estos parámetros pueden modularse, además, en función de tres posibilidades:

1. número de coenunciadores,
2. estatuto de la escritura—público/privado, etc.—, y
3. tipo de autoría—locutor identificado, no identificado y anónimo.

La mensajería en régimen de correspondencia responde a un cierto número de finalidades, las más frecuentes son siete: correos personales, profesionales, institucionales, comerciales, publicitarios, listas y mensajes de cadenas de reenvío.

Entre las categorías más conocidas de mensajes sin respuesta se encuentran las listas de distribución, los mensajes generados automáticamente y los spam.

B) *El chat*

El chat tiene su origen en los IRC (Internet Relay Chat) que responden a un protocolo de comunicación en tiempo real que permite debates entre dos o más personas. Se diferencia de la *mensajería instantánea* porque los usuarios no establecen la comunicación de antemano, de tal forma que se encuentran en un canal y pueden comunicarse entre sí, aunque no hayan tenido ningún contacto anterior. Las conversaciones se desarrollan en los llamados canales IRC que son un sistema de charlas ya anticuado que ha sido sustituido por el chat.

El chat es una interacción social, en forma escrita, entre un determinado número de personas, en tiempo real y en la Web (Sanmartín Sáez, 2007). Se dan de tipos de chat: entre dos personas o entre varias. En los primeros el sujeto entra sale cuando quiere, es casi como una llamada por teléfono. Si la persona está ausente se puede dejar un mensaje instantáneo—M—pero si está, se entabla un diálogo con inicio y cierre.

La lengua del chat es una lengua oralizada, un tipo de conversación coloquial virtual, no presencial, pero prácticamente sincrónica, en la que el medio facilita entrar y salir en cualquier momento, ignorar a algún interlocutor, imponerse a los demás, un alto grado de descoordinación, mantener múltiples conversaciones e simultáneo o simplemente observarias.

La no linealidad de las intervenciones, los frecuentes cambios de tema, la rapidez y la brevedad rompen la noción del género conversacional tradicional, sus principios de alternancia, estructura y relaciones interpersonales (4.5.).

El chat puede producir la impresión inicial de incoherencia, pero los chatearres habituales configuran sus espacios y la interacción discurre con una mayor cohesión textual de lo que a simple vista pueda parecer.

Esta puesta en escena de la vida digital viene determinada por el papel del servidor, voz en *off* que informa de las entradas y salidas de los diferentes personajes cuyas identidades pueden ser prácticamente opacas, opacidad que responde también al propio contexto. El entorno descontextualizado de este género, a diferencia de lo que ocurre en las conversaciones tradicionales, genera un gran número de malentendidos.

Al igual que ocurre en las conversaciones cara a cara, el contenido de los chats, a pesar de su carácter fragmentario, se construye en la interacción.

El lenguaje de los chats es el resultado híbrido de analogías ortográficas con comportamientos oralizados. Este registro entre oral y escrito está caracterizado por un gran número de símbolos que marcan las emociones, smileys, mayúsculas, interjecciones, repeticiones, exclamaciones, interrogaciones, abreviaturas, extranjerismos, neologismos, etc., que exigen que el chateante comparta esa cibernultura.

La economía en las construcciones sintácticas y la fragmentación de los enunciados han transformado los hábitos de lectura y escritura. De los análisis realizados en nuestros proyectos sobre las plataformas digitales se desprende que los chats no responden a un género de fusión de los discursos orales y escritos, sino a formas muy diferentes de interacción que generan sus propios espacios comunicativos.

La diferencia entre el chat y el foro es que en el chat hay siempre un "chivato" que avisa sobre quién está escribiendo. Lo que es fundamental para respetar los turnos y para saber que tu interlocutor te está contestando. En los foros no se puede ver esa interacción, puesto que pueden aparecer varias respuestas a la vez pagrecidas o muy distintas sobre el mismo tema.

C) El foro

El foro es un cibergénero de interacción que recurre a turnos de habla. Su interés reside, al igual que en el chat, en la forma de construir la interacción colectiva que recuerda a los debates tradicionales, aunque las condiciones digitales generan una forma discursiva original en el juego de acciones y reacciones.

Se trata de una comunicación escrita, de ahí que los sujetos no compartan el mismo marco espacio-temporal. La situación de enunciación es cercana a la oral por su espontaneidad, aunque los signos gráficos no llegan a traducir los aspectos prosódicos ni los elementos paraverbales de la oralidad.

La dimensión temporal es diferida pero, dada la rapidez de la transmisión, puede ser un tiempo cercano a la inmediatez de la transmisión oral o se puede intervenir después de algunos días, ya que los sujetos deciden el tiempo de respuesta y lo gestionan a su modo.

Se trata de un espacio público en el que los mensajes se archivan y se consultan en cualquier momento, no sólo por los interlocutores que han intervenido en el foro sino también por otros lectores eventuales que se convierten en participantes del foro. Al igual que en la conversación tradicional, la situación de comunicación puede ser simétrica o asimétrica dependiendo de que los internautas ocupen o no posiciones equivalentes.

D) Las redes sociales

Se trata de grupos de personas conectadas según variados tipos de relación que se localizan en diferentes niveles y disciplinas. Las redes sociales aplican teoría de grafos en las que se indican los nodos y las relaciones como enlaces, F lo que una red social es un mapa de todos los lazos entre todos los nodos –I sociocéntrica. Se da también el caso de que una única persona sea la que establezca distintos lazos en determinados contextos sociales –red personal.

La red incluye desde grupos unidos por amistad, intereses comunes o familias hasta relaciones que responden a grupos profesionales o inquietudes y problemáticas sociales, como las redes políticas. También existe un gran número de redes de contenido sexual –Meetic, E-darling, etc.– que a veces cubren lo que anteriormente se buscaba en agencias matrimoniales, en las que se busca entablar relación ya sean virtuales mediante chat, cam –cámara–, o reales.

La red se basa en dinámicas de grupos de personas que comparten temas, están en contacto los unos con los otros y responden a actitudes colectivas activas. Estas interacciones se crean trabajando en colaboración para conseguir sus objetivos. Su finalidad primera es de cooperar y distribuirse la información, aunque siempre se observan esas actitudes y se presentan casos de superposición de roles, desavenencias y competición.

El análisis de las redes sociales ha pasado de ser un simple discurso interaccional para constituirse en un paradigma de estudio en las Ciencias Sociales Políticas en donde se analizan las influencias de la estructura social sobre el individuo Y, a su vez, de los individuos en la sociedad.

El espacio de los *weblogs* es una publicación en línea de historias que se insertan por orden cronológico inverso, es decir, aparece en pantalla lo último se ha publicado. Los blogs admiten varios editores y se pueden incluir comentarios, contenidos multimedia y enlaces muy diversos. Los *weblogs* disponen listas de enlaces a otros *weblogs*, a páginas para ampliar información, citar fuentes, etc. Tienen un sistema de comentarios que permite a los lectores establecer conversaciones con el autor y otros internautas sobre lo publicado, de ahí que haya convertido en uno de los medios más utilizados para la interacción.

La *blogosfera* es una comunidad colectiva de todos los blogs que están en línea y que están interconectados en red como una hiperconversación, como espacio colectivo de diálogo y controversia.

La tipología de las redes sociales es muy compleja y con cambios continuos. Los especialistas en estos estudios utilizan con frecuencia una clasificación en tres niveles:

1. Redes horizontales, cuya finalidad es la interrelación en general: Facebook, Google+, Bebo, etc.

2. Redes verticales por tipos de usuarios, como por ejemplo LinkedIn.
3. Redes verticales por tipo de actividad, como Microblogging, Twitter, YouTube, etc.

Los *microblogging* son modos de comunicación espontáneos para mantenerse en contacto, coordinar reuniones, compartir recursos y otras múltiples posibilidades que se ven incrementadas por la utilización de nuevas herramientas con interacciones mucho más sofisticadas.

El software *Elegg* es una plataforma de servicios de red social de código abierto que ofrece no sólo blogueo, sino también trabajo en red, recolección de noticias, intercambio de archivos, etc. Los usuarios comparten todo y utilizan controles de acceso y pueden, incluso, estar clasificados con etiquetas.

6.6.2. Géneros cibereducativos

En la actualidad se necesita transmitir eficaz y masivamente un gran número de conocimientos que respondan a las exigencias crecientes de la sociedad digital.

Nos referiremos a cinco tipos de géneros en donde las posibilidades hipertextuales permiten una gran diversidad de relaciones interdiscursivas e intradiscursivas pero que, a pesar de la gran pluralidad de formas a las que recurren, las interacciones son esencialmente de naturaleza informativa, expositiva y explicativa: la web, los wiki, las plataformas educativas, los edublogs y los diccionarios electrónicos.

A) La web

La página web puede ser analizada como un hipergénero en la medida en la que es un producto omnipresente en la Red en el que se encuentra una gran cantidad de otros géneros que se combinan según sus funcionalidades, respondiendo a actividades e intereses plurales.

Se aprende a lo largo de la vida y la Web es un medio poderoso que el internauta adapta a sus necesidades y caprichos, y puede ayudarle a desarrollar el pensamiento reflexivo, crítico y creativo.

Las *páginas web* se actualizan continuamente, y herramientas tan populares como los buscadores reflejan esa multiplicidad de textos y su carácter a veces efímero. La pluralidad de procedimientos de categorización y de disposición de esos documentos, que se diferencian de los tradicionales por sus condiciones de desmaterialización —no son productos acabados o con significados únicos—, se debe a esa realidad virtual que modifica los soportes y construye trayectos diferentes entre el estatus del autor y la reconstrucción del lector.

La variedad de necesidades y usos cada vez más exigentes obliga, además, a otros sistemas de empaquetado para que puedan evolucionar los documentos y utilizarse de modos distintos. La *página* supone, por tanto, una organización libre de formas y contenidos, con algunos elementos estables en situaciones de uso muy variables.

La noción de atomización y autonomía del documento no sustituye que el éxito de su funcionamiento sea el de una reconstrucción, puesto que producción e interpretación son dos fases que se trabajan conjuntamente e, idealmente, la página, como tal, representaría el sentido general construido a partir de todas las distintas partes.

La página web es un artefacto cognitivo donde se reserva una gran cantidad de información, espacio no estructurado, ya que no tiene un principio organizador ni regulador, de ahí las posibles navegaciones. Facilita, además, diversas maneras de tratar la documentación cuya coherencia la configura cada lector según sus necesidades de información.

La página se fabrica en una interrelación entre la organización abierta del documento, la estructura de la navegación y la actitud del internauta lo que, en definitiva, significa que el documento es un producto de interacción instrumental entre una semántica de datos y una de acciones.

B) Los wiki

Los wiki (1995) son una base de datos sencilla que se crean de forma colaborativa. Se trata de un tipo de página web en la que los usuarios editan contenidos con muy pocas restricciones por medio de un navegador web.

Se trata de un género que corresponde parcialmente al tipo tradicional de enciclopedia como divulgación del saber, de ahí que la página indica en el título el tema que va a ser tratado. Los términos marcados en la página están interconectados mediante hipervínculos para renviar a otros conceptos que pueden consultarse en la wiki.

La diversidad de conocimientos es el resultado de la fusión de distintos géneros como gramáticas, diccionarios o documentos. Es una innovadora forma de educación abierta, con código abierto y software libre.

Por su finalidad didáctica es de carácter expositivo y explicativo y con una organización temática progresiva. Al estar dirigida la página a una amplia comunidad de aprendizaje está concebida no sólo para ser leída individualmente, sino también en interacción.

La interacción en la wiki permite que el usuario cree o modifique instantáneamente la página por medio de una interfaz en la que muchos usuarios participan en su edición. Un wiki permite que se escriban textos de forma colectiva por medio del

lenguaje "wikitexto", editado mediante un navegador. Se trata, por tanto, de una creación colaborativa con la que se pretende mejorar el producto, aunque la falta de medidas de control impide el que se pueda optimizar la fiabilidad de los textos.

La aplicación más frecuente de este ciberespacio es la creación de enciclopedias colectivas como Wikipedia, fuente de información bibliográfica de construcción colectiva, aunque existen otras aplicaciones didácticas como la puesta en común de determinados conocimientos.

C) Las plataformas educativas

Los documentos didácticos hipertextuales son numerosos –en línea, DVD, etc.– e incluyen desde clases programadas que se pueden seguir a distancia, hasta ser simples materiales de apoyo o plataformas de enseñanza en las que se combina un gran número de géneros –foros, chat, correos, blogs, wikis, etc.

Las plataformas o entornos virtuales de enseñanza (VLE: Virtual Learning Environment) constituyen un nuevo soporte en los procesos de adquisición y aprendizaje sin límites geográficos o temporales, y son una respuesta a otras necesidades de transmitir conocimientos tanto en enseñanzas no presenciales (*e-learning*) o mixtas (*b-learning*), en donde se acopla Internet con las clases presenciales (López Alonso y Matesanz, 2009).

Esos entornos no sólo se emplean en ámbitos académicos sino también en administraciones y empresas para una enseñanza, aprendizaje y perfeccionamiento permanentes que son muy accesibles y de bajo coste. Las funcionalidades de las plataformas educativas pueden ser de carácter general o específico, centradas estas últimas en el aprendizaje de una materia concreta o para adquirir determinadas competencias.

Los sistemas de software más utilizados en la gestión de aprendizaje son los LMS (Learning Management System) con los que se crea y gestiona un gran número de espacios de aprendizaje con plantillas que pueden personalizarse. A modo de ejemplo, como código abierto se puede consultar la Blackboard-WebCT o e-College.

Estas herramientas realizan cinco funciones específicas: administración del entorno, comunicación entre los participantes, gestión de contenidos, gestión del trabajo en grupos y evaluación.

Entre las plataformas especializadas en competencias específicas se encuentran las plataformas de aprendizaje de la intercomprensión en cuyo diseño y aplicaciones didácticas participamos:

1. Galanet (*Site Internet pour le développement de l'intercompréhension en Langues Romanes*, dentro del Programa LINGUA L2: <http://www.galanet.eu>, plataforma que surge con los avances de la Web 2.0 en la que los usuarios son consumidores y creadores de la información).

2. GALAPRO (*Formation de formateurs à l'intercompréhension en Langue Romanes*, Socrates Lingua 2007: <http://galapro.eu/?=POR+ENG+FRA-ESP+ITA>).
3. MIRIADI (*Mutualisation et Innovation pour un Réseau de l'intercompréhension à distance*, *Lifelong Learning Programme* <http://miriadi.net>).

La plataforma Galanet en la actualidad se está aplicando a otras situaciones de aprendizaje. Obsérvese la pantalla de entrada de esta plataforma que fue concebida con espacios diferentes, personalizados, y con herramientas seleccionadas desde métodos didácticos de carácter constructivo. Se trata de un modelo centrado en los estudiantes.

La plataforma refleja un concepto temporal y espacial distribuido en cuatro zonas (figura 6.1):

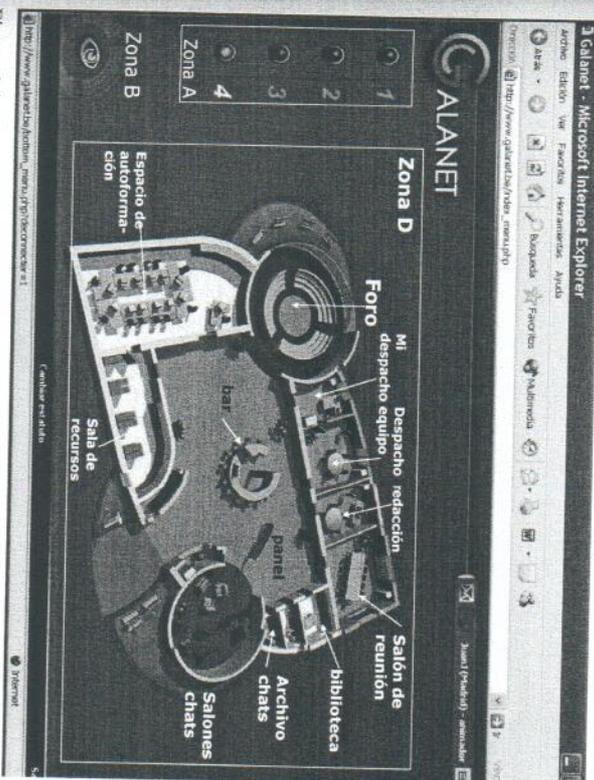


Figura 6.1. Pantalla de entrada de la plataforma GALANET (Site Internet pour le développement de l'intercompréhension en Langues Romanes, LINGUA L2: 90235-CP-1-2001-1-FR).

- Zona A: escenario cronológico de las sesiones, con un espacio de aprendizaje virtual con salones y útiles de entrenamiento que se disponen en las otras tres zonas.
- Zona B: "El ojo": tiene una doble función: saber quién está conectado y chatear individualmente.
- Zona C: barra de herramientas. En la parte superior se cambia la lengua de la plataforma, que está disponible en español, italiano, francés, portugués; y también se accede al correo y al panel de noticias; en la parte inferior se pueden componer los equipos y modificar las sesiones.
- Zona D: espacio de trabajo que permite utilizar las distintas herramientas, especialmente las salas interactivas y polivalentes de los foros y chats, y los espacios de interactividad con los documentos.

La planificación discursiva es plurigestionada: es una formación basada en un escenario cronológico de actividades de manera que para que una sesión se organice es preciso que varios equipos de las diferentes lenguas se pongan de acuerdo para crear una sesión. Cada participante en una sesión tiene un estatus particular. Se trata de un espacio interactivo de intercambios a distancia que se hacen por escrito. Estas intervenciones pueden ser en tiempo real (chats) o diferido (foro).

El interés de esta plataforma, y en general de las plataformas educativas, es el cambio que se establece en la relación que los sujetos aprendientes tienen respecto al modo de adquisición de conocimientos y, además, estas herramientas sirven de soporte a aprendizajes semiautónomos y autónomos. Las voces se suceden en la pantalla que se convierte en la portadora de los contenidos en la que el estudiante construye y reconstruye continuamente su saber (Garrido Íñigo, 2012).

D) *Los edublogs*

Se trata del uso educativo de un weblog por parte del profesor y en interacción con los estudiantes que, con frecuencia, recuerdan a las clases presenciales. Se centran en aspectos prácticos de la docencia en los que se recurre a metodologías activas de aprendizaje.

Para una visión de estas plataformas de enseñanza puede consultarse

<http://noticias.universia.es/en-portada>
<http://secondlifedata.wordpress.com>

E) *La e-lexicografía*

Los diccionarios y glosarios electrónicos son aplicaciones informáticas con una base de datos léxica en la que conviven con frecuencia textos, imágenes, sonido y vídeo. Para los usuarios representa la posibilidad de una consulta rápida que se puede hacer desde cualquier ordenador. Como género lexicográfico es una obra de consulta y de resolución de dudas.

Una de sus grandes virtudes es el almacenamiento organizado en una base de datos que permite una buena gestión y mantenimiento de la información.

El número de diccionarios y glosarios en la Red no deja de aumentar y cubre ámbitos de conocimiento muy variados, marcados por un deseo de especialización (Matesanz *et al.*, 2010).

En libre acceso de Internet conviven obras lexicográficas de prestigio junto a breves páginas denominadas diccionarios pero que, en realidad, no cumplen requisitos mínimos de cientificidad.

6.6.3. *Cibergéneros instituidos*

Se incluye en este apartado los géneros sociohistóricos que responden a prácticas sociales habituales y que se encuentran también presentes en Internet con modalidades marcadas por el ciberespacio como el *ciberperiodismo* y la *ciberliteratura*.

A) *Ciberperiodismo*

Desde hace ya más de dos décadas, los periódicos, magazines, revistas, folletos, etc., de los discursos en papel tienen sus correspondencias en Internet. Responden, al igual que los tradicionales, a productores marcadamente informativo pero las posibilidades de interacción son enormes, además de que el soporte digital ofrece otros tipos de lectura y una difusión más rápida.

En la Red no sólo se encuentran los géneros y subgéneros periodísticos tradicionales sino que el hipertexto facilita nuevas informaciones a los usuarios a través de infografías animadas con las que el lector puede tratar los textos de forma lineal e interactiva, enlazando y troceando los textos, convirtiéndose en un lector-escritor que juega con textos, sonidos e imágenes, lo que implica otros sistemas de representación.

Los medios interactivos como los weblogs, además, rompen con la noción de secuencia lineal, pasando de la estructura informativa a la interactiva en una dinámica en la que los contextos de interacción son funcionalmente diferentes.

La interacción ofrece frecuentemente usos de registros y niveles coloquiales con concordancias improvisadas, deficiencias, incluso vulgares, en los que se mezclan el registro informal con propuestas claramente conversacionales. Este último punto neutraliza la relación entre lo oral y lo escrito, en un continuum gradual de carácter coloquial en los comentarios de los lectores sobre la información de las noticias (Mancera Rueda, 2011).

En la actualidad se ha pasado de un simple volcado de los contenidos de edición impresa a crearse diarios digitales con planteamientos económicos diferentes. Un género nuevo de esa era digital responde a la *crónica en directo* o *información instantánea* de textos breves, organizados cronológicamente y en los que se comenta, habitualmente de forma lacónica, lo que sucede casi simultáneamente al hecho, recordando, en este sentido, a los procedimientos de radio y televisión, ya sea desde una narración de los hechos, un "streaming" o la interacción hipertextual. A modo de ejemplo, el *weblog para "conversar" con los lectores* expone cómo el ciberperiodista crea su propia bitácora *-weblog-* para dar su punto de vista sobre la noticia desde un estilo personal e informal.

B) *Ciberliteratura*

El término de *literatura digital -ciberliteratura, e-literatura-* se aplica, en sentido estricto, a las obras literarias creadas únicamente para formato digital, es decir, nacen a partir de esos medios y sólo pueden ser conocidas en ese contexto, ya que las posibilidades de imprimirlas o leerlas en papel son muy reducidas, puesto que el lector, en mayor o menor medida, interactúa con el texto.

La *literatura digital* no sólo surge con las tecnologías sino que el soporte la condiciona fundamentalmente en su inmediatez y en su comunicación con el lector cuyo protagonismo es tan fuerte que se convierte en *lectorante*. Sus primeras manifestaciones surgen en la década de los 70 y, desde entonces, están en continua evolución y transformación a medida que las técnicas digitales avanzan y se vuelven más sofisticadas. Se distinguen tres grandes géneros: *ciberpoesía* o *poesía digital*, *ciberdrama* y *narrativa hipertextual*.

La *ciberpoesía* es un género bastante estudiado, muy interesante, y en pleno cambio y evolución por su interrelación con el arte visual y el diseño gráfico. El *ciberdrama* es un género menos analizado, que responde a tres tipos de situaciones:

1. creación de personajes que interactúan entre ellos;
2. creación colaborativa de textos teatrales en red; y
3. entornos virtuales en los que el usuario se transforma en personaje y actúa con lo otros usuarios.

La riqueza, pluralidad y heterogeneidad de los *géneros digitales narrativos* que aparecen en Internet no son fácilmente catalogables y, aun menos, siguen criterios de literariedad. Las clasificaciones habituales vienen determinadas, primer lugar, por los medios utilizados -narrativa hipertextual y narrativa hipertextual-; y, en segundo lugar, por la implicación del lector en dichos medios: *lectura-escritura colaborativa* o *hiperficción constructiva*, y *lectura cooperativa hiperficción explorativa*.

El gran cambio en la narrativa digital es que el texto no se presenta como una unidad lineal de lectura, sino multimodal y, por ello, es compartido y sometido al lector, ya sea porque el texto es el resultado de la colaboración de varios autor-hiperficción constructiva- o que, aunque tiene un único autor, el lector selecciona sus trayectos de lectura según los nexos hipertextuales que activa.

La noción de "construir juntos" es ya muy antigua y puede rastreadse en los coros homéricos, pero el interés de esos textos digitales es que materializan propuestas de escrituras interactivas-hiperficción constructiva- o lecturas activas-hiperficción explorativa. Los resultados, aunque diferentes, implican interrogarse sobre su genericidad, ya que por su morfología y características podrá tratarse de nuevos géneros discursivos. Además, las posibilidades hipertextuales e hipermediáticas, que la industria informática proporciona, facilitan y potencian escenarios múltiples que enfrentan a los especialistas de esos géneros a textos de difícil clasificación.

1. *Hiperficción explorativa*: tiene un solo autor, el lector no puede modificar el texto pero elige, a través del hipertexto, el modo en el que se adentra en la lectura, es decir, toma sus decisiones sobre los trayectos de lectura y, en consecuencia, controla parcialmente la dirección del texto.

Las funciones de autor/lector están claramente identificadas, no pueden confundirse, todos los nexos han sido creados por el autor que, en consecuencia, no pierde el control de la narración, sin embargo se invita al lector en la historia y se le permite decidir el desarrollo que quiere seguir, es decir, son nuevas formas de lectura ante un texto de un único autor. *El libro de juegos* es un ejemplo clásico de esta hiperficción, obra que ya existía anteriormente en papel.

2. *Hiperficción constructiva*: corresponde a una escritura colaborativa de varios autores que intervienen activamente en la historia, estructura del texto y modos específicos de contarla. La dimensión interactiva en la construcción del texto se basa en la dialogicidad y en la cooperación. Esta modalidad es de carácter constructivo, ya que se requiere la colaboración de otros y, en consecuencia, se borran los límites lector/autor convirtiéndose en esa figura híbrida de *lectoescritor* (6.1.2.). Se diría que la intención de esos discursos es contar algo en común, aunque de ordinario alguien ejer-

F. G. García y García *et al.* (2012:123) indican como señas de identidad de los nativos digitales las ocho características siguientes:

1. Utilizan las tecnologías para incrementar su capacidad creativa.
2. Rentabilizan al máximo las posibilidades de difusión que no tienen fronteras.
3. Hacen uso de la Red como tendencia socializadora.
4. Sus técnicas de aprendizaje se desarrollan en la red y con la red.
5. Lo digital forma parte de su vida diaria.
6. Manifiestan una necesidad constante de sentirse comunicados, se encuentran donde se encuentren.
7. Progresan a través de la exploración.
8. Presentan una capacidad de actualización constante.

Desde un enfoque didáctico no sólo es necesario tener acceso a las TIC sino que es preciso también educar con las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Enseñanza) porque son parte integrante de los conocimientos del nativo digital que convive con los hábitos analógicos y digitales en perfecta armonía y, por ello, es necesario diversificar los métodos tradicionales de enseñanza y transformar las instituciones y políticas educativas para crear un espacio propio a estas herramientas.

Los modelos constructivistas aplicados al aprendizaje del medio digital exigen dos niveles diferentes de análisis: los que corresponden al propio sistema del hipertexto con la elaboración de programas, arquitectura, transferencia de documentos, condiciones tecnológicas de la gestión de datos, etc., y las metodologías hipertextuales específicas como formas nuevas de alfabetización. En las últimas surgen y se desarrollan a partir de las posibilidades que ofrece el Web 2.0 y la Web Semántica, fomentándose una cultura de la participación y el más rápido acceso a la información, múltiples posibilidades de comunicación y producción de contenidos.

Se pueden establecer dos tipos de aprendizaje y de relaciones: *a-learning* o tipo de enseñanza virtual no presencial; y *b-learning*, enseñanza mixta en la que se combinan herramientas web de educación a distancia y sesiones presenciales. Se trata de espacios virtuales en los que se crean nuevos roles entre profesores y estudiantes, permitiendo a estos últimos realizar trabajos autónomos, cooperativos y colaborativos en los que construyen sus conocimientos y desarrollan un sentido crítico (López Alonso y Matesanz, 2009).

Las aplicaciones didácticas con estos medios se basan habitualmente en las siguientes: *pedagogías de proyecto*—que se basan en los tres ejes de la metodología y del grupo; y *descentralización* de los recorridos didácticos; *necesidades*, *participación* y *autonomía* en el tratamiento de la información y de la construcción del saber.

La innovación didáctica que plantean estas modalidades se fundamenta en una *promoción cognitiva* en donde las prácticas y trabajos realizados son una *prolongación* de la construcción de los sujetos, de ahí la importancia que tienen los sujetos en la construcción de los conocimientos.

Las TIC necesitan modelos pedagógicos que, alejándose de las metodologías tradicionales, den respuestas individualizadas según el tipo de aprendientes y sus necesidades formativas. Por ello hay que precisar, al menos, cuál es el objetivo de la formación y cómo adquirir las competencias en los medios digitales que forman parte de la vida. Basándonos en nuestras observaciones con métodos *e-learning* en los que se conjugan los objetivos y finalidades del aprendizaje con entornos didácticos en plataformas educativas —Galanet, Galapro, Miradi (6.6.2)— se puede concluir que se trata de metodologías colaborativas en las que los estudiantes

- a) Seleccionan individual y colectivamente sus objetos de conocimiento y trabajan conjuntamente en tareas y metas.
- b) Construyen sus modelos de estudio y utilizan las interacciones —chat, foros, etc.— para intercambiar conocimientos y construir saberes conjuntamente.
- c) Utilizan las informaciones que consideran necesarias para la adquisición de los contenidos y su aprendizaje.
- d) Recurren a las TIC porque permiten enseñanzas individualizadas con las que abordan eficazmente los objetivos de estudio desde intereses, necesidades y ritmos de trabajo distintos.

Referencias y lecturas aconsejadas

- Alonso, G.P. (1992). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. 2. "Reconfigurar el texto": 51-94; 3. "Reconfigurar el autor": 95-130. Madrid, 1995. Barcelona.
- Alonso, C. y Séré, A. (eds): (2003). *Nuevos géneros discursivos: los textos electrónicos*. Cap. 1: "El correo electrónico", 21-43; Cap. 3: "Intercambios en los foros de debate: algunos elementos de reflexión para un acercamiento lingüístico": 63-75; Cap. 6: "El documento hipertexto en el discurso de transmisión de conocimientos": 117-156; Cap. 7: "Los diccionarios electrónicos: hacia una nueva concepción del conocimiento": 137-158. Biblioteca Nueva, Madrid.
- Alonso, C. y Matesanz del Barrio, M. (eds): (2009). *Las plataformas de aprendizaje: un reto a la realidad*. Cap. 3: "Las plataformas de formación a distancia y la escena pedagógica: ¿qué tipo de complementariedad?": 77-89; Cap. 4: "Aprender a comunicar en la red": 93-118.; Cap. 8: "Las interacciones en las plataformas *e-learning*": 203-223. Biblioteca Nueva, Madrid.