



Redes sociales virtuales: la interacción comunicativa humana devenida en técnica

Virtual social networks: Human Communicative Interaction turned into a technique

Daniel Ernesto Beltrán Riaño¹ 

Resumen

El artículo de reflexión surge del trabajo de investigación titulado “Redes sociales virtuales como dispositivos mediáticos contemporáneos”, desarrollado como investigación de tesis doctoral en Lenguaje y Cultura de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC). A partir de los resultados de la tesis, el artículo aborda el papel de la intermediación técnica en la comunicación interactiva virtual de las redes sociales virtuales (RSV) y evidencia cómo esta intermediación técnica puede configurar un entorno coercitivo para los usuarios de estas redes sociales que puede llegar a incidir en el modo de la intermediación entre ellos. Se evalúa la incidencia de la técnica en la constitución de los mecanismos y herramientas de interacción en el interior de las RSV, para determinar cómo ello da cuenta de una arquitectura de la interacción que puede modular los modos de interacción, favoreciendo los intereses de las RSV en su búsqueda por propiciar flujos y reflujo informativos para configurar la *big data* de la cual se extrae lo más íntimo de la interacción humana. Para sustentar teóricamente la modulación por efecto de la arquitectura estructurante de las RSV, el artículo aboca los conceptos de *interfaz* y de *dispositivo mediático*. Ambos son abordados como categorías analíticas que permiten la comprensión de lo comunicativo en el escenario multimodal virtual. Bajo estas categorías analíticas se realiza un análisis comparativo de las particularidades técnicas de las interfaces presentes en las redes sociales y con ello se evidencia la mediación técnica de las RSV.

Palabras claves: redes sociales virtuales, interacción comunicativa virtual, dispositivo mediático, instrumentalización técnica.

Abstract

This article is derived from the research work entitled “virtual social networks as contemporary media dives”, which was developed as a doctoral thesis in the doctorate in Language and Culture of the Pedagogical and Technological University of Colombia (UPTC). As a result of the reflection on the conclusions of the doctoral thesis, especially on the technical-technological, semi-discursive, and socio-anthropological procedures that operate in the regulation of virtual social networks, this article discusses how the technical intermediation of virtual interactive communication influences the interaction produced within social networks.

The influence of the technique in the construction of the mechanisms and tools of interaction in the virtual social networks (VSN) can influence the *architecture* that regulates the modes of interaction. This generates information flows that are adapted to the interests of the administrators of the social network, who build the big data. Finally, the most intimate human interaction is extracted from the big data through search algorithms.

The theoretical reference of this article of reflection is based on the concepts of *interface* and *media devices*. The two concepts are addressed as analytical categories that allow the understanding of communication in the virtual multimodal scenario.

Keywords: virtual social networks, virtual communicative interaction, media device, technical instrumentalization.

¹ Docente de planta de la Facultad de Ciencias y Educación de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Licenciado en Lingüística y Literatura, especialista en Psicolingüística, magíster en Investigación Social, doctor en Lenguaje y Cultura. Correo electrónico: debeltranr@correo.udistrital.edu.co, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4407-3178>

Cómo citar: Beltrán, D. E. (2021). Redes sociales virtuales: la interacción comunicativa humana devenida en técnica. *Enunciación*, 26(2), 244-254. DOI: <https://doi.org/10.14483/22486798.17249>

Artículo recibido: 24 de abril de 2021; aprobado: 14 de diciembre de 2021

Introducción

La interacción comunicativa humana va más allá de un intercambio de información de un sujeto emisor a un sujeto receptor. Implica el encuentro y el desencuentro, el consenso y el disenso, la confrontación y la comunión. Las teorías emancipatorias del ser humano como ser social pasan de modo necesario por el logro de esta interacción comunicativa que implica el reconocimiento del otro, la alteridad y la otredad.

El progreso técnico de los instrumentos de información y *comunicación*, especialmente los desarrollados al final del siglo XX e inicios del siglo XXI, han permitido una mayor conectividad entre los individuos dando lugar a un mayor acercamiento entre ellos. No obstante, la realidad de la comunicación hoy se vislumbra más como la imagen del progreso técnico y menos del progreso comunicativo. Es la imagen que hace creer que el progreso técnico de la comunicación es la respuesta a los problemas de la incomunicación que aún nos sobreviven o, peor aún, una imagen que considera que los progresos técnicos de la interacción son la verdadera comunicación.

Hoy la interacción comunicativa es más un acto subordinado al recurso técnico y menos a la intermediación realmente humana.

Lo anterior debe ponernos en alerta sobre el nuevo modo instituido del ser de la interacción comunicativa más cercano a una ideología técnica que configura, a la manera deleuciana, sociedades de control, que de una visión de posibilidad comunicativa emancipadora teorizada por [Habermas \(1999\)](#).

Para dar cuenta del propósito de este artículo, se describirá la incidencia de la técnica en la constitución de los mecanismos y herramientas de interacción presentes en las redes sociales virtuales (RSV) como caso emblemático de la nueva interacción comunicativa virtual. Esta descripción es configurada a partir de los resultados obtenidos en la investigación de tesis doctoral "Redes sociales virtuales como dispositivos mediáticos

contemporáneos". Esta buscó evidenciar cómo las redes sociales se han venido constituyendo en nuevos dispositivos mediáticos de control. Para dar claridad al lector sobre la estructura descriptiva que se presenta en el artículo, donde a través de subtítulos se va avanzando en el análisis de las herramientas y mecanismos y su potencial papel mediador de la interacción, se describe la metodología utilizada en la investigación de tesis para comprender el modo analítico del procedimiento metodológico aquí desarrollado. En la tesis doctoral se reconoció la posibilidad de abordar analíticamente cada interfaz de interacción de las RSV, en la medida en que se puede reconocer la funcionalidad de los recursos del lenguaje, las formas simbólicas y los recursos técnicos y tecnológicos contenidas en las diversas interfaces. Esto permite dar cuenta de los modos en que las herramientas y mecanismos interactivos constitutivos de las interfaces de las redes sociales llegan a configurar una modulación y una disposición para la producción y el consumo de información. El diseño metodológico de la investigación doctoral fue guiado por esta perspectiva.

En relación con el *enfoque de investigación*, por cuanto se buscó abordar de modo analítico los recursos de lenguaje, de la técnica y de los ámbitos socioculturales que son empleados en la funcionalidad de las interfaces, la investigación siguió una perspectiva metodológica de *análisis de contenido*, la cual cuenta con una tradición metodológica que ha permitido definirla como una técnica investigativa de enfoque mixto. La analítica de contenido tiene sus bases en el sociólogo Bernard [Berelson \(1952\)](#) quien la describe como "una técnica de investigación para la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de las comunicaciones, teniendo como fin interpretarlas" (p. 17). En este sentido, no solamente de contenido manifiesto, sino también de contenido no manifiesto. Dicho enfoque investigativo vinculado especialmente al estudio de medios ha tenido una tradición de carácter analítico-cuantitativo,

por cuanto dichos análisis se enfocaban en clasificar y/o codificar los diversos elementos de un mensaje en categorías con el fin de hacer aparecer de manera adecuada algún tipo de sentido. En tal dirección apuntaba por ejemplo a las investigaciones sobre las noticias en prensa para encontrar en ella tendencias ideológicas o manipulación de los eventos noticiosos. Esto fue producto de considerar el sentido como explícito en la materialidad del medio (es decir, de contenido manifiesto). Esta concepción lleva implícito el sesgo de considerar el contenido como algo dado, como realidad manifiesta. En el interior de la tesis, este sesgo positivista se superó por una perspectiva en donde el contenido es visto desde una óptica comprensiva; es decir, en donde el sentido del contenido no es la búsqueda exclusiva de marcadores indiciales, sino la interpretación de contenido de fondo que en ella subyace. Este giro tiene que ver con el reconocimiento de que no es posible asignar al contenido un carácter de objeto, de cosa dada.

El caso del estudio de las RSV presenta esta segunda naturaleza, pues el análisis propuesto va de formas analíticas con finalidad cuantitativa (en donde, por ejemplo, la información sobre recurrencias, similitudes y diferencias cuantitativas de los diversos elementos fue un primer dato base importante), a formas analíticas con finalidad cualitativa (ninguno de estos datos por separado podría indicar mayor cosa si, como dato *frío*, no se pone en perspectiva interpretativa, es decir, si de allí no es posible evidenciar caracterizaciones, cualidades y funciones comunicativas de cada elemento de comunicación que se configura en las redes sociales).

En cuanto al marco de referencia teórico, se parte del concepto de *interfaz* que, más que categoría técnica del mundo virtual, constituye un mediador comunicativo de característica multimodal con capacidad estructurante. De igual modo, el concepto de *dispositivo mediático* que, desde la instancia semiodiscursiva, deviene en categoría analítica de comprensión de lo comunicativo en el escenario multimodal virtual.

Atendiendo a la estructura metodológica propuesta para el presente artículo y teniendo como base teórica el concepto de *interfaz*, en lo que viene se presenta una descripción del concepto y sus implicaciones en la configuración de las RSV. Luego de ello, se reconoce el papel estructurante de la interfaz para comprender a su vez el papel de las herramientas y mecanismos de interacción para, finalmente, exponer la potencialidad que tienen estas herramientas y mecanismos para configurarse en dispositivos de mediación comunicativa.

Interfaz, escenario interactivo de las redes sociales virtuales

Las RSV son hoy día el paradigma constitutivo de la interacción comunicativa virtual. El uso mayoritario que se hace de ellas en muchos lugares del mundo las convierte en el medio interactivo predominante en internet.

Al reflexionar sobre cómo estas redes propician la interacción, se reconoce que la intermediación técnica es el principal elemento de esta interacción. En tal sentido, el principal recurso técnico de mayor influencia es el recurso de la *interfaz*.

La interfaz es extensión de las capacidades humanas¹ (en el caso del manejo de objetos de la virtualidad), a su vez es el escenario virtual en el que interactúan los internautas (Figura 1). Es también el escenario en el cual el usuario puede tener una existencia virtual y también es el escenario para interactuar con otros, ya sean sujetos reales o virtuales (Scolari, 2004, p. 34).

En la medida en que la interfaz superó el proceso puramente instruccional del usuario hacia la máquina (el diálogo básico en los comienzos de la era de la computación entre el hombre y el computador, en el esquema de *input* instruccional y *output* del sistema) y se instauró en relaciones más complejas como la manipulación de objetos virtuales, la coexistencia en mundos digitales, la interacción comunicativa simulada, el trabajo de

¹ A la manera en que Marschall McLuhan (1996) entendiera esta idea de las prótesis o extensiones humanas.



Figura 1. Ejemplo de interfaz: pantalla de inicio de la red social virtual Facebook

Fuente: www.facebook.com

creación en el escenario de interfaz, entre otras: la creación de interfaz fue menos el trabajo de ingenieros y programadores y más la labor de diseñadores de escenarios virtuales quienes, más allá de crear un lenguaje de *software*, se orientaron en la articulación de medios multimodales para el logro de objetivos cada vez más concretos en el escenario digital.

En este marco, el diseño se basó en los principios de usabilidad consistentes en su efectividad (logro del objetivo de la interfaz), eficiencia (facilidad en el manejo de la interfaz que permite la ejecución de tareas del usuario) y satisfacción (el uso de la interfaz de manera sencilla, evitando la frustración del usuario) que permitieron la creación de interfaces más efectivas. (Nielsen, 1993).

En la actualidad, el diseño de interfaz agrega nuevos criterios al factor de usabilidad como garante de éxito de la interfaz misma: facilidad, funcionalidad, ahorro cognitivo y capacidad de retroalimentación por parte del usuario (Nielsen y Budiu, 2013).

Todas estas cualidades en el diseño han hecho que la interfaz se convierta en una presencia casi

invisible para el usuario, apenas perceptible cuando se hace conciencia de ello pero que en general pasa desapercibida pues parece no intervenir de modo alguno en nuestra actividad digital. Sin embargo, este escenario *invisible* es escenario altamente funcional.

En el caso de las RSV se puede reconocer una serie de interfaces más o menos comunes orientadas a la construcción del perfil, personalización de la cuenta de red, la generación de vínculos de interacción, publicación de mensajes, las valoraciones de los mensajes y noticias producidas por otros usuarios, vínculos a grupos de la red, herramientas para etiquetar mensajes ya sea de texto, imagen o video (Figura 2 y Figura 3).

En cuanto a la estructura interactiva de las redes sociales, la interfaz es la *superficie* que pone en relación dos sistemas: el mundo real del usuario y el mundo virtual de la Web (Levy, 2007, p. 22). La noción de interfaz como superficie permite considerar que esta no es exclusivamente un espacio en donde algo pasa, sino también un lugar cuya disposición aporta información y dispone para algo (Lewis y Rieman, 1993, p. 24).

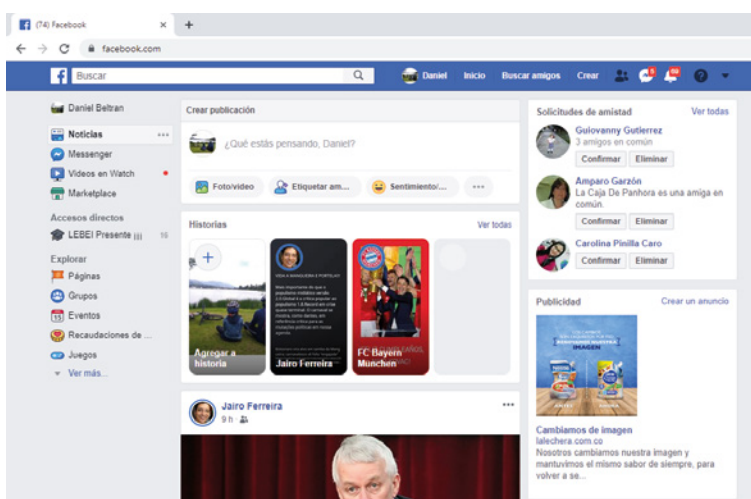


Figura 2. Interfaces de las RSV. Interfaces, herramientas y mecanismos

Fuente: www.facebook.com

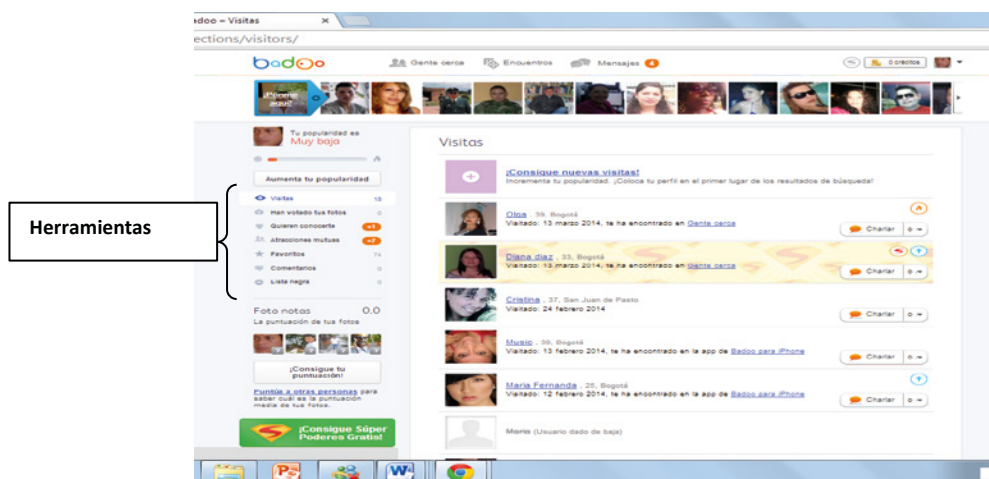


Figura 3. Ejemplo de herramientas de la interfaz *Visitas* de la RSV Badoo

Fuente: www.badoo.com

En ocasiones esta disposición *para algo* suele reducirse a la mera disposición instruccional para la interacción; sin embargo, algunas reflexiones alrededor de este aspecto permiten reconocer que la interfaz no es necesariamente un lugar *transparente* y *neutral* (Scolari, 2004, p. 15), pues como espacio en el que las posibilidades técnicas permiten la articulación de audio, imagen y texto, constituye también un escenario que impone un particular

modo de habitar y un particular modo de hacer (Scolari, 2004, p. 105).

Desde este marco de referencia acerca de lo que implica la interfaz como un lugar mediado, las RSV como medio tecnológico están constituidas por una serie de interfaces donde se despliegan diversas herramientas y mecanismos para la interacción. Por *herramientas de interacción* se entiende todo aquel instrumento técnico

desplegado en la interfaz que permite la realización de una acción en el interior mismo de la red virtual. Como ejemplo de ello, piénsese en cada uno de los instrumentos desplegados en una interfaz que al hacer *clic* permiten ingresar a una nueva función de la red.

Los *mecanismos* se definen como un conjunto de herramientas que entre sí dan lugar a una red funcional de instrumentos de interacción. Ejemplo de esto es el conjunto de herramientas con las cuales el usuario se registra en una red social y desde allí administra su información con la cual crea y actualiza su perfil o configura la lista de contactos y su consecuente administración. Este conjunto configura una *red* de instrumentos dispuestos por cada RSV y dirigidos hacia el usuario para fomentar en él su interacción (Figura 4).



Las herramientas desplegadas en la interfaz constituyen un mecanismo motivador de la interacción a partir de asignar una función comunicativa al usuario.

Figura 4. Interfaz *crear publicación*

Fuente: www.facebook.com

Las interfaces de las redes sociales virtuales como escenarios multimodales y como dispositivo mediático

Cada interfaz es un escenario de integración de diversos códigos de comunicación. En términos de forma, cada interfaz es el conjunto de herramientas

que generan entre sí hipervínculos, garantizando una interconexión. De manera concreta, cada *ventana* de las RSV configura una interfaz de interacción sobre el cual el usuario puede operar a partir de este conjunto de herramientas.

La mediación de estas herramientas produce una forma específica de interacción, constituyendo a la interfaz en un escenario interactivo. A su vez, cada escenario interactivo es de carácter multimodal en el que, en conjunto, se articulan imagen, texto y diseño.

Desde el marco de una teoría multimodal en la que se comprende la comunicación como el entrecruzamiento de distintos modos de significación sobre soportes diversos, sean estos textuales, visuales, gráficos o audiovisuales, las RSV como escenario interactivo son un *enmarcamiento*² en el cual se articulan diversos códigos. En el ámbito de la teoría multimodal, Kress y Van Leeuwen (2001) encuentran que los principios de construcción de significación se dan de forma cruzada entre los diversos códigos puestos en escena en el evento comunicativo. Estos autores reconocen una múltiple articulación de dimensiones o estratos en la configuración misma del significado que se instauran como dominios de la práctica en las cuales se adjudica un sentido.

En virtud de esto, sin abandonar la noción del escenario interactivo como multimodal, los estratos se entienden aquí como recursos del orden del lenguaje, de lo social y de lo técnico-tecnológico en el marco de una concepción de *dispositivo mediático*.

La ampliación sucinta de ello se da como sigue: cada escenario interactivo enmarcado (interfaz) como esquema de *acoplamiento*, es un *escenario* donde la operatividad y funcionalidad de cada uno de sus elementos va dando forma a un potencial modo de ser de los diversos mecanismos y herramientas de interacción comunicativa que

² El término de *enmarcamiento* es propuesto por Kress y Van Leeuwen (2001) como principio multimodal. En tal sentido, *marco* alude a la manera en que los constituyentes de una composición visual están conectados o desconectados. El sentido de esto es que permite reconocer unidades de significación de contraste, de continuidad o de complementariedad (p. 2).

entran en juego al momento de la interacción entre la RSV y el usuario.

En el carácter multimodal de cada interfaz interactiva, la conjugación de imágenes, textos, gráficos, sonidos y formas simbólicas ponen en juego recursos semiodiscursivos (del orden gramatical, argumentativo y semiótico), socioantropológicos (del orden de la cultura) y técnico-tecnológicos (del entramado propiamente técnico, derivados de las propiedades tecnológicas de la herramienta), que van a constituir luego capital simbólico desplegado comunicativamente en el interior de cada formato de las RSV.

En tal sentido, por ejemplo los recursos del orden del saber de la cultura y de lo social se constituyen en el capital socioantropológico que se pondrá en juego y que está representado en las significaciones culturales implicadas en los diversos elementos figurativos de cada interfaz de las RSV y en los recursos de la técnica y la tecnología misma –los

cuales pueden determinar un capital político con carácter pragmático en la intención performativa de cada interfaz de interacción de la RSV–.

La interfaz como escenario estructurante

A modo de síntesis, se ha enunciado el modo en que la arquitectura de las RSV llega, de forma potencial, a convertirse en escenario regulador y se ha destacado el papel de la interfaz como lugar mediado, en donde el conjunto de herramientas y mecanismos es constitutivo de la interacción. Igualmente, se ha explicado cómo la interfaz, en calidad de escenario interactivo, es un escenario multimodal que pone a conjugar recursos del lenguaje, de la cultura y de la técnica, y cómo esto hace que la interfaz se constituya en un escenario estructurante; ¿qué significa que sea escenario estructurante?, que da forma, entre otras cosas, al modo de interacción entre la red y el usuario, y del



Nótese cómo la posibilidad de enunciar los potenciales amigos del usuario a través de la imagen se convierte en un elemento significativo para la interacción.

Figura 5. Interfaz como escenario multimodal (herramienta administrar amigos de la red social Facebook)

Fuente: www.facebook.com

usuario hacia los demás. La interfaz actúa como escenario en donde se ponen en tensión los intereses funcionales de la red y la realización misma de los usuarios. Es la puesta en juego del conjunto de fuerzas que impone la arquitectura de la RSV (las fuerzas que se despliegan en virtud de los propios intereses de las RSV) y las necesidades interactivas de los usuarios resultado de un devenir propio de la funcionalidad de la interfaz (Figura 5).

En atención a lo anterior, se comprende mejor el papel de la interfaz como escenario de estructuración si se reconoce en él lo que Pierre Bourdieu (1997) definió como *campo*. Para este autor, el campo es un espacio social con carácter estructural basado en las diferencias construidas por la mediación de formas de poder o de formas de capital eficientes en un espacio social determinado (p. 48).

Este espacio social es un *campo de fuerzas* que se impone a los agentes integrados a dicho espacio. Pero también es donde los agentes se enfrentan entre sí con medios y fines distintos, contribuyendo a la consolidación o la transformación de dicho campo (Bourdieu, 1997, p. 49).

La perspectiva de Bourdieu permite entender cómo en las RSV se crea un campo de fuerzas por efecto de los recursos que la propia red pone a circular. Aunque en la perspectiva sociológica de Bourdieu, los conceptos de *agente*, *campo* y *capital* sean un medio para comprender las tramas de lo microsocial, no puede olvidarse que, en últimas, las RSV son microescenarios sociales donde se despliegan indeterminadas formas de relación social de los usuarios, pero también donde el escenario digital cuenta como agente y como campo.

El medio no es solamente medio pues como se indicó en líneas anteriores, también es un dispositivo cuya disposición está mediada por un alto interés empresarial de producción y consumo de información, posible en la medida en que un usuario se interesa por participar en el *juego* interactivo. Si la interfaz es un escenario estructurante, lo es por esta relación de interés que configura un entorno de poder en donde unos agentes buscan imponer sus fines sobre otros.

En el ámbito particular de las RSV, el reconocimiento de los recursos constitutivos de la interfaz (del orden del lenguaje, de lo técnico y tecnológico, y de la cultura que configuran la interfaz en un dispositivo mediático) se constituyen en materia prima sobre la cual se van dando forma a los diversos capitales que se instauran en el interior de la RSV por efecto de los modos de interacción allí desarrollados (red/usuario, usuario/usuario). La idea de *capital*, concepto utilizado por Pierre Bourdieu (1997), es sinónimo de todo tipo de recurso que dota al agente de unas formas de poder o de dominación (p. 28)³.

Un ejemplo del papel de capital simbólico en las RSV tiene que ver con la generación de contenido que, en determinada forma, estaría siendo intervenida por los recursos técnicos que la RSV propicia; por ejemplo, en la promoción de marcadores valorativos para el fomento de la popularidad (los “me gusta”, o el número de comentarios recibidos a una determinada publicación). Estos marcadores valorativos se configuran en capital cultural del usuario, según sea el impacto del mensaje calculado por la valoración de los demás usuarios. Con lo anterior se puede entender cómo, en el interior de la red, se va configurando un capital simbólico formalizado en ámbitos como “el más seguido”, “el más votado”, entre otros.

Una cosa serían los recursos que pone a movilizar la RSV y otra los capitales que se van configurando a partir de estos recursos, a través de las prácticas interactivas tanto de la RSV hacia el usuario, como de este hacia los usuarios mismos. La posibilidad de constitución de estos capitales toma como recurso las posibilidades del lenguaje, de la cultura y del ámbito técnico, las cuales son

³ Los capitales en Bourdieu son definidos en tres tipos: económico (en donde el más representativo es el dinero), social (referente a la capacidad de movilizar en provecho un conjunto de relaciones sociales) y cultural (saberes y conocimientos materializados en formas simbólicas con carácter institucionalizado) (Bourdieu, 1997). Otro es el capital simbólico, que permite dotar de sentido la constitución de, por ejemplo, el dinero como capital económico, los títulos como capital cultural o las distinciones como movilizadoras de capital social (Bourdieu, 1988, pp. 138-139). Este capital simbólico no solo dota de sentido a los capitales circulantes sino también al mercadeo de estos.

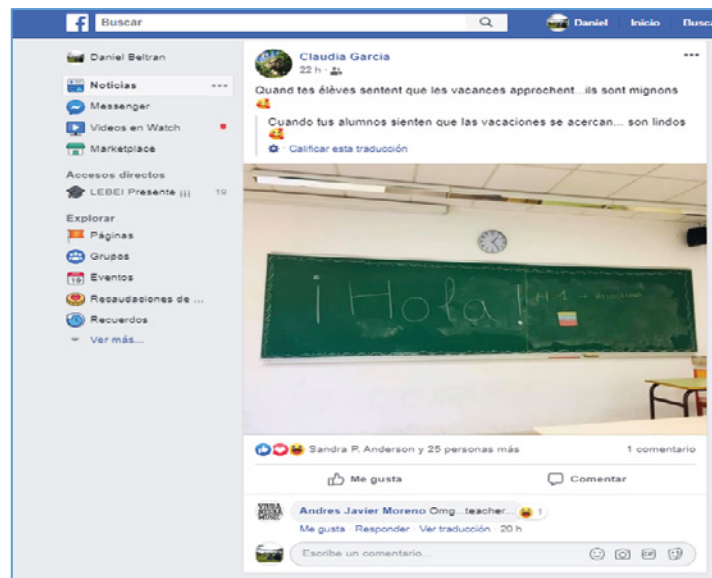


Figura 6. Capital simbólico –“Me gusta”, “Me encanta”, “Me divierte”– en las RSV

Fuente: www.facebook.com

puestas a circular por parte de las redes sociales a través del conjunto de interfaces.

La referencia al concepto de *campo* y de *capital* de Bourdieu (1988) permite ampliar la comprensión de las RSV como escenario estructurante, pues las redes sociales son en sí un *campo* dispuesto, y a su vez pre-dispuesto, que ponen a circular una serie de recursos en la forma de capitales circulantes por efecto de la relación interactiva propiciada por la red. La disputa por la posesión de estos capitales es lo que permite a las redes sociales rentar este flujo y reflujo informativo, teniendo el dominio en la regulación de la producción, la circulación y el consumo de contenido producido por los usuarios.

Lo anterior pareciera indicar que la arquitectura de las redes sociales virtuales modula una particular manera de habitar y de actuar del usuario en el interior de la red, lo que a su vez estaría demostrando que la interfaz es también un escenario multimodal de carácter estructurante en la cual se superponen intereses tanto de la red como de los usuarios en el *campo* de la red virtual en el que se exponen recursos del lenguaje, de la técnica y de la cultura, a través de las herramientas y mecanismos de carácter técnico. La disposición de los

recursos se configura en capitales que, en la relación usuario/máquina y usuario/usuario, van dando forma a los modos de interacción comunicativa existentes en las RSV (Figura 6).

A modo de conclusión: la restitución de un sentido amplio de la comunicación

Una de las virtudes más atractivas en la creación de internet fue la posibilidad de enlazar a muchas terminales de información y lograr generar entre ellas el inter-cambio informativo a una escala global. Esto supondría el flujo de información de un modo libre y amplio. Las sinergias allí producidas lograrían fomentar, entre otras, la cooperación en la construcción del conocimiento, la ampliación de flujos de información con lo cual consolidar verdadera opinión pública, verdadera participación democrática, rápida respuesta a las necesidades apremiantes de la humanidad, equilibrio en los accesos a la información y la cultura, y, sobre todo, mejora en las relaciones interactivas.

La decisión sobre el tipo de información a la que se accede y la ponderación sobre su calidad sería labor de los usuarios. En tal sentido, estos

serían los protagonistas de esta nueva maravilla tecnológica, pues serían quienes mantendrían siempre las riendas y el dominio sobre las decisiones alrededor del destino de la red.

Si bien, en sus inicios, internet supuso estas posibilidades, pronto la decisión sobre su destino y su futuro pasó a manos de los nuevos agentes corporativos emergentes. La toma de riendas por parte de estos consorcios propició cambios en el desarrollo y evolución de la red. La Web ya no sería más una telaraña infinita de interactividad y pasaría a convertirse en una red regulada por nodos centralizados, unos más poderosos que otros.

De tal modo, la constitución de la red se alejó cada vez más de la iniciativa de sus usuarios y se acercó a la dinámica operante de las directrices de mercado. En el presente artículo se ha reconocido que este nuevo mercado está caracterizado por la conversión de la información en un objeto de valor de cambio, en una nueva mercancía.

Gracias al poder de búsqueda y rastreo de los algoritmos creados por los diseñadores de las distintas redes sociales, fue posible la captura de información generada por los usuarios que permitían determinar gustos, intereses, tendencias, modos de vida, ideología, entre otras más, con lo cual las redes mismas logran generar paquetes de datos que se monetizan y se mercadean a través de las empresas interesadas en colocar sus productos en poblaciones de potenciales consumidores debidamente segmentados, haciendo más efectiva su publicidad.

Es claro que herramientas-medios, como Google, YouTube, Yahoo, Facebook y otros tantos, son las nuevas empresas productivas en el nuevo mercado de la minería de datos.

En este sentido, se entiende que la arquitectura de la red no sea un diseño casual ni neutral en esta búsqueda y captura de la información de los usuarios. El conjunto de herramientas y mecanismos propician esa extracción y permiten que haya una permanente y abundante producción, circulación y consumo de la información.

El interés principal de este artículo consistió justamente en determinar cómo las RSV generan una modulación hacia esta producción y consumo de información de los usuarios, a través del entramado o *arquitectura* existente en sus herramientas y mecanismos de interacción, desplegados en el conjunto de interfaces constitutivas de cada RSV.

Se comprende que esta modulación se apoya en los recursos multimodales existentes en el conjunto de herramientas y mecanismos interactivos de las propias RSV, constituyéndolas en dispositivos con capacidad para filtrar, organizar, moderar, reorientar y asegurar el flujo de información de sus usuarios.

Las RSV están logrando la cosificación de las relaciones de interacción entre humanos, propiciando la extracción de valor capitalista de las amistades, constituyendo a la interacción en moneda de cambio en la cual la información es su principal materia prima. De tal modo, la interacción comunicativa humana se subordina al acontecer técnico desvirtuando su propia naturaleza. La construcción de relaciones humanas se teje a través de hilos algorítmicos con las manos del imperio técnico que implica por ejemplo el recurso de la interfaz.

Solo hace falta hacer clic en un comando para que un algoritmo permita ver todo lo que la inteligencia artificial de la red reconoce en una imagen de Facebook subida por alguno de sus más de 2000 millones de usuarios. Pero para que este algoritmo pueda funcionar necesita información y esta está siendo proveída por estos millones de usuarios de manera voluntaria. Conscientes o no de sus acciones, ellos se han convertido en el gran alimentador de esta *big data* planetaria.

Reconocimientos

El autor expresa su reconocimiento al programa doctoral en Lenguaje y Cultura de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, por haber aceptado, avalado y evaluado de modo

satisfactorio la tesis doctoral “Redes sociales virtuales como dispositivos mediáticos contemporáneos” que da origen al presente artículo de reflexión. Agradecimientos a la Coordinación del Doctorado, al grupo de docentes que forman parte del doctorado y a los tutores y directores de tesis por todo el conocimiento y aportes realizados.

Referencias bibliográficas

- Berelson, B. (1952). *Content analysis in communications research*. Glencoe III, Free Press.
- Bourdieu, P. (1988). *Cosas dichas, espacio social y poder simbólico*. Gedisa.
- Bourdieu, P. (1997). *Capital cultural, escuela y espacio social*. Siglo XXI Editores.
- Habermas, J. (1999). *Teoría de la acción comunicativa*. Taurus.
- Kress, G. y Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication*. Oxford University Press.
- Levy, P. (2007). *Cibercultura*. Anthropos.
- Lewis, C. y Rieman, J. (1993). *Task-centered user interface design. A practical introduction*. The University of Colorado.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación*. Paidós.
- Nielsen, J. (1993). *Usability engineering*. AP Professional.
- Nielsen, J. y Budiu, R. (2013). *Mobile usability*. New Riders.
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Gedisa Editorial.