

**COMPRENSIÓN DE LOS PROCESOS DE INTERACCIÓN Y SIGNIFICACIÓN
EN REDES SOCIALES DE ESPACIOS ELECTRÓNICOS**

**CAMILO JOSÉ GONZÁLEZ PALACIOS
SANTIAGO VÉLEZ LIBREROS**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA COMUNICACIÓN SOCIAL - PERIODISMO
SANTIAGO DE CALI
2012**

**COMPRENSIÓN DE LOS PROCESOS DE INTERACCIÓN Y SIGNIFICACIÓN
EN REDES SOCIALES DE ESPACIOS ELECTRÓNICOS**

Proyecto de Grado para optar el título de
Comunicador Social - Periodista

**CAMILO JOSÉ GONZÁLEZ PALACIOS
SANTIAGO VÉLEZ LIBREROS**

Directora:
DIANA GIRALDO
Comunicadora Social - Periodista

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA COMUNICACIÓN SOCIAL - PERIODISMO
SANTIAGO DE CALI
2012**

NOTA DE ACEPTACIÓN

Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Comunicador Social – Periodista.

ANDRÉS FELIPE GALLEGO

Jurado 1

JUAN MANUEL PAVÍA

Jurado 2

Santiago de Cali, 29 de febrero de 2012

AGRADECIMIENTOS

Camilo:

Este trabajo es dedicado a mis padres, pues solo ellos conocen el esfuerzo hecho para hacer de mí quien soy ahora.

Santiago:

Agradezco infinitamente a mis padres por darme la oportunidad de estudiar y de llevarme por un buen camino. A mi novia y familia por cada uno de los favores. A la Universidad Autónoma de Occidente y sus docentes que me guiaron.

CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	7
INTRODUCCIÓN	8
1. PROBLEMA	9
1.1. Planteamiento	9
1.2. Formulación	10
1.3. Sistematización	10
2. OBJETIVOS	11
2.1. Objetivo General	11
2.2. Objetivos Específicos	11
3. JUSTIFICACIÓN	12
4. MARCOS DE REFERENCIA	14
4.1. Estado del Arte	14
4.2. Marco Teórico	16
4.3. Marco Conceptual	20
4.4. Marco Contextual	21
5. METODOLOGÍA	23
5.1. Enfoque	23
5.2. Instrumentos	23
5.3. Procedimiento	24
6. DESCRIPCIÓN	25
6.1. Del Grupo en Facebook	27
6.2. Sobre la Comunicación e Interacción en “Susó El Paspi”	28
6.3. En Relación a la Comunicación e Identidad Colectiva	37
6.4. Datos que arrojó la Etnografía Digital	43
7. CONCLUSIONES	45
BIBLIOGRAFÍA	46

LISTA DE FOTOGRAFÍAS E ILUSTRACIONES

	Pág.
Fotografía 1. Interacciones Online - Offline	35
Ilustración 1. Mensaje emitido por Suso	29
Ilustración 2. Interacción en el muro	31
Ilustración 3. Interacción entre usuarios	32
Ilustración 4. Interacción con "Me gusta"	33
Ilustración 5. Procesos Online - Offline	34
Ilustración 6. Identidad colectiva	38
Ilustración 7. Símbolos de construcción de identidad	40

RESUMEN

La interacción y significación social en redes de entornos digitales son los procesos humanos que se desarrollan en internet desde que este medio dejó de ser difusionista y se convirtió en un espacio de creación de mensajes significados.

La comunicación no necesita de espacios físicos para poder desarrollarse. La capacidad del ser humano de extenderse y ocupar espacios digitales es el elemento perfecto para poder generar procesos de interacción y producir mensajes significados en espacios de internet.

Los medios electrónicos son espacios puros de comunicación en tanto que tienen un flujo comunicativo de receptor mensaje y emisor desde que se convirtieron en espacios de construcción de mensajes y no solo espacios difusionistas.

Pero, ¿qué mensajes y de qué forma interactúan los seres humanos en la web? Tomando un caso específico, este trabajo expone varios elementos que ayudan a comprender y responder la anterior inquietud.

La descripción de mensajes y su significado establecen la razón por la cual los individuos generan una interacción con el mundo, tanto en espacios digitales, como físicos y también las acciones que se producen de un espacio al otro, es decir las consecuencias que traen las acciones de un entorno en el otro.

Este trabajo tomó como referencia un grupo de la red social Facebook para realizar una etnografía digital a los miembros del grupo y así comprender, desde los mensajes y herramientas que la red social ofrece, los mensajes y las formas de interacción predominantes entre los usuarios y así explicar las significaciones sociales de las identidades colectivas.

PALABRAS CLAVES: Interacción. Significación. Identidad colectiva. Facebook. Entorno online y offline. Tecnoimaginarios. Hipercorteza cerebral. Redes sociales.

INTRODUCCIÓN

Describir los procesos de comunicación en redes sociales es la base del siguiente trabajo. Tomando como referencia teorías sobre el comportamiento en las redes y reflexiones sobre el hombre y su interacción con los medios electrónicos, este documento describe los procesos de interacción, acciones recíprocas entre sujetos; y la significación social, simbología o signos socialmente reconocidos por parte de un grupo de seguidores del humorista Suso el paspi en la red Facebook. La primera parte apuesta por identificar a las redes como verdaderos ámbitos de interacción humana, pues no sólo sirven para enviar información, sino que también pueden ser entornos para que las acciones humanas se desarrollen sin ninguna limitación.

Después de enmarcar esta situación de interactividad se evidencia la significación social. Pensando que las redes son espacios relativistas, ideales para la conformación de sistemas de signos y significados que utilizan los medios digitales como un gran mundo en el que las significaciones dotan de sentido los contextos y definen el accionar humano.

Basados en las teorías de Pierre Lévy y Roy Ascott, junto a la definición de technoimaginarios de Georges Balandier y otros teóricos, el trabajo toma los postulados de las inteligencias colectivas y las hipótesis del crecimiento de la hiper corteza cerebral que pretende explicar el desarrollo del hombre frente a las tecnologías y los medios digitales.

La validez para ser este trabajo una investigación pertinente y viable para la comunicación se establece desde dos puntos de vista: El primero es que se afirma la situación de los medios electrónicos en tanto espacio de comunicación (emisor – receptor – mensaje – retroalimentación, donde se interactúa y se generan significados). El segundo gira en torno a la descripción de los mensajes y su significado. Acto que establece la razón por la cual los individuos generan interacción con el resto del mundo.

La información que se recopiló para el desarrollo del trabajo utilizó la recolección bibliográfica y la etnografía como método de investigación. Se hizo un estudio sobre un grupo de personas de Facebook, seguidores del humorista Suso. Se utilizó este enfoque como complemento y ayuda al mismo tiempo en el trabajo, ya que precisamente lo que buscaba era entender las redes sociales como colectivo.

1. PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO

Esta investigación se concentró en la descripción de los procesos de interacción y significación* en el muro del grupo de Facebook de “Susó el Paspi”¹. Este humorista, realiza un programa televisivo en un canal regional de la ciudad de Medellín. En su presentación efectúa un monólogo que luego complementa con una entrevista; que se caracteriza por usar un lenguaje creado para su personaje, y que ha ganado reconocimiento entre su público. La “S” entre las sílabas de una palabra, acompañado de refranes y expresiones propias, generaron en una audiencia heterogénea, un reconocimiento significativo. Este mismo fenómeno se presenta en su grupo de Facebook.

Desde este punto de partida y entendiendo que internet dejó de ser un medio para la reproducción de mensajes para ser un entorno de creación de significados y de interacción, se establece la idea predominante de Roy Ascott sobre la hipercorteza cerebral, ese órgano que Ascott atribuye como

El miembro que genera la conexión del hombre con las máquinas y donde se señala que el crecimiento de este se debe al continuo uso de herramientas en medios electrónicos, en el que se provoca una proyección de la mente al computador o sistema de navegación y se desarrollan nuevas capacidades acordes a este nuevo y creciente órgano que plantea el autor. Luego de esto, la interconexión de las mentes por este órgano desarrollado, generan una red de un nuevo contexto².

Entendiendo el planteamiento de Ascott, se puede identificar claramente la razón de un espacio digital como espacio de interacción humana. El ser pasa no solo a realizarse como persona biológicamente hablando, sino también como ente de un mundo digital y real.

Reconociendo este punto, el siguiente paso es entender el valor de los significados de una red social tomada como muestra. Para esto se parte de la idea

*La interacción, es toda acción recíproca entre dos elementos. Quiere decir, para este trabajo de grado, todas las acciones que miembros del colectivo del grupo de Suso generan en su muro. Por otro lado la significación es dotar de significado y sentido a lo publicado en el muro.

¹SUSO EL PASPI. Página de Facebook [en línea]. Colombia: 2010. [consultado 08 de Septiembre de 2010]. Disponible en Internet: <http://www.facebook.com/home.php?#!/pages/SUSO-EL-PASPI/42585806783?ref=ts>

²VILLAMAYOR, Judith. Resumen de Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital. En: Séptimas jornadas de artes y medios digitales. Córdoba – Argentina: 2005.

de Pierre Lévy, que señala que “el ser humano habita fuera de lo físico; espacios afectivos, estéticos, sociales e históricos se convierten en espacios de significación”³.

Entendiendo la comunicación como el proceso de interacción y significación, el planteamiento de un “yo” no físico en las redes sociales es el punto de partida para poder comprobar que verdaderamente sí existe una comunicación ya no tan biológica. Lo anterior explica, no que el ser humano pase a ser un ente electrónico, sino que su comunicación se puede desarrollar en espacios fuera del físico, donde el entorno puede variar en aspectos como temporalidad o espacialidad y se convierte, la comunicación, en un acto humano posible en entornos digitales.

Se agrega también la metodología de trabajo, pues se realizó una etnografía sin necesidad de estar físicamente ni temporalmente con el grupo o comunidad pues no se realiza en entornos biológicos, sino en medios totalmente electrónicos.

1.2. FORMULACIÓN

¿Cómo la red social Facebook es utilizada por seguidores del programa del humorista “Susó el Paspi” para llevar a cabo procesos de interacción y significación social?

1.3. SISTEMATIZACIÓN

- ✓ ¿De qué manera se produce la comunicación entre los miembros del grupo de Facebook “Susó El Paspi”?
- ✓ ¿Qué interacciones se generan entre los miembros de dicho grupo?
- ✓ ¿Qué interacciones hay entre ellos y el comediante “Susó”?
- ✓ ¿Qué significaciones sociales emergen a partir de estas interacciones?
- ✓ ¿Cómo los miembros del grupo construyen una identidad colectiva?

³LÉVY, Pierre. Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio. Washington, DC: La Découverte, 2004. p. 84.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Describir los procesos de interacción y significación social presentes en el muro del grupo “Susó El Paspi”, de la red social Facebook, durante las semanas del 7 al 27 de febrero de 2011.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Identificar las formas de intercambio comunicativo más prominentes dentro del muro del grupo “Susó el Paspi”, a través del seguimiento de las publicaciones y los comentarios que hacen sus miembros durante tres semanas.

Describir las formas de interacción en el muro de Facebook, a partir de la observación de los flujos de comunicación y de los roles que asumen los miembros del grupo.

Reconocer los procesos de significación social llevados a cabo por los miembros del grupo y describir qué factores y elementos hacen posible la construcción de su identidad colectiva.

3. JUSTIFICACIÓN

Las últimas formas de comunicación se envuelven en el campo electrónico. Numerosos dispositivos como celulares, computadores, agendas digitales y teléfonos inteligentes han adoptado en su sistema operativo la facilidad de acceder a internet y navegar en sistema de redes sociales como Twitter o Facebook.

Las facilidades otorgadas para la comunicación con los avances tecnológicos, suponen unas características que motivan la interacción y significación social para cada uno de los dispositivos y cada una de las redes.

La heterogeneidad que se ve en los procesos de comunicación indica que existe interacción y se generan significados. Pero ¿Quiénes interactúan? ¿Cuáles son los significados?

Esto se ve en el cambio de internet como medio de reproducción de mensajes a un entorno totalmente de interacción. Internet posee características y dinámicas diferentes a otros medios masivos; la ausencia de información somática (Información que necesita la presencia necesaria de un cuerpo para entender la energía, afectividad, comprometimiento y sensibilidad para la producción de signos) genera que internet, o las tecnologías mediáticas, fijen y reproduzcan el mensaje rompiendo con las convenciones espaciotemporales, pero con alcance mayor para su público⁴.

Es decir que internet y los medios electrónicos dejan el modelo sin retroalimentación, y por el contrario permiten que su público se convierta en coautor o participante activo en cualquiera de sus formas. Para Facebook, y el muro del grupo seleccionado, esta tendencia no es ajena: la opción de que los seguidores dejen escritos, imágenes o videos en el muro, es ejemplo de la construcción de una interacción y significación social en la red.

La selección del grupo de “Susos el Paspi” se propició por varios factores que le permitieron sobresalir sobre otros tipos de muros. En principio, se seleccionaron grupos de políticos, emisoras juveniles, programas periodísticos y de famosos.

⁴Ibid. p. 33.

“Susó el Paspi” se destacó por el número de seguidores en su página de Facebook con 401.839 personas (3 de octubre de 2010). El nivel de significación, posibles símbolos, es alto; existe una gran participación en el muro con la característica S dentro de cada palabra y los dichos más destacados, no sólo por parte del emisor, sino también por los receptores. El promedio de participación de los seguidores es alto: en los días fuera de los miércoles que es el día de emisión del programa, es de 9 comentarios en el muro por hora en promedio⁵.

Principalmente por estos factores y por la moda que se generó hacia este personaje, se eligió seguir un estudio investigativo pertinente para este trabajo en el muro del Facebook.

⁵ SUSO EL PASPI. Op. Cit. Disponible en Internet:
<http://www.facebook.com/home.php?#!/pages/SUSO-EL-PASPI/42585806783?ref=ts>

4. MARCOS DE REFERENCIA

4.1. ESTADO DEL ARTE

Este trabajo intentó comprobar que los espacios que brinda la red social Facebook permitieran una verdadera interacción entre las personas que en ella convergen siendo ésta constructora de imaginarios colectivos, pues los patrones de comportamiento que se presentan en el muro de un grupo de esta red social son modelos a seguir por parte de las personas que pertenecen a él; para este caso el grupo del humorista colombiano “Susó el Paspi”

Aunque el estado del arte es amplio en tanto a herramientas y de desarrollo de software y hardware en los espacios electrónicos para el cumplimiento de los objetivos, pensando en un espacio de interacción y significación, Pierre Lévy comprende los espacios de interacción social como algo más allá de lo tangible, donde el hombre no necesariamente depende del contacto físico y biológico para realizar procesos de carácter interactivo y significativo.

Se encuentra en investigación, por parte del docente Germán Alberto Gallego*, la construcción de Tecnoimaginarios en espacios digitales, donde los espacios electrónicos dejan su rigidez como medio de divulgación y se vuelven instrumentos que toman al ser humano para su construcción, interacción y significación de realidades en común, colectivas y con características particulares.

Otras investigaciones y teorías apuntan, en el ámbito de redes sociales de entornos electrónicos, a una unidad de tendencias. Es el caso de Manuel Castells, que postula a los usuarios de internet no solo como consumidores, también como constructores de la comunicación en redes, pero que tiene la debilidad de ser una comunicación sin bases, aleatoria y desorganizada. Menciona Castells que “Toda expresión cultural, se aúna en este universo interactivo y digital, de la mente comunicativa, es una nueva era de comunicación, que no destruye la ya conocida, sino que la absorbe y reformula en torno a ella”. Insiste en que la construcción simbólica hace de los ambientes electrónicos la realidad de la vida. Plantea una regla de tres que radica en que si la nueva comunicación será la producción y consumos de significaciones, se va a ver envuelto en una nueva cultura de

*Director de Programa Académico de Comunicación Social - Periodismo de la Universidad Autónoma de Occidente, Maestría en Comunicación Educativa Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia. Comunicación Social - Periodismo Universidad Autónoma de Occidente, Colombia.

espacios digitales reales, donde no existe separación entre realidad y la representación simbólica⁶.

Por otra parte, Rocío Rueda plantea que la cibercultura integra varios elementos significativos (cultura, organizaciones, etc.) que no sólo dependen de simbolismos, sino también de las prácticas. Amplía con un estudio crítico donde señala al diseño tecnológico como pauta para la interacción desde el lenguaje hipertextual hasta la relación de autor y escritor⁷.

Agrega Rueda que se cambia la interactividad del espacio de cara a cara y se transforma en un entorno inmaterial que son las redes electrónicas; donde las prácticas sociales se construyen en torno a modos de vida biológicos y relaciones de sentidos pero con un tejido organizacional diferente pues no hay jerarquías.

Carlos Scolari, menciona un tipo de metáfora para la interacción y significación. Radica en unas denominaciones que empieza con la “metáfora conversacional” en la que supone una relación entre el hombre y las maquinas digitales. Pero también indica el término de “metáfora espacial” donde el usuario interactúa en un espacio digital y puede realizar las actividades como si fuera un espacio conocido y se olvida que existe una máquina de por medio⁸.

Scolari básicamente muestra la capacidad de la interactividad en entornos digitales exponiendo, en sus propias palabras, la relación interpersonal, mediada o construida en un entorno netamente electrónico.

⁶CASTELLS, Manuel. La era de la información [en línea]. [consultado 06 de noviembre de 2010]. Disponible en Internet: <http://www.geocapacitacion.com.ar/biblio/laera1.pdf>

⁷RUEDA, Rocío. Cibercultura: Metáforas, prácticas sociales y colectivos en red [en línea]. Colombia: Nómadas – Universidad Central, 2008 [consultado 06 de noviembre de 2010]. Disponible en internet: <http://www.ucentral.edu.co/NOMADAS/nunme-ante/26-30/28/1-CIBERCULTURA.pdf> p. 16.

⁸SCOLARI, Carlos. Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Editorial Gedisa, 2004.

4.2. MARCO TEÓRICO

Para la descripción de los procesos de interacción y significación social, el trabajo investigativo se basó en dos pensamientos claves. Uno es el del desarrollo de la hipercorteza cerebral de Roy Ascott, donde señala la doble conciencia y la posibilidad de que la mente se una con la computadora para crear un “yo” en la red (Principalmente explica las posibilidades de la verdadera interacción en internet, ya no como medio de emisión de mensajes sino como medio de interacción).

La otra teoría a trabajar es la señalada por Pierre Lévy en las Inteligencias colectivas. Donde destaca la importancia del ciberespacio como el lugar donde no se puede concebir el mundo físico ordinario, sino también debe permitir a los miembros de colectivos delimitados interactuar dentro de un paisaje móvil de significaciones. (Relaciones de todos los seres en la red, para la construcción de significados propios).

Con estas dos teorías, y la definición de Tecnoimaginarios que Georges Balandier concibe como la conversión de la técnica en una nueva forma de mitología, dotando a los aparatos técnico-instrumentales de una cualidad para explotar un nuevo género y una realidad mediatizada, construida y percibida a través de ellos. Quedando configurada, de este modo, una nueva concepción de la realidad, que acaba construyéndose como la manera por la cual los individuos establecen su interacción con el mundo⁹.

La definición permite identificar una nueva dimensión de realidad; ahora, para Balandier, los procesos de interacción y significación social son los componentes necesarios para crear realidad, realidades múltiples. Lo que genera internet es que se pasa de un medio reproductor de mensajes y se convierte en un medio de construcción en la interacción social. Es pues internet un nuevo campo, donde el crecimiento depende del avance mental de los integrantes-coautores de un grupo o tema específico.

⁹GALLEGO, Germán. Tecnoimaginario y Web 1.0, 2.0 y 3.0 [en línea]. Cali – Colombia: 04 de Septiembre de 2009. [consultado 11 de septiembre de 2010]. Disponible en Internet: <http://tecnoimaginario.blogspot.com/>

Roy Ascott plantea un nuevo organismo en los humanos. La creciente hipercorteza cerebral, desarrollada por el uso constante de herramientas tecnológicas que generan una proyección de la mente en el computador¹⁰.

Ascott menciona básicamente que la mente y el computador se hacen uno solo y que generan un "YO" que se sitúa en la red. Es una fluctuación constante de la percepción del mundo: varias mentes ya están en la red, construyendo un mundo.

Plantea también Ascott la noción de doble conciencia entendida por el estado del ser que ofrece acceso, simultáneamente, a dos campos de experiencia distintos. En términos de la antropología clásica, así se define el "trance chamántico", en el cual el chamán o brujo está simultáneamente en el mundo y navegando por los límites de otros mundos, espacios psíquicos para los que sólo los preparados a través de mucho ritual físico y disciplina mental y ayudados normalmente por "tecnología vegetal"* (bebidas, plantas fumadas etc.), son autorizados a acceder. Esto refleja nuestra capacidad para desplazarnos sin esfuerzo a través de infinitos mundos del ciberespacio, mientras al mismo tiempo nos acomodamos a las estructuras del mundo material¹¹.

La idea principal del planteamiento de Ascott es que una mente física tiene también una mente en medios digitales, la doble conciencia. Esta dualidad le confiere a la mente inducir y crear nuevas estructuras conceptuales, sensoriales y por esto hacer interacciones en red, dándole creación a significaciones.

Por otra parte, para Pierre Lévy existen los intelectos colectivos, o sea, comunidades humanas en comunicación consigo mismas, pensándose a sí mismas compartiendo y negociando permanentemente sus relaciones y sus contextos de significados compartidos. Sus mundos, o sea, sus recursos, sus entornos, sus conexiones cosmopolitas con los seres, los signos y las cosas, sus implicaciones en las diversas máquinas cósmicas, técnicas y sociales que las atraviesan. El mundo de un intelecto colectivo no es en nada estable ni objetivo. Resulta de aperturas, de elaboraciones, de costumbres y de evaluaciones movientes, reiteradas sin cesar¹².

¹⁰VILLAMAYOR, Judith. Op. Cit. p. 1

*Ascott define la tecnología vegetal como aquellos elementos que inducen al hombre a estados de conductas paranormales debidas al consumo de sustancias psicoactivas y cambian el estado de conciencia y la conducta habituales del individuo.

¹¹ASCOTT, Roy. El web Chamántico. Arte y conciencia emergente [en línea]. [consultado 11 de septiembre de 2010]. Disponible en Internet: <http://aleph-arts.org/pens/ascott.html>

¹²LÉVY, Pierre. Op. Cit. p. 113.

Unido a los planteamientos de Ascott, Lévy le da el contexto de comunidad y colectividad en red; las características, acciones, interacciones y significaciones. Los nuevos sistemas de comunicación deberían ofrecer a los miembros de una comunidad los medios para coordinar sus interacciones en el mismo universo de conocimientos.

Bajo estas posturas y pensamientos, entender el paso de internet de ser un medio para la reproducción de mensajes en un entorno de construcción y dotador de significados es claro para la descripción de los procesos de interacción y significación social.

Para la descripción de la significación social es clave entender, también, las bases del imaginario social que es introducido por Gilbert Durand en las estructuras antropológicas del imaginario¹³.

La hermenéutica de Gilbert Durand da cuenta de un proyecto ontológico en el que se da un recuento de la dimensión del imaginario, que ha sido desechada por el racionalismo y el positivismo, los cuales dominan en buena parte del pensamiento occidental de la actualidad.

Durand basa sus ideas en la concepción según la cual los signos independientemente de su poder para significar e informar tienen también la capacidad de ligar y desligar a los seres humanos, siguiendo el pensamiento de Gaston Bachelard, Gilbert Durand propone la epistemología y la imaginación como dos vertientes fundamentales de un pensamiento que busca superar contradicciones aparentes.

En cuanto a lo simbólico, se debe tener claro que el símbolo tiene el poder de evocar lo irrepresentable; de remitirnos siempre a un ámbito de invisibilidad que trasciende la realidad detectable y para el caso de esta investigación una red social como el Facebook se encuentra más allá de lo sensible y el símbolo juega un papel clave en la determinación de comportamientos y seguimiento de patrones.

¹³ DURAND, Gilbert. Las estructuras antropológicas del imaginario. España: Fondo de cultura Económica, 2004.

Para reforzar las teorías de Ascott y Lévy sobre la interacción y significación en las redes que dota de identidad a los usuarios o coautores, se hace uso de los planteamientos de Carlos Arcila Calderón que expone que en cualquier caso, paralelamente a otros componentes que intervienen en el proceso de la comunicación, los elementos que emergen de la identidad actúan como catalizadores de la interacción social comunicativa, restringiendo y, recursivamente, potenciando “nuestras capacidades” expresivas y de apropiación de los contenidos. Desde esta perspectiva “mediacional”, es posible aproximarse al proceso de la comunicación digital desde las lógicas que nos transmiten nuestras identidades, como categorías que recogen nuestra historia de vida – individual y compartida–, nuestro lugar en el contexto social, nuestras aspiraciones y deseos, nuestra cultura, nuestra visión del mundo e incluso nuestro sentir¹⁴.

También agrega Arcila Calderón que la identidad obtiene importancia en la comunicación en tanto es constructora de las lógicas que dan sentido a la producción de mensajes. En tanto a la interacción se refiere específicamente como el espacio de la socialización que se da por medios digitales en el que se dan las mismas relaciones tradicionales del medio físico como cooperación, solidaridad, convivencia y hasta conflictos. Aunque aclara que el medio no es la herramienta directa que genera interacción, sí sugiere rutas para desarrollar acciones, por lo que el medio digital se convierte en espacio para el intercambio humano. Resume Arcila Calderón que las interacciones digitales pueden terminar en “prácticas ritualizadas” que ayudan a la construcción de estructuras sociales.

Esta teoría muestra el principio comunicacional del trabajo que busca demostrar que una comunicación en entornos digitales es tan viable como una que se desarrolla en entornos físicos. Las identidades desde la percepción de que son quienes moldean la producción de los mensajes y las interacciones en tanto método de socialización.

¹⁴ARCILA CALDERON, Carlos. Categorías para la comprensión de las interacciones digitales. La identidad como mediadora de la comunicación en los entornos virtuales [en línea]. 2009. [consultado 25 de enero de 2012]. Disponible en Internet: <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articulodocumento.asp?idarticulo%3D2&rev%3D77.htm>

4.3. MARCO CONCEPTUAL

Interacción: Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones¹⁵. Se adopta, en el trabajo, la visión de interacción al campo digital como una acción posible biológicamente, pero también electrónicamente.

Significación: Dotar de signo y significado. Es dar sentido a algo socialmente constituido, identificado y reconocido, en forma de ley o convención¹⁶. Para el desarrollo del trabajo, la significación son las dotaciones de sentido que se genera de forma natural en el muro del grupo de Facebook, por parte de los miembros.

Facebook: Es la red social que conecta amigos en todo el mundo. En Facebook las personas mantienen contacto con sus amigos, cargan un número ilimitado de fotos, comparten vínculos y videos y obtienen información de las personas y grupos que van conociendo.

Tecnoimaginarios: Conversión de la técnica en una nueva forma de mitología, revistiendo a los aparatos técnico-instrumentales de una fecundidad para explotar un nuevo género de ensoñación y una realidad ahora mediatizada, construida y percibida a través de ellos. Queda configurada, de este modo, una nueva experiencia de lo real, que acaba solidificándose como aquella manera a través de la cual los individuos establecen su interacción con el mundo¹⁷. Para este trabajo se toma esta definición para referirse al cambio de internet como medio de difusión a medio de creación e interacción, para la producción de significados.

Inteligencias Colectivas: Comunidades humanas en comunicación consigo mismas, pensándose a sí mismas compartiendo y negociando permanentemente sus relaciones y sus contextos de significados compartidos. Sus mundos, o sea, sus recursos, sus entornos, sus conexiones cosmopolitas con los seres, los signos y las cosas, sus implicaciones en las diversas máquinas cósmicas, técnicas y sociales que las atraviesan¹⁸.

¹⁵REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA. Diccionario de la Lengua Española. Vigésima Segunda Edición. España: 2001. p. 873

¹⁶PERINAT, Adolfo. Notas Sueltas Sobre Signo Significado y Símbolo. Doctorados "Percepción, Comunicación y tiempo" y "Procesos Comunicativos en el Aula". Curso 1997 – 1998.

¹⁷GALLEGO, Germán. Op. Cit. Disponible en Internet: <http://tecnoimaginario.blogspot.com/>

¹⁸LÉVY, Pierre. Op. Cit. p. 113.

En el desarrollo de este trabajo se usa el término para la referencia de los colectivos interconectados y en interacción en la red.

Hipercorteza cerebral: La corteza cerebral es un manto de tejidos nerviosos que cubre los dos hemisferios cerebrales. Físicamente sirve para la percepción, la imaginación, el pensamiento y la decisión. El prefijo Híper sugiere exceso, grandeza o superioridad: la involucración de Ascott infiere un crecimiento de las funciones de la corteza hacia una proyección de la mente en el computador¹⁹.

Redes sociales: El seguimiento a este término a lo largo del trabajo es adjudicado a los espacios en internet que permite la interacción de varias mentes creando significados en medios electrónicos.

4.4. MARCO CONTEXTUAL

Este trabajo tiene particularidades para la delimitación espacio-temporal pues ya se realizó en un ambiente que no es ni físico ni biológico, sino netamente digital y electrónico. Poner fronteras a la red de redes, internet, es una labor casi imposible y se observará claramente en el momento del desarrollo y recolección de datos, pues la heterogeneidad no sólo implica factores socioeconómicos sino también de género, edad y ubicación en el globo terrestre, lo que indica la pluriculturalidad y diversos puntos que llegan a internet.

El Grupo de “Susó el Paspi” en Facebook, se creó principalmente para Colombia, claro que desde cualquier parte del mundo se puede utilizar y modificar el perfil del grupo seleccionado.

En el campo temporal, la investigación se desarrolló en el último trimestre del año 2010 y primeros meses del 2011. La Etnografía, como se supone en el cronograma de trabajo, se realizó en las fechas del 7 al 27 de febrero del 2011. Aunque la recolección de datos por la etnografía se desarrolló dentro de las fechas enunciadas, cabe aclarar que los soportes digitales permiten y facilitan la observación en cualquier fecha diferente.

Dice Roy Ascott que “Nuestra experiencia de la vida en la Red, en el ciberespacio y en Internet, ya nos ha preparado para reconsiderar las convenciones

¹⁹VILLAMAYOR, Judith. Op. Cit. p. 2.

occidentales de tiempo y espacio, la aparente inmutabilidad de la identidad humana y el aislamiento de la mente individual (...)”²⁰. Queda claro, entonces, el marco de espacio y tiempo en tanto su importancia menor y su demarcación básica.

²⁰ASCOTT, Roy. Cuando el jaguar se tumba junto a la oveja: especulaciones sobre la cultura posbiológica. En: Simposio CAiiA-STAR: "Extreme parameters. New dimensions of interactivity". 12 de julio de 2001. Publicado noviembre de 2001.

5. METODOLOGÍA

La investigación se llevó a cabo básicamente en tres momentos: la aprehensión de los postulados teóricos, desarrollo etnográfico como trabajo de campo y por último una descripción de los resultados obtenidos.

Entendiendo que el espacio de internet es una herramienta de construcción social, las personas son los principales elementos para el estudio del objetivo del proyecto. La observación en el medio digital, genera una cercanía, no tanto física, pero sí necesaria y basta para poder utilizar la etnografía.

Bajo estas pautas, la investigación se clasificó en investigación básica pues se parte de un marco teórico y se permanece siempre bajo sus postulados.

Aunque puede tildarse un poco de investigación mixta (utilización de básica y aplicada) por el desarrollo etnográfico, la finalidad del trabajo es la descripción unos procesos, mas no la de aplicación de conocimientos adquiridos para el resultado final.

Dentro de la investigación básica, se destaca que es de tipo descriptivo puesto que se señalan las características más sobresalientes de personas dentro de un grupo en el objeto de estudio.

5.1. ENFOQUE

El enfoque de este trabajo de investigación es enteramente cualitativo, puesto que describió los procesos de interacción y significación dentro de redes sociales. Los elementos cualitativos fueron la base de la recolección de datos y de las conclusiones.

5.2. INSTRUMENTOS

Las fuentes secundarias utilizadas son básicamente los textos y documentos mencionados en el marco teórico. El manejo de los postulados fue primordial para el desarrollo completo de la investigación, por eso es indispensable el uso de estos.

Bajo la idea de éste mismo trabajo, del espacio de internet como un elemento de construcción social, las fuentes primarias son los miembros directos y participantes del grupo seleccionado. La observación en la etnografía digital, permitió el manejo del contenido que los actores (miembros del grupo y humorista) generaron para la consecución de los datos.

La técnica de recolección se hizo por observación en el medio electrónico. La recopilación procedió de forma directa y recolectando, del muro del grupo de Facebook, los textos y enlaces de videos o fotos publicadas en dicho muro. Debido a esto, es enteramente cualitativa la información obtenida.

5.3. PROCEDIMIENTO

La recolección de la información, en la etapa uno del procedimiento, se obtuvo con el abarcamiento y ampliación del marco teórico. Es decir que tomando de base los postulados de la hipercorteza cerebral, la inteligencia colectiva, los tecnoimaginarios, el poder de los signos de identidad se procedió a trabajar con fuentes primarias que estructuren una buena base de teorías.

Para el paso dos, se obtuvieron unos datos por medio de la observación para poder hacer la aplicación de las teorías bajo el horizonte del objetivo principal de este trabajo.

Por último, para el paso tres, se realizaron unas conclusiones y la redacción del trabajo final. Para esto fue importante realizar de manera especial y detallada los dos pasos anteriores.

Cabe agregar que este procedimiento estuvo ligado a un cronograma de trabajo.

6. DESCRIPCIÓN

La comunicación se encuentra en constante evolución en todos los aspectos de la vida del ser humano. Los escenarios comunicativos se han transformado, sobre todo por el uso de tecnologías que se adaptan para desarrollar nuevas formas de comunicación o potenciar las ya existentes. Los medios de comunicación masivos tradicionales (prensa, radio, cine y televisión) poseen lógicas y protocolos que necesariamente implican tener en cuenta factores como el tiempo y el espacio. Con internet se obtienen nuevas formas de comunicación en las cuales estos factores se experimentan de manera diferente; además, se potencian y se amplían las posibilidades de relacionarnos con otros, al punto que ya no sólo se habla de interacciones en entornos “físicos” (*offline*), sino también en entornos digitales (*online*).

Para analizar las particularidades de internet es necesario identificar que este medio trascendió su carácter difusionista rápidamente y se convirtió en un espacio idóneo para la interacción y la creación de significación social. Actualmente, la comunicación en entornos digitales se concibe diferente a la de otros medios masivos, pues facilita que el emisor y el receptor intercambien roles y creen mensajes de manera más directa, simultánea e interactiva. La web ha dejado de ser simplemente un espacio de encuentro y ha pasado a ser un lugar habitado y vivido sensorialmente, donde los usuarios crean ambientes inmersivos²¹, en el que se pueden integrar mensajes multimediáticos e ir más allá del simple flujo de información.

La gran red ha potenciado una forma de interacción social, haciéndola más popular y casi un sinónimo de internet: hablamos de las redes sociales. Éstas permiten que millones de usuarios, en cualquier parte del mundo, puedan estar en contacto y crear significaciones de acuerdo a los aportes de cada miembro en cada red. Este proyecto tiene como base la descripción de los **procesos de interacción** que los usuarios de internet establecen entre sí dentro de una red social particular (Facebook), así como **las identidades que allí construyen**. Se parte de la idea de que los flujos informativos y comunicativos que permite Internet son variados y diversos y que están determinados no sólo por las características técnicas del medio, sus herramientas y los soportes materiales, sino, también por las particularidades de sus usuarios, su cultura, sus ideologías, y sobre todo por la posibilidad de ser quien se quiera ser en la web, generando así más de un proceso de comunicación.

²¹GALLEGO, Germán. Op. Cit. Disponible en Internet: <http://tecnoimaginario.blogspot.com/>

Se entiende por interacción todas aquellas acciones mutuas que se ejercen entre personas animales u objetos. La interacción de participantes en un entorno digital, bajo herramientas dadas por la tecnología o en la web, se conoce como interactividad²². Debido a la dificultad que tienen los otros medios para establecer una interactividad, en internet esta característica se hace especialmente importante. Aquí se pueden emitir y decodificar mensajes en contextos totalmente ajenos al que se puede denominar como real o “físico”; en otras palabras, se produce interactividad gracias a un entorno que propicia las interacciones sin generar ninguna clase de contacto presencial. Sin embargo, en el caso de esta investigación, la interactividad toma como referencia representaciones e identidades pre-existentes en el mundo “físico”, o por el contrario, las hace emerger por fuera de internet, de modo que los escenarios *offline* y los escenarios *online* no se encuentran separados, sino que se integran y se complementan.

Ahora bien, para hablar de los procesos de interacción que se presentan en redes sociales en internet, es necesario tomar en cuenta la teoría de Roy Ascott, quien desarrolla conceptos claves para la descripción de los comportamientos de las personas en internet. Ascott hace referencia al término de “doble conciencia” que es el desarrollo de la hipercorteza cerebral²³, un órgano evolucionado por los seres humanos que permite ser uno con el computador, es decir, la extensión del ser humano en la computadora; ese contacto que se crea entre el cerebro, órgano controlador del cuerpo humano, y las herramientas tecnológicas. Se trata de la unión de la mente con la red, creando un “yo” que pueda crear significaciones en un mundo electrónico y lo viva como si fuera un mundo biológico²⁴.

Por otro lado, Pierre Lévy introduce el concepto de “inteligencia colectiva”, con el cual se destaca una de las propiedades del ciberespacio que hacen que éste sea un mundo poco ordinario, pues permite la interacción de miembros de colectivos dentro de un marco de significaciones y relaciones de todos los seres en red, para la construcción de significados propios²⁵.

Hablar de relaciones e interacciones en internet necesita que se haga hincapié en los Tecnoimaginarios²⁶. El término implementado por Georges Balandier se define como la conversión de la técnica en una nueva forma de mitología, dotando a los aparatos técnico-instrumentales de una cualidad para explotar un nuevo género y

²²CEBRIÁN HERREROS, Mariano. La Web 2.0 como red social de comunicación e información [en línea]. Aceptado 12 de mayo de 2008. [consultado 28 de abril de 2011]. Disponible en Internet: http://www.ucm.es/info/emp/Numer_14/Sum/4-04.pdf

²³VILLAMAYOR, Judith. Op Cit. p. 2.

²⁴ASCOTT, Roy. Op. Cit. Disponible en internet: <http://aleph-arts.org/pens/ascott.html>

²⁵LÉVY, Pierre. Op. Cit. P. 17

²⁶GALLEGO, Germán. Op. Cit. Disponible en Internet: <http://tecnoimaginario.blogspot.com/>

una realidad mediatizada, construida y percibida a través de ellos. Se configura, de este modo, una nueva concepción de la realidad, que acaba construyéndose como la manera en que los individuos establecen su interacción con el mundo.

Hablar de Tecnoimaginarios conlleva necesariamente el reconocimiento del paso de internet de medio difusionista a medio de vivencias, donde los aparatos técnico-instrumentales permiten explorar una nueva forma de realidad en la cual la interacción es creada por los individuos en espacios no biológicos.

6.1. DEL GRUPO EN FACEBOOK

Facebook es una red social, quizás la más importante y más popular del mundo en internet. Cuenta con millones de usuarios* y su principal actividad es conectar a personas en todas partes del planeta, permitiendo el uso de muchas herramientas de comunicación como la publicación de fotos, videos, enlaces y textos en el perfil de cada usuario. Esto hace parte fundamental del intercambio y manejo de información entre personas y grupos que se van agregando o conociendo.

En internet, especialmente en las redes sociales, llama la atención el manejo del tiempo y el espacio. El tiempo se usa nada más como referencia pues las prácticas en internet permiten que se pueda acceder a hechos pasados en cualquier momento del presente. Por otra parte el espacio es susceptible de ser modificado. Aunque se trabaja a partir de servidores que sostienen las actividades multimediáticas, el espacio por fuera de internet no es un limitante para las prácticas desarrolladas en la web. Cualquier persona en cualquier parte del mundo puede hacer uso de Facebook sin ninguna limitación, más allá del idioma.

Una importante herramienta que tiene Facebook para la constitución de redes es la posibilidad crear grupos. Los grupos facilitan el encuentro de personas, generalmente alrededor de un personaje público, entidad, organización o evento. Las posibilidades de interactuar en un grupo son iguales a las que tiene una cuenta personal: se pueden publicar fotos, comentarios, enlaces, videos y utilizar la particular herramienta de “me gusta” que tiene Facebook.

*Según la página “Internet World Stats” (<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>) para junio 30 de 2010 se calculó una población mundial de 6.928'198.253 de personas, de las cuales un 9.3%, es decir 642'613.700, usaban Facebook.

Sin embargo, llama la atención la capacidad de poder acoger rápidamente una gran cantidad de gente que tiene algo en común, principal objetivo que se persigue al crear un grupo en Facebook. Lo que hace diferencia a los grupos de las cuentas individuales o personales es su carácter abierto y público, y la posibilidad que ofrecen de que muchos usuarios se unan sin necesidad de una filtración personal o algún tipo de aceptación; con tan sólo hacer clic que en las opciones “unirse a este grupo” o “me gusta”, se accede al contenido y se puede empezar a interactuar bajo las posibilidades que el manager del grupo habilita.

En Facebook existe un grupo particular que mueve masivamente prácticas comunicativas en Colombia; se trata del grupo del humorista antioqueño Suso el Paspi²⁷. Dicho personaje cuenta con 521.189 seguidores* en diferentes partes del mundo, los desarrollan una gran actividad comunicativa sobre todo en el muro. La página del grupo reúne videos, fotos, enlaces, permite que los miembros puedan emitir mensajes de cualquier tipo y, sobre todo, amplía la interacción entre quienes siguen el programa que se emite por televisión.

6.2. SOBRE LA COMUNICACIÓN E INTERACCIÓN EN “SUSO EL PASPI”

Después de hacer una etnografía digital, donde se observaron y se caracterizaron elementos importantes de los procesos de interacción y significación en el muro del grupo “Suso el Paspi”, se pudieron identificar dos frentes fuertes de interacción, ambos con publicaciones de lenguaje escrito: por un lado, las fotos (o imágenes), comentarios y mensajes que Suso emite poseen un valor importante para la interacción. Por otro, predominan los comentarios y el “me gusta” que los seguidores publican en el muro del humorista.

Antes de explicar cada uno, hay que identificar el cambio constante de los flujos de comunicación en internet, pues los roles de emisor y receptor se intercambian con facilidad y rápidamente: se tiene un emisor o creador de mensaje, un receptor que capta y da significado al mensaje, un medio que es internet sobre la plataforma de la red social y el mensaje mismo que es dotado de significaciones de acuerdo a la identidad, el contexto y el conocimiento previo de los miembros de la comunidad, o red del humorista en este caso. El intercambio de roles se da debido a que Facebook brinda la posibilidad de crear mensajes manteniendo un flujo comunicativo que no se rompe y sobre todo por las características de las identidades colectivas e individuales que crean significados. Esto lleva a que todos

²⁷ SUSO EL PASPI. Op. Cit. Disponible en Internet: <http://www.facebook.com/home.php?#!/pages/SUSO-EL-PASPI/42585806783?ref=ts>

*Cifra de seguidores a la fecha: 01 de mayo de 2011.

los miembros cumplan la función de emisor o receptor bajo el hecho de que son creadores y codificadores de mensajes. Cada rol, el de emisor y el de receptor, puede ser y es asumido por cada miembro que interactúa.

Como se mencionó, uno de los frentes de interacción hace referencia a los mensajes emitidos por el humorista, Suso. Éste inicia la comunicación al dejar un mensaje en el muro. Los demás miembros del grupo responden a este mensaje con otros comentarios y utilizan las herramientas que brinda Facebook, asumiendo igualmente el rol de emisores. Un claro ejemplo se aprecia en la ilustración 1, donde Suso emite el primer comentario en el muro del Facebook; sus seguidores lo reciben y lo decodifican, para luego adoptar el papel de emisores, responder y generar mensajes en el muro.

Ilustración 1. Suso emite mensaje en calidad de emisor, los miembros son receptores que codifican el mensaje y cambian el rol, convirtiéndose estos en los emisores.



SUSO EL PASPI
Colosbia jugaste bien...
Hace 18 horas · Me gusta · Comentar

A 1.343 personas les gusta esto.

Ver comentarios anteriores 50 de 152

Vladimir Gómez Lopera Jugamos como nunca y perdimos como siempre... en un momento nos impacientamos, nos desordenamos y, paso a seguir nos meten el gol.. Colombia hizo ver mal a España que es buena pero tambn es puro marketing... pudo haber sido un empate, y hasta hubiéramos ganado pero es por nuestra mentalidad que lo echamos a perder como siempre por conformistas y falta de confianza en lo que se puede hacer, que mediocridad
Hace 17 horas · Me gusta · 👤 1 persona · Denunciar

Mateo Osorio Vargas dos cosas nunca juega mal pero tampoco gana
Hace 17 horas · Me gusta · Denunciar

Bryan Franco Primero se inunda Girardota antes de q Colombia juegue bn y gane :(
Hace 17 horas · Me gusta · Denunciar

Julian David Morales Colombia juega bn casi siempre pero no gana ..!
Hace 17 horas · Me gusta · Denunciar

Yuber Andres Loaiza Orozco pero seguimos necesitando el gol!!
Hace 17 horas · Me gusta · Denunciar

Tiago Echavarria el bolillo si pone a funcionar ese equipo colombia k hp equipazo
Hace 17 horas · Me gusta · 👤 1 persona · Denunciar

Marcos David Kertzrus Farin jugo bien pero perdio.....y en el fútbol no es solo jugar bien es ganar.... pero el eterno problema de colombia marcar goles...
Hace 16 horas · Me gusta · Denunciar

David Duke pero no se pudo ajjajajajajajajja que viva españa!!!!!!!!!!!!
Hace 16 horas · Me gusta · Denunciar

Fuente:SUSO EL PASPI. Página de Facebook [en línea]. Colombia: 2010. Disponible en Internet: <http://www.facebook.com/home.php?#!/pages/SUSO-EL-PASPI/42585806783?ref=ts>

Así se genera una comunicación de doble vía, una retroalimentación, entre el humorista y la comunidad de seguidores. Sin embargo, cabe anotar que, como se observó en la etnografía, Suso interrumpe dicha interacción al no emitir posteriores mensajes de respuesta; en otras palabras, no se continúa produciendo el intercambio de roles.

En el otro frente de interacción se encuentran las publicaciones que hacen los seguidores en el muro del grupo del humorista. Aquí los emisores de mensajes dentro de la red son quienes inician la comunicación, pero en este caso los seguidores son también los receptores. Así que hay una vía de comunicación e interacción que se da únicamente entre los seguidores.

Pero los medios digitales permiten que se rompan las estructuras jerárquicas, dejando a un mismo nivel a todos los integrantes de la red social, ya que cada uno puede usar libremente las herramientas de la plataforma. Por eso es relevante hacer énfasis en que la interacción en este grupo de Facebook admite que sus usuarios, los seguidores de Suso, sean quienes comuniquen mensajes y que haya una retroalimentación en tanto que se genera un proceso cíclico de comunicación entre los usuarios sin necesidad de que los mensajes sean emitidos en primera instancia por Suso.

Como se ha expuesto anteriormente, en la etnografía digital, se pudo comprobar que Suso, pocas veces adquiere el rol de emisor después de haber sido receptor, es decir, después de haber decodificado un mensaje emitido por alguno de sus seguidores. Esto no quiere decir que los mensajes cuyo emisor sean los seguidores, no tengan significado para el humorista. Un ejemplo que demuestra cómo el humorista dota de significado los comentarios que le dejan en el muro (online), es el reconocimiento de éstos dentro su programa de televisión (offline).

Por otro lado están los “me gusta” que se convierten en una comunicación no verbal en sentido estricto, pero es igual de significativa y permite otra forma de interacción. Esta herramienta de la plataforma es muy común, sobre todo en los mensajes emitidos por el humorista en Facebook y básicamente se manejan como un término de aceptación que los seguidores tienen. Pero por las mismas características de la herramienta, no hay una retroalimentación o respuesta del humorista con la misma herramienta (no existe un “me gusta” que se le aplique a un “me gusta” previo). Aunque se puede seguir con el ciclo de comunicación de forma verbal, es decir escribiendo mensajes, la recopilación de información demuestra que tampoco hay casos en los que se responda de esta manera.

El siguiente ejemplo muestra las publicaciones de los seguidores y las formas de interacción que se derivan a partir de allí (ilustración 3):

Ilustración 3. Los seguidores también interactúan entre ellos cuando son ellos mismos los que dan origen al mensaje (ver publicación de Laura Camila y las respuestas a esta).



The image shows a vertical scroll of a Facebook post and its comments. The post is by Laura Camila, who says 'y esa casra q tan pesculiente'. Below it are several comments from other users, including Miguel V. Lobo, Dc Jaimez, Mateo Gomez Martinez, Eliana Chalarca, Patry Jaramillo, and Astrid Hernandez Basto. Each comment includes the user's profile picture, name, text, and timestamp. Some comments have 'Me gusta' (Like) buttons and 'Comentar' (Comment) links. There is also a comment from Maria Manuela Vera Villada with a '1 persona' (1 person) indicator. At the bottom of the comments section, there is a text input field labeled 'Escribe un comentario...'. The entire screenshot is framed by a thin border.

Miguel V. Lobo parece no tengooo q hacer los miercoles despues de la 10
jaja mi horario
ya estaba programadoo verte
El Lunes a las 22:41 · Me gusta · Comentar

Dc Jaimez Suso paspii volve ps!! eee toda la vida ps!!!
El Lunes a las 22:34 · Me gusta · Comentar

A Dc Jaimez le gusta esto.

Escribe un comentario...

Mateo Gomez Martinez SUSO VEN A BUCARAMANGA ERES LO MEJOR A K
CAJA PARCE
El Lunes a las 20:07 · Me gusta · Comentar

Eliana Chalarca Suso te extrañamos un resto volvé pronto, los miercoles ya
no son lo mismo, eres el mejor definitivamente nadie te supera, que Dios te
bendiga por ese don tan maravilloso que te dió como es el de la alegria y la
energia que tenes para contagiar a los demás. YOU ARE THE BEST EL
QUE LO ENTENDIO LO ENTENDIO jajajajajaja. un besito.
El Lunes a las 19:46 · Me gusta · Comentar

Patry Jaramillo suso no te podes ir, no nos poder dejar embalados
entonces con quien tiramos caja pues.si eres la felicidad de mucha gente y
todos te esperamos los miercoles con mucha alegria, te felicito eres el mejor de
todos
El Lunes a las 18:09 · Me gusta · Comentar

Laura Camila y esa casra q tan pesculiente
El Lunes a las 15:30 · Me gusta · Comentar

A Maria Manuela Vera Villada le gusta esto.

Maria Manuela Vera Villada jajajajjjajaja
verdad porke chosco si lo recisbio
El Lunes a las 21:43 · Me gusta · 1 persona

Kevin Andres Suaza Garces suso lo tan discriminando ea q
groceros venga ami colegio llamdo el pedro octavio amado venga
porfavor ud es una caja
El Lunes a las 21:56 · Me gusta

Escribe un comentario...

Astrid Hernandez Basto suso adelante mi asmor, siguele incistiendole al
chocorrano, mientras tando yo incisto en Rio. je je je
El Lunes a las 15:29 · Me gusta · Comentar

Fuente:SUSO EL PASPI. Página de Facebook [en línea]. Colombia: 2010. Disponible en Internet: <http://www.facebook.com/home.php?#!/pages/SUSO-EL-PASPI/42585806783?ref=ts>

Y por último la interacción con los “me gusta” (ilustración 4):

Ilustración 4. La herramienta de "ME GUSTA" es usada de igual manera como forma de interactuar y genera un significado.



Fuente:SUSO EL PASPI. Página de Facebook [en línea]. Colombia: 2010. Disponible en Internet: <http://www.facebook.com/home.php?#!/pages/SUSO-EL-PASPI/42585806783?ref=ts>

En la interacción, el lenguaje, que es mayoritariamente escrito, se maneja como si fuera oral; la ortografía y construcción gramatical no importa mucho. El predominio de la escritura sobre los otros lenguajes permite una interacción más verbal y refleja una interacción off line. Este es otro factor que muestra la convergencia de los entornos “biológicos” y digitales, y la posibilidad de tener una vivencia real en la web.

Pero así como existen procesos de comunicación e interacción online que se originan por lo que sucede por fuera de internet, también se generan procesos de comunicación e interacción offline que nacen de la vivencia e interacción en la web. Para el caso concreto de esta investigación, se observa como un ejemplo bastante ilustrativo las reacciones de muchas personas con relación a la marcha propuesta por el humorista en un acto publicitario (ilustración 5): la motivación que se difundió por la red social digital se trasladó a la realidad “física” y los procesos de interacción y significación se evidenciaron en respuesta al mensaje emitido por el humorista.

Fotografía 1. Lo que empezó en la red, terminó en la realidad física por las interacciones, significados y complemento de ambos mundos.



Fuente: SUSO EL PASPI. Página de Facebook [en línea]. Colombia: 2010. Disponible en Internet: <http://www.facebook.com/home.php?#!/pages/SUSO-EL-PASPI/42585806783?ref=ts>

En la anterior imagen se observa la campaña publicitaria que el humorista hace entre temporadas (fotografía 1). Para el lanzamiento de una nueva, promovió una marcha multitudinaria en la ciudad de Medellín por medio de mensajes en el muro de su grupo. La interacción fue inmediata en la web: personas de diferentes lugares, no sólo de la capital antioqueña, sino también de distintas partes del planeta, como se pudo ver en la recolección de los datos de la etnografía digital, se manifestaron con la causa.

Después de varios días de manifestaciones de apoyo en el entorno digital, se observó ese mismo sentimiento por fuera de la web; los mensajes fueron codificados, significados y pasaron por una interacción en la web, pero esos mismos mensajes también tuvieron significaciones offline. Cabe aclarar que bajo factores posibles como tiempo y espacio.

Sin lugar a dudas se llega a un entorno en el cual la interacción trasciende y une las realidades “físicas” y las digitales. La posibilidad de habitar el mundo digital tal cual como se percibe en el mundo biológico, empieza a indicar que la interacción no sólo se presenta en uno de los dos entornos. Si bien es claro que bajo los conceptos de Ascott el cerebro, órgano presente en el entorno físico, ordena las acciones que proceden en la web, también existe la situación donde las interacciones en la web son las que originan las acciones en campos fuera del entorno electrónico.

Entonces, los límites entre los procesos significativos de cada entorno (online y offline) se determinan por las significaciones, actuaciones e identidades de cada usuario en cada uno o en ambos entornos. Los procesos de interacción significativos en la red son la base para que se construya comunicación. En consecuencia, los medios digitales adoptaron unas prácticas que cambiaron la lógica difusionista y se creó un medio totalmente interactivo.

6.3. EN RELACIÓN A LA COMUNICACIÓN E IDENTIDAD COLECTIVA

Para hablar de identidad es clave la caracterización de elementos como entorno, espacio, temporalidad y características comunes que los miembros de un colectivo comparten. En el caso de las redes sociales, que tienen como particularidad la posibilidad de crear interacciones, también se generan comunidades digitales. Estas puede facilitar, principalmente, la interacción de sujetos anónimos que ubican a sus pares en intereses y necesidades, cuyas probabilidades de interactuar por fuera del ciberespacio, quizás, eran reducidas o nulas, por diferentes motivos que los alejarían de los otros en el espacio social (físico real)²⁸.

Es este el caso de la construcción de identidad colectiva por parte de los seguidores en Facebook del programa de televisión “The Suso’s Show”.

Pero, ¿cómo nace esta construcción de identidad? Según Ascott, dicha construcción depende de la doble conciencia, que no es más que la convergencia mental en dos mundos (el mundo *online* y *offline*) lo que indica la capacidad de desplazarnos sin esfuerzo a través de infinitos mundos del ciberespacio, mientras al mismo tiempo nos acomodamos a las estructuras del mundo material²⁹.

Esta capacidad es precisamente la que les permite a los miembros de una comunidad digital construir una identidad colectiva, la cual los reúne y les provee un patrón con comportamientos similares que los caracteriza y da matices o perfiles que se inclinan hacia un objeto o persona en común. Como lo afirma Pierre Levy “una comunidad virtual se construye sobre afinidades de intereses, de conocimiento, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de

²⁸AGUILAR, Daniel y SAID, Elías. “Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook”. En: *Zona Próxima*. Nº 12. Universidad del Norte, 2010. p. 194.

²⁹ASCOTT, Roy. Op. Cit. Disponible en Internet: <http://aleph-arts.org/pens/ascott.html>

intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales”³⁰.

En el grupo de “Susos el Paspi”, la comunidad que se crea gira en torno a un individuo que es el humorista, el cual, además, sirve como referencia para direccionar los procesos de interacción. Entonces, cuando Dany Hoyos (nombre real del humorista) se convierte en Suso, es evidente que se empiezan a generar procesos de construcción de identidad tanto en el mundo físico como en el digital.

Tomando esto en consideración, la construcción de identidad dentro de una red social digital puede surgir a partir de la integración de los mundos *offline* y *online*. De hecho, “es raro que la comunicación a través de las redes informáticas sustituya pura y simplemente los encuentros físicos: la mayor parte de las veces es un complemento o una ayuda”³¹. Consecuentemente, se genera una cultura en las personas, en la cual se comparte el lenguaje, el comportamiento, el pensamiento, los gustos, etc., tomando como referencia aquello que sucede por fuera de internet.

En el grupo de seguidores de “Susos el Paspi”, el imaginario previo que traen las personas y con el que se tiene relación directa a través del programa es el principal factor de origen de una identidad colectiva. Para esto es clave la descripción de los procesos *offline*, como también, las bases del imaginario social, concepto que es explicado por Gilbert Durand en “Las estructuras antropológicas del imaginario”³². En el imaginario social el humano elabora un mundo que le permite compensar la insatisfacción provocada por las coacciones impuestas, cristalizando un universo simbólico que forma parte constitutiva y esencial del modo en que se asume el mundo circundante.

Existen varias características que se reiteran en cada uno de los miembros de este grupo. En lo que concierne al entorno *online*, se pueden nombrar como las principales tendencias, las siguientes:

✓ **Apropiación de la jerga del personaje:** se escribe como habla el humorista, se usa un lenguaje coloquial y regionalista, se adoptan sus palabras, nombres, expresiones y dichos. Se introduce la letra “s” en medio de las palabras.

³⁰LEVY, Pierre. Ciber cultura. La cultura de la sociedad digital. México: Anthropos Editorial, 2007. p. 100.

³¹Ibid. p. 100.

³²DURAND, Gilbert. Op. Cit. p 213

- ✓ **Se le habla al humorista como si estuviera presente:** comentarios y preguntas directas a la espera de una respuesta.
- ✓ **“Dios Suso”:** para los seguidores, el personaje es el mejor en todos los campos y las actividades.

En el siguiente ejemplo se muestran algunos de los factores que van formando la identidad colectiva en el grupo; se presentan las características anteriormente expuestas (ilustración 6).

Ilustración 6. La identidad colectiva del grupo se va formando por varias características que vienen desde el entorno OFFLINE y se fortalecen en internet.

The screenshot shows a vertical feed of Facebook posts. Each post includes a user's profile picture, name, and text. The posts are as follows:

- Miguel V. Lobo:** "parce no tengooo q hacer los miercoles despues de la 10 jaja mi horario ya estaba programadooo verte" (El Lunes a las 22:41 · Me gusta · Comentar)
- Dc Jaimez:** "Suso paspii vuelve ps!! eee toda la vida ps!!" (El Lunes a las 22:34 · Me gusta · Comentar). Below the post is a comment box with the text "A Dc Jaimez le gusta esto." and "Escribe un comentario..."
- Mateo Gomez Martinez:** "SUSO VEN A BUCARAMANGA ERES LO MEJOR A K CAJA PARCE" (El Lunes a las 20:07 · Me gusta · Comentar)
- Eliana Chalarca:** "Suso te extrañamos un resto volvé pronto, los miercoles ya no son lo mismo, eres el mejor definitivamente nadie te supera, que Dios te bendiga por ese don tan maravilloso que te dió como es el de la alegría y la energia que tenes para contagiar a los demás. YOU ARE THE BEST EL QUE LO ENTENDIO LO ENTENDIO jajajajajaja. un besito." (El Lunes a las 19:46 · Me gusta · Comentar)
- Patry Jaramillo:** "suso no te podes ir, no nos poder dejar embalados entonces con quien tiramos caja pues.si eres la felicidad de mucha gente y todos te esperamos los miercoles con mucha alegría, te felicito eres el mejor de todos" (El Lunes a las 18:09 · Me gusta · Comentar)
- Laura Camila:** "y esa casra q tan pesculiente" (El Lunes a las 15:30 · Me gusta · Comentar). Below the post is a comment box with the text "A Maria Manuela Vera Villada le gusta esto." and "Escribe un comentario...".
- Maria Manuela Vera Villada:** "jajajajajajaja verdad porke chosco si lo recisbio" (El Lunes a las 21:43 · Me gusta · 1 persona)
- Kevin Andres Suaza Garces:** "suso lo tan discriminando ea q groceros venga ami colegio llamdo el pedro octavio amado venga porfavor ud es una caja" (El Lunes a las 21:56 · Me gusta)
- Astrid Hernandez Basto:** "suso adelante mi asmor, siguele incistiendole al chocorrarno, mientrasstando yo incisto en Rio. je je je" (El Lunes a las 15:29 · Me gusta · Comentar)

Fuente: SUSO EL PASPI. Página de Facebook [en línea]. Colombia: 2010. Disponible en Internet: <http://www.facebook.com/home.php?#!/pages/SUSO-EL-PASPI/42585806783?ref=ts>

Estas características describen bien a los miembros de este grupo: personas en su gran mayoría naturales de Colombia y con mucho arraigo por la cultura “paisa”*. Los procesos de construcción de identidad se originan cuando el humorista escribe en el muro de su grupo y los seguidores deciden comentar sobre el tema que él plantea; estos se expresan de acuerdo a patrones comunes: escriben de manera similar, modificando el lenguaje y creando un código propio que no es fácilmente comprensible para un individuo que se encuentre por fuera de esta comunidad.

La aparición de la letra “S” como patrón común es clave, sobre todo porque para el caso de este grupo, la utilización de esta letra consonante se convierte en un símbolo, entendido éste como “un signo socialmente constituido (... Por lo tanto, una acción, un gesto, inclusive una palabra, adquieren significado para la mente infantil (o la adulta) cuando se convierten en signos... Un movimiento, una expresión devienen signo al tiempo que una mente lo interpreta como tal...)”³³. Para el caso de esta investigación, el símbolo juega un papel clave en la determinación de comportamientos y seguimiento de patrones, ya que los símbolos se convierten en los rasgos que están definiendo las identidades que comúnmente están aceptadas e identificadas. En el grupo, los símbolos se muestran como patrones básicos para los procesos de interacción y significación social. Una ilustración es la capacidad que tiene el símbolo de la letra S. Es un signo (que está aceptado socialmente por los miembros del grupo) y se manifiesta como un factor común para la identidad colectiva.

Las expresiones, los comentarios o la forma de escribir de los miembros dentro del grupo no son lo único que genera identidad colectiva; también el lugar de nacimiento o de residencia son claves. Gracias al ciberespacio, personas que comparten un mismo sentido de pertenencia a un territorio pueden converger y tener un lugar de encuentro. A continuación, se mencionan las características comunes más destacables que poseen estos individuos con relación al mundo *offline*:

✓ **El regionalismo y nacionalismo se convierten en la principal característica común para los integrantes de grupo.** Estos dos aspectos son base primordiales para compartir los diferentes significados.

*Son las personas nacidas en ciertas regiones de Colombia (Antioquia, eje cafetero, etc.) Se identifican por una unidad cultural, territorial y folklórica que diferencia a las personas de esta cultura con las de las otras personas de diferentes regiones de Colombia.

³³PERINAT, Adolfo. Op. Cit. p. 2.

✓ **Gran cantidad de miembros son colombianos residentes en España:** las costumbres ibéricas se plasman en la red y se comparte un espacio digital que rompe las fronteras.

✓ Facebook se convirtió en el lugar indicado para que los seguidores se unan y demanden que el programa regrese al aire.

Se presenta un ejemplo que plasma rasgos off line dentro del espacio online:

Ilustración 7. Los símbolos son los elementos principales para la construcción de identidad.

SUSO EL PASPI
Hosla a tosdos!! les deseo un exceleste isnicio de sesmana... Y olé... Ya sistiendo la madre pastria... Vamos tios que yo soy su sosbrino... Ahhh qué caja!
El Lunes a las 10:21 · Me gusta · Comentar

A 657 personas les gusta esto.

Danni Bonnaventti cuando en bardeona?
El Lunes a las 10:22 · Me gusta

Paola Andrea Garcia Zuleta jajajaj yo soy paspi yo soyy paspiiii
ahhhhh...b uen dia suso kiss
El Lunes a las 10:22 · Me gusta

Alejo Pineda Yepes Eso mijo!!!! Esa es la actitud para empezar muy bien la semana!!!
El Lunes a las 10:22 · Me gusta

Wendy Yurley Mesa Giraldo mmm que bien.. lo mismo para ti
El Lunes a las 10:24 · Me gusta

Lúfee Rodríguez ;)
El Lunes a las 10:27 · Me gusta

Mateo Roman Cardona Suso cuando vas a vanir a atlanta eeuu
El Lunes a las 10:27 · Me gusta

Fleixon Molina TE ESPERAMOS EN MALAGA-ESPAÑA CON LOS BRAZOS ABIERTOS
El Lunes a las 10:29 · Me gusta

Darwin Guerra Agudelo suso cuando regresas a telemdellin ya te queremos ver de nuevo.... antioquia te adama.!!!
El Lunes a las 10:30 · Me gusta · 1 persona

Margarita Madrigal Londoño SUSO LLEVAS COMO DOS SEMANAS LLENDOTE PA ESPAÑA Y NADA!!! QUE PASA?..PURO TILIN TILIN Y NADA DE PALETAS!!!
El Lunes a las 10:36 · Me gusta · 1 persona

Diana Milena Preciado Aguirre suso y nada q me das respuesta.intercambio de HOSPEDAJE A CAMBIO DE AREPAS.....ES MAS TE RECOJO EN EL AEROPUERTO
El Lunes a las 10:38 · Me gusta · 1 persona

Luz Adriana Davila Escobar si es la verdad que pasa pues suso
El Lunes a las 10:38 · Me gusta · 1 persona

Pipe Rios de bna y cuando vuelba de isvitado a dosña gloria pa botar caja
El Lunes a las 10:39 · Me gusta · 2 personas

Luz Esneda Tangarife Ramirez que bn.....traiga cossitas para todos sus fan.... vale tio!!!!

Fuente: SUSO EL PASPI. Página de Facebook [en línea]. Colombia: 2010. Disponible en Internet: <http://www.facebook.com/home.php?#!/pages/SUSO-EL-PASPI/42585806783?ref=ts>

La unión de todas estas características, tanto *online* como *offline*, son las que generan identidad dentro del grupo y es una identidad que se relaciona directamente con los diferentes entornos identificados por Ascott. Es clave tener en cuenta que sin la existencia del programa “The Suso’s Show” esta interacción y construcción de identidad no sería posible en el entorno digital. Cabe anotar que, a pesar que durante la conformación de este análisis el programa no estuvo al aire, pues se encontraba fuera de temporada, la actividad en el muro del grupo era constante e intensa y bajo los mismos patrones y factores de identidad. Como se puede observar, la construcción de identidad en medios digitales amplía y potencia la que ya existe en el mundo físico.

La posibilidad de generar una identidad, varias identidades o ninguna para un solo ser de la realidad biológica en medios online logra ejemplificar lo que señala el antropólogo francés Marc Augé: “La identidad individual y colectiva se construye con la alteridad, a través de la negociación y el complemento con un ‘otro’ (...) La identidad en el medio digital, en tanto, implica nuevos desafíos y problemáticas a partir de la construcción y utilización lúdica de nuevas máscaras y avatares”³⁴. Esto supone que la identidad individual varía en tanto la creación de significados de cada ser, que al final, se hacen comunes en la identidad colectiva. Cada miembro, que posee una característica o muchas en el entorno online, termina por concurrir en una gran identidad, con características propias y comunes a cada uno de ellos y que por tanto deja surgir una identidad colectiva.

En conclusión, Internet se convirtió en un espacio habitable, donde los procesos humanos son factibles en todas sus expresiones, donde se crea un mundo dotado de significaciones múltiples que posibilitan varias formas de interactuar, dejando a todos los usuarios en un mismo nivel y permitiendo flujos que en un mundo “físico” muchas veces no son posibles por el carácter espacial, temporal o jerárquico.

Facebook es la red social digital más importante del mundo que permite conexiones interpersonales bajo herramientas que posibilitan el multilinguaje; en la red social estudiada, el grupo en Facebook de “Susó el Paspi”, se ven claros elementos de interacción que aprovechan las herramientas brindadas por esta plataforma digital. Debido a esto se dan varias formas de interacción en el muro, donde el flujo comunicativo permite el intercambio de roles entre emisor y receptor. Aunque existen varias herramientas que son usadas, la comunicación verbal es el código más frecuente en la interacción.

³⁴ AUGÉ, Marc. 2º edición del Festival Internacional de Literatura de Buenos Aires (Filba). Argentina: Septiembre de 2010.

Las interacciones online repercuten en la vida off line y viceversa. Como lo explica Ascott, con la hipercorteza cerebral y los cambios introducidos por internet se da la unión de los entornos digital y físico, permitiendo vivencias comunes en ambos entornos. Ya sea entre el protagonista de la red social y los seguidores o entre los seguidores mismos, la interacción online se presenta en una forma de multilinguaje y con herramientas de la plataforma que indican la habitabilidad del mundo digital.

Por otra parte, la construcción de identidades colectivas genera un verdadero grupo que permite la conexión de pares en una red social de entorno digital bajo posibilidades que las herramientas del medio facilitan (manipulación del espacio, de la temporalidad y de la personalidad). Varios factores, tanto online como offline, van moldeando las características que se convierten en patrones para los miembros de la red social. La identidad es el factor común que rodea y determina las interacciones de los miembros en Facebook.

6.4. DATOS QUE ARROJÓ LA ETNOGRAFÍA DIGITAL

A continuación se presentan varios datos importantes que arrojó la etnografía digital y que refuerzan la teoría, sobre todo de la identidad, en el desarrollo del trabajo. Estas agrupaciones se hacen por caracterización del contenido de los mensajes que se emitieron durante el periodo del estudio etnográfico y perfilan las identidades y las interacciones de los miembros del grupo.

Hombres: Población masculina que interactuó durante los días de la etnografía digital en el muro del grupo de Suso. **TOTAL: 339**

Mujeres: Población femenina que participó en el muro del humorista durante el tiempo de estudio. **TOTAL: 332**

Saludo: Son los mensajes significados, en los que los emisores utilizan las herramientas del muro de Facebook para hacer llegar mensajes de saludos a Suso. **TOTAL: 99**

Visita: Hace referencia a los mensajes de los seguidores-emisores en los que piden al humorista, por medio del entorno digital, que haga presencia física en diferentes lugares. Por lo general son colombianos en diferentes partes del país y del mundo que buscan que el show del comediante llegue a los lugares que físicamente ellos habitan. **TOTAL: 57**

Regreso: Durante la etnografía digital, el programa no estaba en temporada al aire, así que los seguidores pedían el regreso a la pantalla del programa. Inevitablemente, y como ya se ha explicado, los emisores de estos mensajes usan la plataforma de Facebook para llegar “directamente” al humorista y quieren hacer significar en Suso, sus mensajes. **TOTAL: 228**

Otros: Esta caracterización agrupa los mensajes que, aunque tienen que ver con el personaje Suso, no son suficientes para agruparlos en categorías individuales como las anteriores. En este grupo se encuentran elementos como fotos, mensajes con contenidos diferentes a los otros grupos, enlaces de videos entre otros. Cabe aclarar que en conjunto, son muchos mensajes en comparación a otras categorías, pero que cada mensaje por su significación, no tendría mayor importancia. **TOTAL: 147**

Mensajes externos: Estos mensajes acogen a aquellos que los emisores dejan en el muro del humorista en Facebook que no tienen ninguna conexión significativa con el personaje, pero que sí es codificable entre los miembros. Se encuentran anuncios de tipo clasificados o de ventas y enlaces que no son relacionados con Suso. **TOTAL: 61**

Fútbol: Esta categoría sobresale por la cantidad de significaciones que toman los mensajes relacionados con el fútbol, sobre todo en días de partidos de la Selección Colombia, entre los miembros del grupo. **TOTAL: 26**

Doña Gloria: La del METROCABLE, su video en YOUTUBE (<http://www.youtube.com/watch?v=c4XIFdlLddI>) y el hecho que fuera paísa, provocó un gran impacto en los usuarios y generó una serie de mensajes dirigidos a Suso y relacionados con la señora. **TOTAL: 35**

Suso: Los mensajes en los que el emisor es Suso. **TOTAL: 41**

Mensaje con más LIKES (Me gusta): el mensaje que más usa y significa la herramienta LIKE es de **1.343**

Mensaje con más comentarios: el mensaje en el muro que más fue comentado, fue emitido por Suso (“*Voy yendo para la plaza Botero nos vemos allá 2pm*”) **575** veces.

7. CONCLUSIONES

- ✓ Los procesos de interacción y significación social dentro del grupo de “Susó El Paspi” se presentan de acuerdo a la emisión, decodificación y recepción de mensajes en el muro, teniendo en cuenta la apropiación de rol de emisor o receptor. Estos procesos se dan gracias a factores de identidad y significaciones que traen las herramientas de la plataforma y las vivencias offline reflejadas en el entorno online de las identidades de los participantes.

- ✓ La comunicación dentro del grupo de “Susó El Paspi” se presenta en una forma de multilinguaje, resaltando lo verbal y no verbal, de acuerdo a las herramientas que la red social Facebook presta (likes, muro, entre otras). Este intercambio comunicativo permite la conexión de los miembros del grupo y las herramientas admiten además que se produzcan mensajes significados en la interacción.

- ✓ Las formas predominantes de interacción en el muro del grupo del humorista son las publicaciones verbales y el uso de la herramienta “me gusta”. Esto demuestra que las significaciones son posibles en entornos online con herramientas propias de plataformas de internet. El estado de doble conciencia del ser humano hace de internet un espacio habitable. Sí existen entonces, procesos de comunicación en entornos digitales, que pasaron de ser medios difusionistas a convertirse en lugares de creación y emisión de mensajes, gracias a las herramientas que cada plataforma posee.

- ✓ Los procesos de significación social que presentan los miembros del grupo giran en torno a la identidad de cada uno y los simbolismos que se extienden desde el entorno offline y que conjuntamente forman la identidad colectiva. Las significaciones e identidades demuestran que el entorno digital y físico se complementan, ya que en la construcción de identidades colectivas, para este caso, fue necesario un conocimiento previo dado en televisión (offline) que repercuta por significación de un seguidor en Facebook (online). Las interacciones online tienen efecto en el mundo offline y viceversa, permitiendo que se efectúen acciones que reflejan la habitabilidad de los dos entornos. Los factores y elementos que hacen posible la construcción de una identidad colectiva se centralizan en los códigos y significados que posee un grupo. El entorno, espacio, tiempo y regionalismo, son factores que van determinando y formando identidades individuales que en un espacio en común crean una identidad colectiva.

- ✓ La identidad y la interacción van unidas en la creación de significados y comunicación en la red social: la identidad perfila y planea, mientras que la interacción construye y vuelve real. La identidad es lo que dota de significado y crea socialmente hablando, procesos comunicativos; mientras que la interacción es el elemento que permite que fluya y sean realidad los diferentes procesos que generan comunicación en algún medio con un mensaje y su significado que finalmente revela la manera por la cual los sujetos establecen interacción con el entorno.

- ✓ Las interacciones de un entorno digital pueden transformarse, al igual que en espacios físicos, en actos cotidianos y de costumbres, que contribuyen y maximizan la formación de comunicación y de estructuras sociales.

- ✓ Los procesos de interacción se pueden originar tanto en el ambiente online como en el offline y tener efectos en el otro ambiente. Se genera una comunicación de doble vía, una retroalimentación entre el humorista y los seguidores. Dejando como formas de interacción a los mensajes emitidos por el humorista, los mensajes emitidos por los seguidores y los “like”.

- ✓ La identidad en redes sociales se genera con las interacciones de los dos mundos. El imaginario previo que traen las personas, con el que se tiene relación a través del programa, es el principal factor de origen de una identidad. La unión de todas las características, tanto online como offline, son las que generan identidad dentro del grupo.

BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR, Daniel y SAID, Elías. "Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook". En: Zona Próxima. N° 12. Universidad del Norte, 2010.

ARCILA CALDERON, Carlos. Categorías para la comprensión de las interacciones digitales. La identidad como mediadora de la comunicación en los entornos virtuales [en línea]. 2009. [consultado 25 de enero de 2012]. Disponible en Internet:

<http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articulodocumento.asp@idarticulo%3D2&rev%3D77.htm>

ASCOTT, Roy. Cuando el jaguar se tumba junto a la oveja: especulaciones sobre la cultura posbiológica. En: Simposio CAiA-STAR: "Extreme parameters. New dimensions of interactivity". 12 de julio de 2001. Publicado noviembre de 2001. 6 p.

ASCOTT, Roy. El web Chamántico. Arte y conciencia emergente [en línea]. [consultado 11 de septiembre de 2010]. Disponible en Internet: <http://aleph-arts.org/pens/ascott.html>

AUGÉ, Marc. 2º edición del Festival Internacional de Literatura de Buenos Aires (Filba). Argentina: Septiembre de 2010.

CASTELLS, Manuel. La era de la información [en línea]. [consultado 06 de noviembre de 2010]. Disponible en Internet: <http://www.geocapacitacion.com.ar/biblio/laera1.pdf>

CEBRIÁN HERREROS, Mariano. La Web 2.0 como red social de comunicación e información [en línea]. Aceptado 12 de mayo de 2008. [consultado 28 de abril de 2011]. Disponible en Internet: http://www.ucm.es/info/emp/Numer_14/Sum/4-04.pdf

DURAND, Gilbert. Las estructuras antropológicas del imaginario. México: Fondo de cultura Económica, 2004. 482 p.

GALLEGO, Germán. Tecnoimaginario y Web 1.0, 2.0 y 3.0 [en línea]. Cali – Colombia: 04 de Septiembre de 2009. [consultado 11 de septiembre de 2010]. Disponible en Internet: <http://tecnoimaginario.blogspot.com/>

INSTITUTO COLOMBIANO DE NORMAS TÉCNICAS y CERTIFICACIÓN. Trabajos escritos: presentaciones y referencias bibliográficas. NTC 1486, 5613, 4490. Bogotá D.C.: ICONTEC, 2008. 92 p.

LEVY, Pierre. Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. México: Anthropos Editorial, 2007. 230 p.

LÉVY, Pierre. Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio. Washington, DC: La Découverte, 2004. 142 p.

PERINAT, Adolfo. Notas Sueltas Sobre Signo Significado y Símbolo. Doctorados “Percepción, Comunicación y tiempo” y “Procesos Comunicativos en el Aula”. Curso 1997 – 1998.

REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA. Diccionario de la Lengua Española. Vigésima Segunda Edición. España: 2001. 1614 p.

RUEDA, Rocío. Cibercultura: Metáforas, prácticas sociales y colectivos en red[en línea]. Colombia: Nómadas – Universidad Central, 2008 [consultado 06 de noviembre de 2010]. Disponible en internet: <http://www.ucentral.edu.co/NOMADAS/nunme-ante/26-30/28/1-CIBERCULTURA.pdf>

SCOLARI, Carlos. Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Editorial Gedisa, 2004. 253 p.

SUSO EL PASPI. Página de Facebook [en línea]. Colombia: 2010. [consultado 08 de Septiembre de 2010]. Disponible en Internet: <http://www.facebook.com/home.php?#!/pages/SUSO-EL-PASPI/42585806783?ref=ts>

VILLAMAYOR, Judith. Resumen de Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital. En: Séptimas jornadas de artes y medios digitales. Córdoba – Argentina: 2005. 5 p.