

REPRESENTACIONES SOCIALES DE CUERPO Y MOVIMIENTO EN LA COMUNICACIÓN MEDIADA POR COMPUTADORA

Elisa Andrea Cobo Mejía¹

Recepción: 27 de noviembre de 2014

Aprobación: 18 de febrero de 2015

Artículo de Investigación

¹ Docente investigadora,
Universidad de Boyacá, Tunja, Colombia,
Estudiante del Doctorado en Historia,
ecobo@uniboyaca.edu.co; elisaandrea88@hotmail.com

Resumen

El objeto del presente texto es identificar las representaciones sociales de cuerpo y movimiento, resultado de la interacción y la comunicación mediada por la computadora. Para esto, se lleva a cabo una investigación de tipo cualitativo, identificando las representaciones sociales en estudiantes y participantes del aplicativo *Yahoo Answers*. Como resultado, se encuentra que el cuerpo es visto como estructura, herramienta o invisible, y el movimiento, como medio, como ausencia del mismo - quietud o como sexi.

Palabras clave: cuerpo, movimiento, comunicación mediada por computadora.

SOCIAL REPRESENTATIONS OF BODY AND MOVEMENT IN COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION

Abstract

The purpose of this text is to identify the social representations of body and movement resulting from interaction and computer mediated communication. For this, it is conducted qualitative research, identifying social representations in students and participants of *Yahoo Answers* app. As a result, it is found that the body is seen as structure, tool or invisible, and movement as a means, as absence of itself - stillness or like sexy.

Keywords: body, motion, computer mediated communication.

REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DE CORPO E MOVIMENTO NA COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR

Resumo

O objetivo deste texto é identificar as representações sociais de corpo e movimento, o resultado da interação e da comunicação mediada por computador. Para isso, é realizada uma pesquisa qualitativa, identificando as representações sociais de estudantes e participantes da aplicação *Yahoo Answers*. Como resultado, verificou-se que o corpo é visto como estrutura, ferramenta ou invisível, e movimento como um meio, como a falta do mesmo - quietude ou sexy.

Palavras-chave: corpo, movimento, comunicação mediada por computador.

REPRESENTATIONS SOCIALES DU CORPS ET DU MOUVEMENT DANS LA COMMUNICATION MEDIATIQUE PAR ORDINATEUR.

Résumé

Ce texte a pour objet d'identifier les représentations sociales du corps et du mouvement, résultant de l'interaction et de la communication médiatique par ordinateur. Pour cela, s'est réalisée une recherche qualitative, identifiant les représentations sociales, chez des étudiants et participants de l'application Yahoo Answers. Comme résultat, on trouve que le corps est perçu comme une structure, un outil ou est invisible, et le mouvement, comme moyen, comme absence de la tranquillité même ou comme sexy.

Mots-clés: corps, mouvement, communication médiatique par ordinateur.

Contenido

El cuerpo y el movimiento tradicionalmente se han abordado desde diferentes perspectivas, entre ellas la tradicional que contempla la dualidad cuerpo/mente y el movimiento como un resultado de múltiples interacciones biológicas respondiendo más a un paradigma biológico/mecanicista; segundo, comprendiendo el cuerpo desde lo vivido y sentido, cuerpo como objeto, cuerpo como sinónimo de existencia, donde se evidencia más un enfoque fenomenológico y el movimiento como extensión del mismo, como forma de expresión y relación o como capacidad biológica; tercero, como cualidad física, donde el cuerpo representa atributos, entre ellos el movimiento; y cuarto, el cuerpo y el movimiento como una expresión artística, entre otras múltiples posibilidades.

Además, se representa el cuerpo y el movimiento como capacidad de adaptación al medio, con propiedades de ubicación en tiempo y espacio inmodificables y, en esencia, sinónimo de existencia e interacción a partir del contacto físico y de la expresión corporal, resultado de la forma de llevar a cabo los procesos y relaciones sociales basadas en el contacto y la presencialidad. Pero, ¿qué pasa cuando estos elementos ya no son determinantes de las relaciones e interacciones sociales, cuando estas se pueden realizar a partir de una pantalla en un mundo denominado ciberespacio sin límites de tiempo, espacio e incluso realidad, que permite la multipresencialidad, los infinitos YO, las diversas identidades y géneros, que por consiguiente dan una reconfiguración de lo que entendemos y conocemos por cuerpo y movimiento con formas nuevas de mostrarnos, de ser vistos, de vivirnos, de sentirnos y de relacionarnos.

De igual forma, como hipótesis se plantea que estas nuevas formas de interacción social llevadas a cabo y producto del ciberespacio mediadas por la tecnología, y más puntualmente por la computadora, generan representaciones de cuerpo y movimiento con características desde su concepción y empleabilidad diferentes a las existentes en el mundo real, no necesariamente a partir de la desaparición del cuerpo y su movimiento sino por el contrario desde su potencialización, solo que de una manera diferente a la actual y real, que se fundamenta sobre todo en lo físico a partir de un sistema motor, contrario al mundo virtual donde se privilegia la sensación y percepción desde el sistema somatosensorial, atributos del sujeto y de su cuerpo.

Una manera de crear sentidos y significados es desde las apropiaciones y transformaciones cognitivas y sociales que se dan en el momento que nos creamos un imaginario o juicio alrededor de algo, a partir de su puesta en escena con y entre múltiples actores sociales que dan como resultado “representaciones sociales” (RS), es así como este será el concepto eje para el desarrollo de la

presente propuesta, posteriormente se abordarán el concepto de movimiento, cuerpo y ciberespacio.

Representaciones Sociales

Dentro de los teóricos que abordan las RS, se encuentra en primera instancia a Durkheim, quien habla de representaciones colectivas, posteriormente autores como Moscovici (citado por Monchietti, 2000), Abric (2001), Jodelet (1984), Doise, las definen en términos generales como ideas, juicios y creencias con unos componentes tanto de orden cognitivo como social, que determinan la forma de interpretar y comprender las realidades y hechos sociales a partir de dar sentido y significado a los mismos.

Las RS tienen como elementos importantes, según Jodelet (1984), ser una forma de conocimiento sobre el sentido común, ser una modalidad de pensamiento práctico al orientarse a la comunicación, comprensión y dominio del entorno social, material e ideal y presentar una relación sujeto-objeto interdependiente al no existir uno sin el otro, al ser la RS la abstracción y materialización del objeto y al existir por la objetivación que realiza el sujeto. Es así como, las RS para su creación o formación requieren de procesos mentales que permitan su re-presentación y que le den un sentido y significado, considerándose cinco características para las mismas: como un objeto; carácter de imagen y propiedad de poder intercambiar lo sensible y la idea, la percepción y el concepto; tiene carácter simbólico y significante; tiene un carácter constructivo; y tiene un carácter autónomo y creativo.

Sumado a esto, Jodelet (1984) plantea cinco enfoques de elaboración y construcción de las RS, estas se pueden entender como una actividad cognitiva con una dimensión de contexto y una de pertenencia; como una actividad representativa a partir del sentido; como una forma de discurso; como una práctica social del sujeto y como un juego de relaciones intergrupales.

En pocas palabras, lo que se formula es que las RS son el resultado de la manera como nos relacionamos tanto entre nosotros mismos como con un entorno, lo cual determina el contexto que les da connotaciones únicas, características de cada grupo social, propias de sus formas de entender y crear realidades.

Las RS tienen como funciones, según Abric (2001), a) saber, ya que permiten un acercamiento al conocimiento a partir de su interpretación, reinterpretación, comunicación, entre otras; b) identidad, porque plantean unas características y normas que permiten a los individuos y grupos ubicarse en un contexto social determinado; c) orientación, ya que siendo un mecanismo por el cual se fijan unas reglas y valores, determinan las formas de actuación e interacción; y, d) justificación, al proveer un marco de referencia sobre el cual se pueden emitir

juicios de valor que a la final proveen de sustento la acción de los sujetos e individuos. Continuando con Abric (2001), las RS tienen como características la rigidez/flexibilidad y su carácter consensual/individual, las cuales están determinadas por su estructura y contenido de un sistema central y uno periférico.

Finalmente, las RS son el resultado tanto de procesos sociales, biológicos, culturales, entre otros, que crean y transforman realidades desde la generación de sentido y significado sobre o alrededor de algo que, a la vez, se constituye en una forma de control y regulación del comportamiento, al crear normas y formas correctas o incorrectas de actuar.

Movimiento-Cuerpo-Ciberespacio

La relación movimiento-cuerpo-ciberespacio se fundamenta en un escenario o medio creado tecnológicamente por el hombre, denominado ciberespacio, que se define como “palabra que se deriva de la cibernética, la ciencia de la computación y control, la cual nació cuando los hombres notaron la semejanza entre los seres humanos y las máquinas por su dependencia en la información para el control de sus sistemas respectivos” (González, 2005, p. 4), con un elemento central, la computadora definida como “máquinas automáticas con un gran poder de cálculo a las que se les atribuye algunas características propias de los seres humanos y en ocasiones, propiedades casi sobrenaturales y que, como tecnología intelectual, contribuyen a determinar el modo de percepción e intelección a partir del cual nos aproximamos a la realidad” (Montagu, 2004, p. 32). Es así como es un elemento artificial con capacidades y atributos que combinan características humanas y técnicas, dando como resultado el ciborgismo, que es la “mezcla entre lo biológico y lo artificial y específicamente al proceso por el cual los ordenadores interpretan procesos biológicos con interfaces cada vez más adaptables, capaces de simular procesos mentales” (Montagu, 2004, p. 202), evidenciando cómo el hombre busca constantemente que la máquina, o más bien que su conexión con ella, sea cada vez más natural, resultando en procesos o potencialización de los mismos que inicialmente eran productos completamente humanos.

Esta nueva relación en ambientes diferentes, y en algunos casos ambiguos e inespecíficos, requiere de otras formas para interpretar la realidad que la componen. Para el caso de la presente investigación, el cuerpo y el movimiento, elementos centrales del ser humano en una conexión directa con la computadora, máquina que entra a ser parte de este conjunto básico, apareciendo como nuevo elemento determinante de la interacción, percepción, sensación y de la acción, entre otras.

Movimiento

Este se puede abordar a partir de enfoques tanto biológicos como socioculturales, con autores como: Risco (1991), quien lo define como sinónimo de vida,

representa un auténtico medio de expresión y comunicación al mismo tiempo que evidencia la energía vital del sujeto, exterioriza todas sus potencialidades: orgánicas, motrices, intelectuales y afectivas; Hernández (1989), quien lo define como una modalidad o un atributo de la materia, abarca todos y cada uno de los cambios y procesos que se operan en el universo desde el simple desplazamiento de lugar hasta el pensamiento; asimismo, Díaz (1999), para quien el movimiento es la principal capacidad y característica de los seres vivos, este se manifiesta a través de la conducta motriz y gracias al mismo podemos interactuar con las demás personas, objetos y cosas, entre otros.

Como se observa en las anteriores definiciones, el movimiento abarca desde un cambio de posición y una serie de contracciones musculares, hasta ser contemplado como un medio de relación del individuo con su entorno que le permite conocer, desarrollarse, interactuar y expresarse, entre otras, al emplear signos como son los gestos o la comunicación no verbal, que en los ambientes virtuales son los emoticones o palabras que representan emociones y acciones y que, finalmente, hacen presente al cuerpo y su movimiento en toda su magnitud como elemento importante de la comunicación.

Cuerpo

Hablar de cuerpo necesariamente exige remontarse al siglo XVI-XVII, en el contexto del paradigma moderno, que se basa en una concepción del mundo y del hombre a partir del dualismo o el monismo, donde se desarrolla una relación cuerpo-mente, elementos que están escindidos entre sí o existen de manera independiente con la supremacía de uno sobre otro, donde algunas veces el cuerpo cumple el papel menos importante y, por lo general, es considerado como el eje de pecado, impuro, receptáculo donde se alberga el alma, pero en todo momento algo temporal sin mayor trascendencia, donde el alma es el componente puro, libre de pecado, en fin. Una de las principales corrientes es el dualismo que se fundamenta en un pensamiento judeocristiano y clásico, el cual se mantiene por un largo periodo de tiempo, este se modifica por movimientos en las dinámicas sociales que producen diferentes concepciones, esta visión requiere de la comprensión del cuerpo como un elemento resultado de la interacción y, por ende, se entiende a partir de ser una construcción simbólica y social (Porter, citado por Burke, 1996). Del dualismo, se puede extraer como conceptualizaciones y características del cuerpo siguiendo a Escobar (1997), las siguientes: definición científica en términos naturalistas de la anatomía y fisiología; visión reduccionista; concepción de estructuras y funciones de forma aislada e independiente; y, concepción del cuerpo como una máquina.

En este punto, el cuerpo no pasa de ser una estructura biológica compuesta por una serie de órganos con una función que simulan el comportamiento de

una máquina, que además concentra en sí mismo la debilidad y el pecado, es así como el cuerpo se convierte en el objeto que debe ser controlado por diferentes mecanismos como lo plantea Foucault, el cual considera dispositivos de control y regulación ejercidos por instituciones como la escuela, la cárcel y el hospital, que tienen como fin último el desarrollar cuerpos disciplinados que funcionen como máquinas dentro de estructuras determinadas y respondan a unas demandas sociales, sobre todo en el orden económico, social y cultural.

La concepción de ser humano-máquina, a partir del desarrollo de la física y la mecánica, posicionan el mecanicismo como modelo teórico, tanto para las ciencias de la naturaleza como para las ciencias sociales. Algunas de las características del cuerpo en este paradigma, son: primero, ser una máquina; segundo, ser un elemento fragmentado; y tercero, ser especializado. Estos se pueden considerar como una especie de mecanismos que el hombre emplea para comprender el cuerpo a partir de sus componentes identificados desde su estructura y, posteriormente, desde su función. En este punto, la historia muestra una realidad a partir del concepto anatomofisiológico que deja de lado factores sociales y culturales, estos son contextos de posterior aparición en el paradigma moderno en la concepción de salud-enfermedad, ampliamente relacionados con el concepto de cuerpo.

En el momento que los hechos y dinámicas sociales cambian, se proponen nuevas formas de entender las realidades y, por ende, los fenómenos, los cuales se afectan en su concepción y representación, entre ellos el cuerpo que pasa de una concepción biologista-mecanicista a una concepción sociocultural, donde se reconoce como producto de los mismos con un sentido y un significado dado por el contexto donde se estudie. Uno de estos contextos es el mediado por la computadora, donde el cuerpo y el movimiento adquieren un significado diferente, sumado a la forma como se emplea y utiliza en la interacción.

Desde esta perspectiva, es necesario comprender el cuerpo en el ciberespacio y conceptualizarlo tanto desde su enfoque biológico como social y cultural. Según Ihde (2004), el cuerpo se entiende como: un cuerpo Uno, desde la fenomenología como “ser en el mundo”, desde la emoción, percepción y movilidad; un cuerpo Dos, a partir de la significación cultural y social, desde los sentidos y significados que se le otorgan en los grupos y relaciones de los mismos, pasando al mundo de las ideas y de lo simbólico; y un cuerpo Tres, dado por la unión de los anteriores y sobre todo de la relación hombre-tecnología. Este cuerpo Tres es el objeto de la investigación, resultado de las nuevas relaciones y formas de interacción que implican romper y, a la vez, complementar elementos “opuestos”, como son el real y el virtual; y comprender la relación hombre-máquina, hombre-hombre, hombre-máquina-hombre, en un escenario como es el ciberespacio, donde se construye y deconstruye continuamente las diferentes realidades sociales.

Se entiende así, el cuerpo como una máquina virtual interconectada, con una estética definida, expuesto a un control y a dinámicas sociales; en este escenario, las interacciones pasan de la estructura cara a cara y cuerpo-cuerpo a los cuerpos bits y a las relaciones donde no es indispensable y, por ende, el cuerpo se desvanece donde es viable otras formas, otras identidades que podrían dar a entender que, en gran parte, estas relaciones se basan en imaginarios que son constantemente modificables.

Entender el cuerpo en ambientes e interacciones mediados por la computadora requiere retomar un concepto ya mencionado, lo imaginario, ya que precisamente la no presencialidad y no materialidad hacen posible cualquier identidad y corporeidad, sumado a relaciones que dependen exclusivamente del tiempo de la conexión en la red, ya que la comunicación solo es posible en ese instante, siendo esta forma de tiempo determinante de la materialidad sumada a los cuerpos o múltiples cuerpos unidos por la red que crea un mundo de sentidos y significados que, por ende, genera unas representaciones.

Conceptos importantes también son: lo real, lo virtual y el ciberespacio (García, 2006), donde el sujeto pasa a ser un metahombre que puede trascender todas las barreras del tiempo, espacio, materialidad e identidad. A su vez, se denomina ciborg a la fusión de los términos cibernética y organismo que además tiene como características “la heterogeneidad y la transgresión. La primera es compartida con las redes sociotécnicas. Así, un ciborg no hace más que evidenciar qué actores sociales humanos, objetos tecnológicos, procesos, ideas, etc., conviven en el mismo plano de realidad y acción, y sobre todo con el mismo estatus ontológico. Cuando hablamos de transgresión, nos referimos a la ruptura que esta metáfora comporta en las viejas dicotomías humano-animal, humanos-máquinas, físico-no físico, hombre-mujer, vivo-no vivo [...]” (Tirado, 2002). Siendo este término resultado y, a la vez, forma de denominación de nuevas significaciones y representaciones que, según Haraway (citado por García, 2006), “el cybor es un sujeto post - edípico” (p. 45).

Así, la virtualidad se convierte o es, más bien, un escenario de la realidad y a la inversa, como lo proponen los diferentes autores, donde los cuerpos se denotan de manera diferente y se llaman ciborg, que en síntesis son cuerpos híbridos, que trascienden el modelo biologista hasta el momento preponderante, y donde se rompe con elementos característicos del mismo, como son, el género, sexo, cuerpo y genitalidad, considerándose en cierta medida como un cuerpo neutro, con múltiples posibilidades e indiferenciado. Es en el ciberespacio donde por el contrario se virtualizan, se interconectan y se estructuran como bytes, y es por esto que la virtualidad refleja diferentes formas de la vida y sus realidades, en otras palabras es una realidad en sí misma.

En este mismo contexto, el cuerpo se reconceptualiza y, según Balaguer (2002), con nociones como hipocuerpo (al minimizar al cuerpo tras la relación con la pantalla y la posibilidad de presencia de enfermedades) e hipercuerpo (por la relación a partir de múltiples redes, sujetos y conexiones), a la vez este hipercuerpo hace referencia a un metahombre que trasciende barreras de tiempo y espacio, que ya no son válidas en el ciberespacio, por esto algunos autores hablan de la obsolescencia del cuerpo y, por otro lado, de la relación cuerpo-máquina, el cuerpo se presenta a partir de la analogía hombre-máquina.

En el punto anterior, es evidente cómo el cuerpo se comprende desde la tecnología como medio de adaptación y generación de nuevas formas, por ejemplo, se potencializan los sentidos, como mecanismo de corporeidad, se realizan adaptaciones corporales ya sea con el objeto de la belleza o de la inclusión tecnológica en el cuerpo lo que va creando nuevos cuerpos, con nuevas funciones y objetos sociales tanto para la comunicación como para la interacción, siendo el lenguaje una de las primeras formas de desarrollo tecnológico del hombre y considerado al hombre a su vez, y como diría Foucault (1968), “el hombre es sólo una invención reciente, una figura que no tiene ni dos siglos, un simple pliegue en nuestro saber y que desaparecerá en cuanto éste encuentre una forma nueva” (p. 9). Aquí podría entenderse que el hombre, y por ende el cuerpo y el movimiento, son representaciones/abstracciones creadas por él mismo y que la manera como lo conocemos en la actualidad muy probablemente está o estará en pos de cambio y transformación, precisamente según esas nuevas formas en este caso de interacción con sus nuevos o viejos escenarios, porque, como diría Serres (2001), lo virtual es mucho más antiguo de lo que se cree y no tan novedoso como se quisiera creer.

En este momento, vale la pena retomar el concepto de movimiento, el cual también sufre transformaciones, ejemplo, “el drama actual de desear ser como paralíticos, estar sentados frente a un computador, dejando en manos de la tecnología el movimiento, otrora anclado en el cuerpo” (Balaguer, 2001). De igual forma, el autor expone y visualiza a los “sujetos a un espacio de quietud, asumimos metáforas de navegación, de viaje, dentro de la computadora, detrás de la pantalla” (p.6), según estas posiciones, aparentemente el movimiento se ve afectado, ya que deja de realizarse o se lleva a su mínima expresión, en contraposición hay quienes afirman que el movimiento si existe, ya que la frecuencia cardiaca y la respiración son movimientos que por obvias razones no cesan, y que si por el contrario se modifican durante la interacción por la computadora sumado a los efectos sobre las sensaciones que como ya se mencionó, es uno de los sistemas sobre los que actúa la CMC, ya que gran parte de lo que sucede en la pantalla que es texto se traduce en un impacto perceptual para el individuo, ya que es a través de los sentidos que logra procesarse todos los inputs o entradas sensoriales que son, en gran parte, la base del funcionamiento e impacto de la tecnología sobre el sujeto, su cuerpo y su movimiento.

Así, se debe ubicar ese cuerpo y movimiento dentro de un espacio que pasa por lo físico y tangible a lo simbólico e intangible, espacios que proporcionan el epicentro de las interacciones sociales que influyen en el desarrollo de las representaciones, generados por la tecnología. En este punto, se habla de la CMC, que se define, según Jones (citado por Gómez, 2002), como:

no es sólo una herramienta; es al mismo tiempo tecnología, medio y motor de relaciones sociales. No sólo estructura relaciones sociales, es el espacio en donde dichas relaciones ocurren y la herramienta que los individuos usan para entrar en ese espacio. Es mucho más que el contexto en donde ocurren esas relaciones (aunque eso sea también).

Así, la producción de sentidos y significados a la luz de las formas y mecanismos de relación de los sujetos en un tiempo y en un espacio, los cuales aparentemente desaparecen en el ciberespacio o mejor dicho se desdibujan de tal forma que ya no se consideran límites del movimiento, del cuerpo y sobre todo de la comunicación produciendo nuevas significaciones y, por ende, nuevas abstracciones de las realidades las cuales al igual que la identidad, el lugar, el tiempo y la opinión entre otras son múltiples por la posibilidad y facilidad de traspasar las barreras impuestas por la comunicación cara-cara.

Es así como estos nuevos espacios generan formas de relación e interacción que, según Roco (2001), requieren de ciertas características que no son propias de la virtualidad, sino que por el contrario son propias de las relaciones sociales reales del cara a cara y que se basan en la presencialidad, como el lenguaje y la interacción social, elementos que son determinantes en la CMC, donde el lenguaje, retomando a Barlow, es icónico con una serie de signos y símbolos que precisamente buscan reflejar emociones y sentimientos, y en muchos casos muestran la actitud frente al otro por medio de palabras o dibujos que representan al sujeto en la interacción, la entonación y colorido, visto desde la emotividad del lenguaje que es determinante para establecer relaciones y para la comprensión de las mismas.

De igual forma, las relaciones, como ya se ha mencionado, no solo son cara a cara y dependientes de la materialidad como en la realidad, sino como expresa Kiss (2006), “en las relaciones comunicativas de esta naturaleza el usuario se vincula con el sistema, según las posibilidades que están pre-ordenadas y predefinidas; de tal manera que ¿se puede hablar de interacción comunicativa también en los casos de las relaciones de uno o más sujetos con un texto y de las relaciones de uno o más sujetos con una máquina?” (pp. 285-286). En este punto, las formas o más bien a los sujetos de relación se suman otros como son la máquina y el texto, si uno los piensa desde fuera, estos serían los primeros en la relación considerando que el lenguaje predominante es escrito y gráfico que se convierte finalmente en texto o es texto y discurso, que trae consigo una entonación,

sentido y significado, que en la mayoría de los casos es lo que el otro ve y recibe en la interacción.

Estos conceptos aluden a lo que normalmente realiza el sujeto en la realidad y en el momento de entablar relaciones e interacciones sociales, ya que, igualmente, hace referencia a un grupo de personas, donde incluso en el ciberespacio es necesario un grupo para que se hable de red o comunidad, ya que una se refiere a conexiones y la otra agrupaciones respectivamente, donde además se presentan unos sentimientos que motivan dichos procesos, punto importante, porque por el momento este aspecto es inminentemente humano, así el “control” o el “orden” esté a cargo de los computadores.

Las interacciones sociales, por ende, son propias de los sujetos, ya sea en la realidad o en la virtualidad, ya que detrás de la pantalla hay personas, y los textos (palabra, sonido, imagen) son producto de sujetos que por el momento comprenden otros sujetos que comparten los códigos, y además requieren de la copresencialidad, ya sea en tiempo y espacio o en solo una de ellas, así aparentemente se puedan transgredir estos límites. Pero, para que haya interacción más allá de flujo de información, se requieren dos o más, a parte las interacciones se dan en sujetos que antes en el cara a cara se conocen pasando a sujetos anónimos en la mayoría de los casos, por otro lado, el contexto físico y material ya no es determinante para la interacción porque se ubica en otro escenario y, finalmente, son altamente expresivas en la forma tradicional por las manifestaciones corporales y en la virtualidad por los mecanismos que emplean para sustituir el cuerpo y su lenguaje (Tirado, 2002).

Uno de los escenarios característicos del Internet son las salas de conversación ciberespaciales o Chats, donde igualmente se crean redes sociotécnicas y comunidades virtuales, las cuales se basan en conversaciones cortas, sincrónicas, multiidentitarias y vagas que, a su vez, generan esos escenarios simbólicos donde se modifican las representaciones y utilidades del cuerpo y movimiento. Como ya se mencionó, el medio característico de comunicación son los signos y símbolos que, en este caso, se ven en el discurso que plasman durante la conversación y el cual puede ser objeto de análisis e interpretación (Delgado, 2006). Es así como, el Chat, según Mayans (2000), se puede considerar como un género confuso que tiene sus propios mecanismos y se debe estudiar en sí mismo, este es un medio inorgánico que tiene reglas propias de funcionamiento y el discurso que en este se genera es breve y superficial, que es lo que aparentemente permite mantener el interés, además de exigir una reflexividad que no se da en la oralidad. Este lo define como «comunicación de ‘narrow bandwidth’. Esto significa, literalmente, ancho de banda estrecho. Es decir, en jerga telecomunicacional, que se transmite poca información; que el canal de transferencia de esta es ‘estrecho’».

Estas relaciones tienen como características, según Montagu (2004), a-temporal y a-espacial; la inmaterialidad a partir de la no necesidad de la presencia física; la posibilidad de existencia o no a partir del manejo de la disponibilidad; la ubicabilidad; la invisibilidad; los contactos y no contactos establecidos por la red; el deambular y habitar; la velocidad; lo real y lo virtual; y la técnica/acción.

Metodología

Investigación con enfoque cualitativo, sin desconocer el análisis que se realizará de manera cuantitativa. Tipo de estudio descriptivo, ya que se busca conocer y caracterizar las representaciones sociales de cuerpo y movimiento, producto de la CMC a partir de su núcleo central, sistema periférico, de su sentido y significado. Las representaciones sociales se abordan desde la corriente cualitativa, a partir de la psicología social, una de las principales corrientes para su estudio. La metodología a emplear combinará varios métodos considerándolo emergente, para dar respuesta a los objetivos planteados.

Los sujetos que participaron en la investigación se ubican en dos grupos, que tienen como principal característica el empleo habitual de la CMC (ya sea Chat, foros, teleconferencias, Messenger, grupos, Internet para búsqueda, de manera continua). El primer grupo serán estudiantes de la universidad que ingresen como mínimo dos veces a la semana; y el segundo grupo se contactará directamente en el ciberespacio de manera asincrónica, para el caso, se utilizó la herramienta de Preguntas de Yahoo. El muestreo que se empleó para el estudio es no probabilístico: muestra por conveniencia dónde los casos están disponibles y a los cuales se tiene acceso y muestras homogéneas, las cuales son de igual perfil y características, con rasgos similares (Hernández, 2007). La recolección de información se realiza por medio de un cuestionario, las preguntas del mismo se colocaron de manera independiente en la herramienta Preguntas de Yahoo, donde se obtienen 47 respuestas, una encuesta totalmente diligenciada por correo electrónico y 58 encuestas diligenciadas por los estudiantes de la Universidad de Boyacá.

Retomando a Rodríguez (1999), para el análisis de datos se debe considerar la siguiente secuencia: primero, reducción de datos, que es el resumen y simplificación de la información; segundo, separación en unidades, que contempla la segmentación en elementos singulares, ya sea en segmentos o unidades relevantes, en este punto se pueden considerar criterios espaciales, temporales, temáticos, gramaticales, conversacionales y sociales; tercero, identificación y clasificación en unidades; en este punto se codifica (operación concreta por la que se asigna a cada unidad un indicativo, código, propio de la categoría en la que se considera incluida) y categoriza (soporta un significado o tipo de significados) la información; cuarto, síntesis y agrupamiento, donde se reduce un número de

unidades a un concepto; quinto, obtención de resultados y conclusiones, punto donde está el análisis de los datos, su interpretación y producto final; por último, se encuentra la verificación de conclusiones, donde se comprueba la validez de los datos.

Qué es el movimiento corporal humano en la comunicación mediada por computadora

Los participantes de las encuestas son 51 sujetos de género femenino (86.44%) y 8 de género masculino (13.55%), el 100% son universitarios con una media de 19 años. Sumado a las 45 respuestas del aplicativo de *Yahoo answers*.

Análisis de descriptores y frecuencias de cuerpo: este componente permite identificar elementos centrales (son colectivos, estables y por consenso con un significado: función de generación y una estructura: función de organización) y periféricos (son individualizados y fluctuantes) de las RS a partir de la repetición de las palabras que daría cuenta del valor expresivo (Rodríguez, 2007).

Los sujetos participantes generaron 158 descriptores con 92 términos diferentes para denominar el cuerpo, los cuales se presentan desde los componentes de las RS:

- Núcleo: manos, pie, ojos, cabeza, delgado, gordo, entre otros.
- Periférico: brillo, años, estética, enfermedad, dedos, cerebro, amistad, entre otros.

Dentro de los descriptores que representan el cuerpo, predominan los relacionados con las partes del mismo y sobre todo con las empleadas en el acto de escribir en el teclado y observar la pantalla, lo que podría dar a pensar que el cuerpo se va repesando a partir de sus partes “útiles” para el manejo de la computadora, sin olvidar algunos atributos que se relacionan con la estética, aunque en muchos casos lo refieren como no importante porque este no se ve. Esta presunta “invisibilidad” en algún momento, según las respuestas de las preguntas abiertas, muestra una representación del cuerpo fragmentado.

Análisis de descriptores y frecuencias de movimiento

Los sujetos participantes generaron 131 descriptores con 77 términos diferentes para denominar el movimiento, estos, igualmente, se presentan desde los componentes de las RS:

- Núcleo: juego, deporte, baile, cabeza, piernas, brazos, mano, entre otros.
 - Periférico: salud, energía, redes, muñecas, risas, giro, sedentarismo, entre otras.
- Respecto al movimiento, los descriptores igualmente se relacionan con partes

del cuerpo y con acciones que se ejecutan, estas son vistas en función de la realización de la actividad de escribir y, por ende, de comunicarse.

El movimiento corporal humano en la red

Entender el MCH requiere la comprensión de lo que es el cuerpo y el movimiento y, sobre todo, cómo se representan tanto para sí, como para el otro. Cómo se emplean en la CMC y qué similitudes o diferencias se encuentran en el mundo real y el virtual. Respecto a la CMC, según los participantes, presenta características como ser “un escenario solitario, es como escribirse a uno mismo” definida como una “soledad encarcelada, sin objetivos”, de igual forma es un “medio de relajación”. En general, el computador es una herramienta y lo que este posibilita es comunicarse con otros, donde lo importante son las ideas que se escriben a través de un teclado, principal acción desarrollada por el participante, considerada como movimiento importante donde el cuerpo debe estar cómodo y relajado para resistir las jornadas frente al computador. El análisis de las preguntas abiertas se hará conforme a lo descrito en el apartado del marco metodológico, para esto las unidades de análisis son las respuestas a las preguntas de las encuestas en medio físico aplicadas a los estudiantes, y las aplicadas por medio de *Yahoo answers*.

Donde el cuerpo y el movimiento para sí se representan desde las concepciones clásicas que contemplan el dualismo, mecanicismo, biologicismo, hasta concepciones relacionadas con las actividades e intereses en el ciberespacio. Como unidades y categorías de análisis se extraen, entre otras, las siguientes en un segundo nivel:

EL CUERPO COMO ESTRUCTURA

“Estructura física y material”

“Estructura cubierta de piel, que mantiene músculos, sangre, huesos, órganos, entre otros, los cuales mantiene vivos”

“Complicada estructura de huesos, articulaciones, músculos”

Esta categoría es común de los participantes de *Yahoo Answers*, quienes describen minuciosamente lo que es el cuerpo desde la anatomía, pareciera un poco independiente de su función.

EL CUERPO COMO HERRAMIENTA (para el movimiento, para la comunicación, para la recepción de sensaciones y el cuerpo para el manejo del PC)

“Como elemento fundamental que permite movilidad”

“Como instrumento y medio para comunicarse”

“Como instrumento para aprovechar otros instrumentos”

“El cuerpo en movimiento que permite comunicarse con otros”

- “Un medio por el cual se puede conocer los medios de comunicación”*
- “Como algo necesario y principal medio de expresión”*
- “Como medio para sentir la presencia frente a un aparato que me distrae”*
- “Como medio para utilizar el computador”*

EL CUERPO INVISIBLE

- “Un cuerpo que no se define a nadie en el Chat”*
- “Un cuerpo no muy importante cuando está en Internet, porque no lo ven”*

EL MOVIMIENTO COMO ACOMODACIÓN Y ADAPTACIÓN A LA ACTIVIDAD

- “Para tener mayor comodidad frente al computador”*
- “Cuando se está en la red se requiere movimiento para no cansarse”*
- “Para acomodarse, mover las manos”*
- “Para evitar el cansancio”*
- “Para distensionarse”*
- “Como suavidad y tranquilidad”*
- “Como relajante de los músculos para evitar la fatiga que causa problemas”*
- “Como elemento de contacto con el computador”*
- “Movimientos emocionantes, tristes o simplemente de acomodación”*
- “Para estar a gusto en la red”*
- “Como ejercitar dedos y mover cuerpo”*
- “Como cambio de posición”*
- “Se da cuando está cansado”*

EL MOVIMIENTO COMO MEDIO

- “No hay mucho movimiento solo para alcanzar algo”*
- “Movimiento de dedos y brazos para realizar la actividad”*
- “Para digitar, acomodarse, mejorar postura”*
- “Para evitar el cansancio, aunque a veces es necesario quedarse quieta para relajarse”*
- “El movimiento como mínimo, movimiento de manos escribir”*
- “Como forma de ejercitar ciertas partes”*

AUSENCIA DE MOVIMIENTO O ESTADO DE QUIETUD

- “Casi siempre quieto”*
- “Como quietud”*
- “Una cosa aburrida y estática”*
- “Este no es necesario en la red, solo se mueven las manos”*
- “No hay movimiento”*
- “Estar quieto es la manera más fácil de estar en la red”*

EL MOVIMIENTO COMO SEXY

“Ser sexy”

GRÁFICO:



A manera de síntesis, se puede extraer tanto de la literatura consultada como de las respuestas, lo siguiente:

- Se establece una relación hombre-máquina-computadora.
- Hay un cuerpo virtual entendido como deslocalizado en tiempo, materia y espacio (Organización para la CiberSociedad). Esto es visible por respuestas donde se resalta la no importancia del cuerpo y su movimiento porque no se ven, considerándose en este escenario, como determinantes los pensamientos e ideas que según algunas respuestas dan una imagen del cuerpo y el movimiento.
- El cuerpo se entiende como una máquina virtual interconectada, esta tendencia teórica no es del todo clara o presente en los sujetos que practican la CMC, por el contrario son pocos los que refieren que son múltiples cuerpos interconectados.
- Múltiples cuerpos unidos por la red, como concepto de hipercuerpos, algunos participantes son conscientes de la formación de una red de cuerpos y para otros que no lo hacen explícito de todas formas al ser conscientes de la presencia del otro lo reconocen.
- Se considera la existencia de un cuerpo neutro (Tirado, 2002). Este, entendido como un cuerpo donde no es determinante la forma, el género o sexo, la edad, en fin todas sus características materiales, porque en este tipo de comunicación se pueden crear cuerpos y sujetos.
- Teóricamente, se habla de Hipocuerpo – Hipercuerpo/metahombre (Balaguer, 2002). Estos conceptos son evidentes en el momento en que los participantes hacen alusión a un cuerpo fragmentado que funciona como una máquina que se puede lesionar, o cuando lo relacionan con otros cuerpos que se encuentran por la red y se interconectan entre sí.
- Está presente o se evidencia una obsolescencia del cuerpo, que se respalda con frases alrededor de la no importancia del cuerpo al momento de comunicarse, este aparentemente es determinante si la comunicación se establece por Webcams, lo que haría pensar que mientras no sea visible prácticamente podrían comunicarse sin el “cómo sería la pregunta”, sumado a esto se establece una relación cuerpo-máquina, donde el cuerpo debe adaptarse a las exigencias del PC y, a su vez, a la comunicación establecida por esta.

- “El drama actual de desear ser como paralíticos, estar sentados frente a un computador, dejando en manos de la tecnología el movimiento, otrora anclado en el cuerpo” (Virilio, citado por Balaguer, 2002, p.27) Esta es una de las principales evidencias en los sujetos participantes, considerando que para ellos el movimiento no existe cuando están frente al PC y sobre todo no es necesario, a tal punto que si para no interferir en el funcionamiento de la máquina se debe quedar quieto simplemente se hace.
- El movimiento deja de realizarse o se lleva a su mínima expresión.
- En la CMC, se cuenta con mecanismos para sustituir el cuerpo (o más que sustituir, remplazar por la máquina, que es lo que le permite la conexión) y el lenguaje (pasa de ser un lenguaje oral a uno icnográfico).
- Las transgresiones de género y modificaciones del cuerpo son constantes y posibles, ya que la CMC permite múltiples YO al eliminar la presencialidad material como determinante de la CMC.
- De igual forma, los roles son diversos e intercambiables.

Por último, se puede decir que efectivamente la CMC sí permite representar el cuerpo y el movimiento de otra forma y sobre todo relacionada con la conexión a la máquina y lo que esta permite. Es así como, el cuerpo se representaría como herramienta que permite la manipulación del PC a partir de las manos y los ojos, como principales estructuras vinculadas al proceso; mientras que, el movimiento se define como mecanismo de manipulación del PC, que permite la comunicación y que se hace determinante para los ajustes posturales que permiten las jornadas frente a la pantalla sin fatiga.

Referencias

- Abric, J.C. (2001). *Prácticas sociales y representaciones*. México: Cogoacan.
- Balaguer, R. (2001). *¿Ágora electrónica o Times Square? Una revisión de consideraciones sociales sobre Internet*. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos913/consideraciones-sociales-internet/consideraciones-sociales-internet2.shtml>
- Balaguer, R. (2002). El hipocuerpo: Una vivencia actual que la virtualidad aún no puede eludir. *Revista textos de la cibernsiedad*, (2). Disponible en <http://www.cibersociedad.net>
- Delgado, M. (2006). Hacia una sociedad metafísica. *Cultura & política @ ciberespacio. 1er Congreso ONLINE del Observatorio para la CiberSociedad*. Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/gx7delgado.htm>.
- Díaz, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas – la educación física en reforma*. Zaragoza: Editorial Ende.
- Escobar, J. (1997). *Dimensiones ontológicas del cuerpo*. Bogotá: Ediciones el Bosque.
- Foucault, M. (1968). *Las palabras y las cosas, una arqueología de las ciencias humanas*. Madrid: Siglo XXI editores.

- García, A. (2006). Virtual, real y corporal. El eros cyborg y las identidades en el ciberespacio. *Revista de antropología experimental*, 6, 43-54.
- Gómez Cruz, E. (2002). Espacio, Ciberespacio e hípe-espacio: Nuevas configuraciones para leer la comunicación mediada por computadora. En: González & F. de Jesús (eds.). *Anuario de investigación de la comunicación CONEICC IX*: (pp. 271-285) México: CONEICC. Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=19>
- González, M. (2005). *Ciberculturales de la globalización*. Perú: Ilustrados.com. p. 4. Recuperado de <http://site.ebrary.com/lib/bibliotecauniboyacasp/Doc?id=10102267&ppg=4>
- Hernández, R. (1989). *Morfología funcional deportiva: Sistema locomotor*. Barcelona: Paidotibo.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, F., & Batista Lucio, P. (2007). *Metodología de la investigación*. (4a. Ed.). México: Mc Graw Hill.
- Jodelet, D. (1984). *La representación social: fenómenos, concepto y teoría, citado por Moscovi en psicología social, II*. Barcelona: Paidós.
- Kiss de A. (2006). *Comunicación Interpersonal en Internet*. México: Red Convergencia. pp. 285-286. Recuperado de <http://site.ebrary.com/lib/bibliotecauniboyacasp/Doc?id=10117797&ppg=11>
- Mayans i Planells, J. (2000). Género confuso: género chat. *Revista TEXTOS de la CiberSociedad*, (1). Recuperado de <http://www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=22>
- Monchiatti, A. (2000). Representaciones de la vejez. *Revista latinoamericana de psicología*, 32(3), 519-538.
- Montagu, A., Pimentel, D., & Groisman, M. (2004). *Cultura Digital. Comunicación y sociedad*. Buenos Aires: Paidós.
- Porter, R. (1996). Historia del cuerpo. En P. Burke (ed.). *Formas de hacer historia*. Madrid: Alianza.
- Risco, J. (1991). *Educación corporal*. Barcelona: Paidotribo.
- Serres, M. (2001). Filósofo: «Lo virtual es la misma carne del hombre». *Diario Le Monde*. París, lunes 18 de junio.
- Roco, G. (2001). Un estudio del establecimiento de relaciones íntimas mediadas por computador. El caso de IRC en Internet. *Revista TEXTOS de la CiberSociedad*, (1). Recuperado de <http://www.cibersociedad.net>
- Rodríguez Gómez, G., Gil Flores, J., & García Jiménez, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. (2a ed.). Málaga: Aljibe.
- Rodríguez Salazar, T. (2007). *Representaciones sociales. Teoría e investigación*. Recuperado de <http://tamars.files.wordpress.com/2007/05Sobre-el-estudio-cualitativo-de-la-estructura-de-las-representaciones-sociales.pdf>
- Tirado, F., & Galvés, A. (2002). *Comunidades virtuales, ciborgs y redes sociotécnicas: nuevas formas para la interacción social*. Barcelona: Editorial UOC.