

XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires, 2009.

La presentación en sitios de socialización en línea de jóvenes. Guadalajara.

Víctor Hugo Abrego Molina.

Cita:

Víctor Hugo Abrego Molina (2009). *La presentación en sitios de socialización en línea de jóvenes. Guadalajara. XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-062/229>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/evbW/17D>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

La presentación en sitios de socialización en línea de jóvenes

Guadalajara

Víctor Hugo Abrego Molina

1. Introducción

Internet toma la forma de rizoma cada vez más profundo y con raíces creciendo e interconectándose en todas direcciones; en ella se han creado nuevos espacios para la socialización de los individuos, que implican pautas de comportamiento distintas a las acostumbradas.

El paso que la sociedad ha dado hacia la adopción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la vida diaria cobrará mayor sentido en la medida en que poseamos un mejor entendimiento de cómo inciden en la personalidad del individuo que las usa. Si buscamos y describimos el comportamiento que tal adopción genera en la relación entre usuario y sus formas de comunicarse, sobre todo en la de los que se imponen como los más avezados en su uso, los jóvenes, estaremos brindando valiosos aportes para comprender a tan importante sector de la

sociedad, en cuyas “prácticas y lecturas del mundo radican pistas clave para descifrar las posibles configuraciones que asuma la sociedad” (Reguillo, 2000: 63).

Vivimos en un momento histórico que permite sean los jóvenes los más capacitados para activar formas creativas de interacción con sus pares. Se trata de modos emergentes de comunicación que antes de ser descalificados deben ser comprendidos.

Forjar la comunicación a través de espacios en línea surge como un buen motivo para repensar nuestras relaciones con los otros y con nosotros mismos a partir de las nuevas posibilidades tecnológicas. Dentro de esos espacios emergentes es necesario atisbar elementos que nutran la reflexión actual en el estudio de la comunicación.

2. Estado de la cuestión

A continuación presento un panorama general de tres puntos clave para el planteamiento del problema de esta investigación. Una categorización de la socialización tecnologizada, a la juventud como construcción sociocultural y como actor protagonista en la adopción tecnológica, y al ocio como una manera de contextualizar algunos de los cambios que implica la relación entre los primeros puntos.

2.1 Tecnologías de Información y Comunicación. De los blogs a los Sitios Integrados de Socialización en Línea

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han sido apropiadas por sus usuarios en muy diversas actividades de la vida cotidiana. La apropiación se construye en la interacción que cada persona mantiene con su entorno social -la familia, los amigos, la calle-, y también con el entorno creado en los espacios emergentes a partir del uso de las TIC -los blogs, las comunidades virtuales, las llamadas por celular, los diversos sistemas de mensajería instantánea, etc. A herramientas como el teléfono móvil e internet ahora también se les conoce como “tecnologías para la vida cotidiana” (Sáez, 2005: 2).

Actualmente podemos decir que tanto la comunicación móvil como el internet están cambiando la forma en que se desarrolla cada uno de los roles que asume el individuo, desde el flirteo hasta la hora de la comida (Caron y Caronia, 2007: 34-35; Linch, 2008, xi), creando nuevas prácticas en la cotidianidad de la persona.

“Estamos empezando a desarrollar un repertorio de posturas para indicar a quienes están a nuestro alrededor que *no estamos disponibles* para ellos” (Linch, 2008: 115, 93-115). También empieza a ser notorio que en el caso de los grupos sociales con quienes convivimos constantemente, y casi

siempre cara a cara (familia, amigos, pareja), las TIC se han convertido en herramientas para mejorar la cohesión, para incrementar la “presencia en ausencia” (Ibídem), y en general para generar una mejor relación con ellos. Para nuestra comunicación en dichos grupos, las TIC parecen haber potenciado su permanencia con los usuarios a través de la extensión de los rituales¹.

El teléfono celular y sitios como los blogs han permitido pasar del acceso a lugares (oficina, casa, página web de la empresa), al acceso directo a individuos a través de su bitácora personal en línea y de su número personal de móvil. Se nos ha vuelto personas eternamente accesibles (Linch, 2008: 3). Y de querer encontrar a un sujeto, basta a cualquiera con llamar a su celular o con rastrearlo a través de las bases de datos contenidas en los servidores de los blogs, que cuentan con información acerca de los usuarios del sitio, y ver si la persona pertenece o no a esa comunidad virtual; además, en caso de que sí pertenezca, saber qué tipo de música escucha, qué programas de televisión y películas prefiere, y ,tal vez, enterarse de qué hizo el último fin de semana leyendo alguna entrada contenida en su perfil.

A los llamados *blogs*, palabra aféresis de *web blog* (*bitácora en línea*), podemos ubicarlos en la línea cronológica de los surgimientos de internet en 1992. Tim Berners Lee creó la página “What’s new in 1992”, cuyo contenido era básicamente un catálogo de bases de datos y directorios universitarios (Meso Ayerdi, 2006:421), con lo cual se le considera el primer *blogger* o *bloguero* (usuario poseedor de uno o más blogs).

La explosión del blog, o “blog bang” (Fumero, 2005: 14), desde su nacimiento ha sido imparable, MySpace reporta en 2008, 184 millones de usuarios; Facebook, más de 200 millones en noviembre de 2008. En 2006, Technorati reportó 57.3 millones de blogs. Al día se creaban alrededor de 75,000 nuevos blogs (Castells, 2008:8). Estos hechos fueron impulsando la creación de buscadores especializados que ayudan a identificar blogs más visitados y temas más recurrentes en ellos, como los ya populares “blogdex”, y su similar en español “blogosfera”.

El blog es una forma de página web que combina algunas herramientas y funciones de internet con las de una bitácora en sí, provee la posibilidad de subir videos y fotos, recibir comentarios de quienes ingresan en él, recomendar otros sitios, así como formar parte de una comunidad dentro del propio servidor al que se pertenezca (blogspot, metroflog, hi5, MySpace, sonico, Facebook, etc.). Fumero cita una definición, hallada en el Blog Herald, de lo que son estos sitios:

“Un *blog* es una jerarquía de texto, imágenes, objetos multimedia y datos, ordenados cronológicamente, soportados por un sistema de distribución de contenidos capaz de proporcionar

¹ Entendemos los rituales a la manera en que lo hace Rich Linch (*New Tech, New Ties*), como esos modos de crear más o menos cohesión social.

(al autor) la funcionalidad necesaria para distribuir esos contenidos con cierta frecuencia, exigiéndole unas capacidades técnicas mínimas, y que puede facilitar la construcción de conexiones sociales significativas o comunidades virtuales alrededor de cualquier tema de interés” (Fumero, 2005: 2).

Se tiene ya, también, una noción de *Blogocultura*, la cual sería impulsada por usuarios llamados “digitalmente ilustrados” o “digerati=digital literati”, en la cual se rescata el valor de compartir y de reconocer las posturas de los demás, con el riesgo de llegar al extremo de saturarse de datos sin poder asimilarlos, se habla de una “infoxicación”. Se reconoce además la existencia de un lenguaje propio del blog, conocido como *Blogslang* (Fumero, 2005: 15).

Las redes sociales de las que estos sitios son sedes, son entendidas como “una serie de nodos o puntos unidos entre sí (red) siendo estos nodos individuos (social)” (Fernández, 2008: 2).

El término *web* ya “no se refiere sólo a la *world wide web*, sino a cualquier tipo de red de información tecno-social, de la cual las personas forman parte con la ayuda de tecnologías de información interconectadas” (Fuchs; 2009: 8),

La comunidad de usuarios de blogs en México no se sabe con exactitud, el INEGI registró en 2007 a 20,848,040 personas como usuarios de internet; el 29.7%, esto es, 6,088,816 eran usuarios entre de entre 12 y 17 años, categoría de edades que mayor índice de usuarios presenta, y en la cual este trabajo se enfocará. Por otro lado, en América Latina existen 42 millones de usuarios de lo que podemos llamar “Sitios de Socialización en Línea” (SNS por sus siglas en inglés, *Social Networking Sites*), categoría en la que entran los blogs. Fumero y García hacen hincapié en el hecho de que a pesar de que Latinoamérica no es la región con mayor número de usuarios de estas redes, sí lo es en cuanto al promedio de tiempo gastado en su uso, 325 minutos al mes; Estados Unidos es el segundo lugar con 249 minutos en promedio. Esta es una pista para saber que los adolescentes son quienes, como ya se está haciendo notorio en muchos países, dominan el ciberespacio, los SNS y en general las apropiaciones culturales que conllevan las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Christian Fuchs, al referirse a la capacidad de contención de diversas herramientas dentro de servidores como MySpace o Facebook, destaca su estatus de “tecnologías de tecnologías de comunicación”, e implementa el concepto de “Sitios Integrados de Socialización en Línea” (ISNS, en inglés *Integrated Social Networking Sites*), los cuales son

“plataformas de red que integran diferentes medios, tecnologías de información y comunicación, que permiten por lo menos la creación de perfiles que muestran información que describe a los usuarios, la muestra de conexiones (o lista de conexiones), el establecimiento de conexiones entre los usuarios que están en las listas de conexión, y la comunicación entre usuarios” (Fuchs; 9:2009).

Estos sitios son parte de la llamada web 3.0, son tecnologías que “permiten el establecimiento de nuevas amistades, comunidades, y el mantenimiento de amistades ya existentes... la web 3.0 se trata de la producción de vínculos sociales de pertenencia y unidad... tiene un rol tanto reproductivo como productivo en las relaciones sociales” (Íbid: 10).

2.2 Juventud emergente: Los sitios de socialización en línea y el desdibujamiento de lo no- prefigurativo

Al hablar de juventud no nos limitamos a un periodo biológico en la vida de un ser humano, hablamos también de una “construcción relativa en el tiempo y en el espacio”, y sus formas de expresión, llamadas “culturas juveniles”, son percibidas como “manifestaciones de la capacidad creativa y no solamente imitativa de los jóvenes... la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de formas de vida distintivas, localizadas fundamentalmente en el tiempo libre, o en espacios intersticiales² de la vida institucional” (Feixa; 1998: 11, 18, 84).

La juventud del siglo XXI asume un protagonismo evidente en la Historia, pues son jóvenes quienes se encaminan como los expertos en el uso y apropiación de las TIC, llevando sus prácticas a espacios intersticiales nuevos. Podemos pensar, a partir de este contexto, que vivimos en una “sociedad prefigurativa” -al menos en lo tecnológico- en términos de Margaret Mead, la cual se caracteriza por permitir que no sólo sean los ancianos o los adultos quienes marquen las pautas de comportamiento cultural, sino que los más jóvenes emerjan como los más aptos para responder a las múltiples formas de crear relaciones (a nivel global) a través de los SNS. (Mead, 1980: 37).

Las transformaciones culturales que permitieron esta transición tecnológica hacia la *sociedad prefigurativa* fueron, en los años posteriores al fin de la segunda guerra mundial, muy rápidas. Mead asume que en la historia del hombre existen dos tipos más de sociedad a parte de la *prefigurativa* -que es el último escaño en su clasificación-. Antes están la *sociedad postfigurativa*, en la cual son los ancianos quienes asumen el rol de guías de su comunidad, moldeando la historia de su cultura de modo tal que el presente sea siempre igual para cada generación, proporcionando las respuestas para cada situación y evitando cualquier cambio profundo en la forma de vida de esa sociedad; y la *cofigurativa*, que se caracteriza por permitir que sean los adultos contemporáneos de una comunidad quienes asuman el papel de guías, generalmente adaptándose a cambios fuertes en la estructura social (migraciones, conquista o urbanización de la zona en que se habita), y que si bien mantienen un fuerte lazo con su cultura tradicional, entienden que es momento de hacer cambios en la forma

² Entendidos como los huecos espacio-temporales de una cultura, en los que las prácticas juveniles desarrollan su creatividad, su papel de “productores” y no sólo de reproductores culturales.

de vida y que ni los ancianos ni los menores pueden ser quienes provean las respuestas (Mead, 1980: 52-92).

De modo que el siglo XXI se perfila como el de una sociedad caracterizada por una juventud dotada –mucho mejor que sus padres y abismalmente superior a la de sus abuelos- de los conocimientos y las habilidades necesarias para crear nuevas formas de interacción entre sus pares, y para la construcción de la propia identidad, del sí mismo, a través de su constante relación con la tecnología. El presente le permite conocer gente en línea con sus mismos gustos y aficiones que de otra forma no podría haber conocido y con la que puede entablar una relación cara a cara -si así lo quiere y las condiciones lo permiten-, encontrar información y modos de ver la realidad que él ve y que no comparten ni sus padres ni la escuela o alguna otra institución.

Podemos empezar a vislumbrar las maneras en que los jóvenes decantan su sí mismo en línea utilizando la tecnología de manera inédita. Son jóvenes quienes mayormente utilizan el lenguaje SMS o MSN tan difundido en los celulares y ampliamente potenciado en los sitios de socialización en línea, a través de emoticones (figuras que representan emociones con la fusión de letras y números, que van del tamaño del espacio que ocupa un par de letras, hasta ocupar una cuartilla completa o más), e incluso de la invención de palabras exclusivas para los miembros de un servidor, por ejemplo: “*effear*” o “*propear*”. Lo que al principio parecía ser una consecuencia de la rapidez y la economía (Marín Montín, 2004; Meso Ayerdi, 2006), hoy se vuelve señal clara de las formas en que usuario e instrumento se fusionan, y existen a partir de las posibilidades que éste ofrece y de la creatividad con que aquél reinterpreta su función.

En la utilización de adornos más que de argumentos en las entradas de perfiles (también llamadas *posts*) escritas por jóvenes, se halla un ejemplo de lo que se conoce como “estética de los datos”, en la que “la presentación de los mismos condiciona la recepción del contenido” (Molinuevo, 2008: 3), es decir, se interpreta que la manera de comunicar practicada por los jóvenes esté apuntando hacia una retórica apoyada en el acomodo y el esmero en la apariencia del mensaje (en el uso del lenguaje MSN y los emoticones), potenciado por la amplitud del espacio y la gratuidad del servicio.

Por otro lado, hay quienes observan en las prácticas de interacción entre usuarios a través de internet una “*híper-humanización*” (Vayreda, 2004: 68), argumentando que existe una auténtica develación del individuo dada a partir del momento en que deja atrás su cuerpo para presentarse ante el mundo por lo que piensa, por lo que *es*.

Dada su intrínseca condición de dotar a los individuos con la necesidad y la capacidad de adaptarse a lo emergente, de buscar reformas en las normas culturales con las que crecen (Feixa, 1998: 28), la juventud es portadora de factores que favorecen el desencuentro natural del individuo con las pautas sociales de comportamiento con las que vivió su infancia, permite una no-adaptación al

imaginario institucionalizado, que lo lleva no a la ruptura (salvo en el caso de movimientos reconocidos y autoafirmados como contestatarios), sino a la *deslocalización* de los espacios y formas socioculturales de interacción tradicionales, para afirmarse a sí mismo en la apropiación de herramientas proporcionadas por el momento histórico, y en la adopción de comportamientos que se acoplan y se funden con el entorno al que pertenecen y que no se corresponden con la cultura hegemónica de los adultos ni de las instituciones.

Ser joven implica, además de un distanciamiento identitario a través de comportamientos ejercidos como grupo, la oportunidad de ser creador de nuevos territorios cargados de significado (Reguillo, 2000: 145) para la comunicación intra e interpersonal, que podrían ser desconocidos hasta ese momento y que, definitivamente, son apropiados de manera única por el contexto en el que se desarrolla cada generación.

Las maneras en que las culturas juveniles se expresaban en la última parte del siglo XX dejaban ver un “reconocimiento explícito de no ser portadores de ninguna verdad absoluta en nombre de la cual ejercer un poder excluyente” (Reguillo; 2000: 14), se trataba más bien de llevar la noble intención de “existir a través de ellos mismos” (Íbid: 96), mostrando que bajo la categoría de juventud “no se oculta ninguna *esencia*, sino que, en todo caso, en ella habitan hombres y mujeres que intentan construirse a partir de su relación con los otros y afirmarse en el mundo” (Íbidem). Sobre esta línea se agregó en años recientes que los jóvenes “han preferido pasar desapercibidos y abandonar cualquier intención protagónica” (Rodríguez, 2006:19). Es la generación posterior a estos jóvenes la que ha visto potenciadas sus formas de expresión y de interacción personal y grupal a través de los SNS.

La noción de “espacio intersticial” de Feixa, en la que se desarrollan las culturas juveniles, acompaña a la de “cultura intersticial”, es decir, la que se practica dentro de aquellos sitios no tan atendidos por las instituciones que crean y mantienen los espacios dominantes de interacción (Gubern, 2000: 77). Los SNS, que no son espacios precisamente olvidados o desatendidos por las grandes corporaciones (sino todo lo contrario), sin duda son sitios en los que el usuario ha escapado al diseño y uso preestablecidos por sus creadores, y en donde la apariencia y contenido de los mismos juegan el papel de esos huecos culturales ideales para el despliegue de la creatividad. Parece, entonces, que estamos ante nuevos territorios de significación para los jóvenes. Los usuarios dotan a sus perfiles de significado y los convierten en espacios de *cultura intersticial* no planeados por los creadores.

El mismo Román Gubern empieza a notar que internet no sólo es una herramienta que potencia el acceso a la información, sino que sirve para el ser humano como intento de consagrar su instinto de trascender el tiempo y el espacio a través del declive de barreras comunicativas, a esto lo llama el

redescubrimiento de la “asociación libertaria *desterritorializada*” (Gubern, 2000:139), y podría significar una búsqueda por compartir su experiencia con otros individuos más allá de los medios y lugares ya explorados, en este caso creando nuevos sitios (en línea).

En este contexto de *desterritorialización*, los jóvenes asumen el riesgo de erigirse como creadores de un conocimiento propio que critica y desafía el de los adultos (Reguillo, 2008; Sepúlveda, 2008), al tiempo que inventa su territorio y elige su propio camino, esto es, propone una *reterritorialización* (Reguillo, 2000: 145), que subyace en las formas de actuar de los jóvenes. Podemos ubicar en este proceso la apropiación de los SNS, espacios de expresión en los que existen contenidos susceptibles de ser categorizados y leídos a partir de un estudio que relacione sistemáticamente a estos sitios con las formas en que se presenta el joven a sí mismo, y las relaciones interpersonales que estos sujetos están desarrollando con sus pares en línea y cara a cara.

La noción de “emergente” se toma en contra del impulso de llamar a algo “nuevo”, “*emergente* pretende ser palabra, cosa y contexto” (Sepúlveda, 2008) para no separar al fenómeno de todo lo que arrastra llamándolo simplemente *nuevo*. Lo que se nos presenta en los blogs es la creación *emergente* de un conocimiento alejado de la noción de *poder/conocimiento* a la que se está acostumbrado (Ibídem). Los jóvenes, sin poder hegemónico, crean su conocimiento a través de saberes que encarnan colectivamente en tanto son fruto de su experiencia, convirtiendo a su saber en un conjunto de “*saberes excéntricos*”, o centrífugos, cuya intensión no es la de entronarse ante el resto, dado que, “lo que está en juego no es una representación ideológica, sino la “experiencia trascendental” (Sepúlveda, 2008).

El término emergente, en estudios de juventud, es también acuñado bajo la concepción de “cultura emergente... en la que cualquier esfuerzo por generar un saber sistemático, coherente u ordenado se encuentra por fuera de sus aspiraciones existenciales” (Rodríguez, 2006: 23), es decir, existen jóvenes que no sólo no se mueven en territorio de los adultos, sino que construyen su lógica de convivencia a partir de nociones éticas que se contraponen con las del mundo “maduro”.

2.3 Rescatar al ocio, cibercultura antiteleológica

Considero pertinente introducir a la discusión el término *Ocio*, palabra que, como veremos a continuación, ha sido proscrita a través de cambios introducidos por nuevos modelos de pensamiento, concepción y organización social³, y cuya esencia podría ayudarnos utilizándola como brújula que indique hacia donde dirigirnos para tener una aproximación específica a las formas en

³ Como consecuencia de la adopción en el siglo XIX de una “ética del trabajo”, hubo que convertir a toda la estructura social en una máquina de producción. Cada quién consagraba su vida y todas sus relaciones sociales al desempeño eficiente del trabajo que se tuviera, al mismo tiempo se inculcó la idea de condenar todo lo que no implicara un esfuerzo y todo aquello que llevara a un tipo de despilfarro, que no buscara cumplir un objetivo. Para entender mejor la transición de esta forma de vida léase *Trabajo, consumismo y nuevos pobres*. Bauman. 2000.

que se construyen las prácticas de socialización con las nuevas tecnologías, y para entender algunas de sus implicaciones.

Josef Pieper inicia su texto *Ocio y Culto* con la siguiente objeción:

“No parece que sea esta la ocasión de hablar de ocio. Nos encontramos en el trance de construir una casa; estamos muy ocupados. Y hasta que se termine la casa, ¿no es acaso el empleo, hasta el extremo de todas nuestras fuerzas, lo único que importa?” (Pieper; 11: 2003).

Sin embargo, el ocio surge como una actividad más compleja y menos estigmatizable que la que solemos tener cuando pensamos en él. La etimología nos da la primera gran pista; la palabra *Ocio* viene del griego “*Scholē*”, que, literalmente, significa “instrucción”, los griegos entendían al ocio como una actividad por completo opuesta a la labor o al trabajo, y al ocio como la actividad (es) que le permitía desarrollarse plenamente como ser humano. Había que ser ocioso para encontrar un significado a la existencia, por ello sólo los esclavos trabajaban (Sue: 1987; 17-18).

En latín, ocio es *Otium*, y permanece con el mismo sentido que el griego *scholé*, por ello, al decir “neg-otium”, los romanos literalmente negaban el ocio, pues *negotium*, significa negocio, comercio, trabajo (Íbidem).

Roger Sue encuentra el punto de quiebre de esta concepción original del ocio con el desarrollo de la revolución industrial; el siglo XIX, al entronar la lógica de la acumulación de dinero y de horas de trabajo, coronó también una ética puritana que veía en el esfuerzo y la dedicación al máximo, la manera en que se debía vivir (Sue; 1987:20). El ocio fue proscrito, condenado por representar el despilfarro tanto de dinero como de tiempo, inútil por no tener una meta, por no ser un “arte servil”. Así, la ideología del trabajo se convirtió en eje importante y guía, en moral de la sociedad.

Josef Pieper (1987:19-21), por su parte, reclama al pensamiento Kantiano por solapar la noción de esfuerzo como única legitimación para la aprehensión del conocimiento, menospreciando que el ser humano posee dos maneras de razonar, definidas en los términos *ratio* e *intellectus*; la primera es el “pensar discursivo”, la que observa, abstrae, llega a conclusiones; la segunda es la facultad del *simplex intuitus*, de la “simple visión”, que aprehende la esencia de la realidad y que no necesita esforzarse para ello; Kant acusa de inservible al *intellectus*, puesto que no implica un esfuerzo para conseguir la comprensión de algo.

Es posible relacionar estas ideas “ociosas” con lo que vivimos en la actualidad. Los sitios de socialización en línea (SNS) surgen, acaso, como espacios en los que usuarios se encuentran con otros sólo para compartir alguna experiencia, gusto, placer, juego. Lugares en los que lo que pase muy probablemente no tenga un objetivo claro o ni siquiera tenga uno, sino que la actividad quede justificada en sí misma, como un acto de compartir, de desarrollarse como ser humano, un hacer común.

Podemos ver en esta forma de socializar una manera de escapar de la teleología que nos ata al trabajo, a las metas, los resultados; “por medio de la diversión se realiza la verdadera ruptura con los ritmos insensibilizadores de lo cotidiano” (Sue; 1987: 80). Los cibernautas ignoran muchas cosas, pero al mismo tiempo crean muchas otras, se dirigen hacia otros rumbos, alejados de doctrinas esclavizadoras que obligan a saber lo que se debe saber como debe ser sabido.

La juventud ¿podría? estar encontrando en sus maneras de ignorar el saber institucionalizado e institucionalizante, la oportunidad de acercarse a las “artes libres”, esas que no tienen mayor utilidad que la de aprehender parte de la realidad a través de sí mismas. La construcción de una “moral del placer” en contra de la “moral del trabajo” significa transmutar “radicalmente los valores como lo pudo hacer la revolución industrial del siglo XIX” (Sue; 1987: 81).

El desequilibrio causado por estas formas de relacionarse con el resto; desde posturas no autoritarias, sin pretensiones de reducir las formas de expresarse en el mundo a las que añora un solo grupo, pone de relieve y devela los supuestos beneficios (económicos y humanos) que no se obtienen por vivir como algunos quieren que todos vivan. Para sustentar más esta visión podemos citar a Rossana Reguillo (1999: 101) cuando dice “las expresiones de los jóvenes hacen cuestionarse al sistema hegemónico, es a través de las fisuras en las prácticas de los ‘sin poder’ donde veremos los oropeles de lo que aparenta ser algo más”.

Sin embargo, debemos también estar conscientes de que las actividades de ocio que se practican en línea, lo mismo que en espacios físicos, pueden verse contaminadas por lógicas que contradigan al verdadero ocio, tal sería el caso si el placer se hallara “en la adquisición y no en la utilización efectiva del objeto o del equipo de diversión” (Sue; 1987: 105). La simple pertenencia a un grupo en línea no implica el desarrollo de alguna actividad, puesto que *en* ella los jóvenes construyen al sí mismo y al significado de la herramienta, *en* el uso que le den, de lo contrario sólo se posee, mas no se apropia.

3. Planteamiento del problema

Los jóvenes suelen interactuar de manera innovadora y creativa, no siempre como las instituciones quisieran que lo hicieran, a veces, incluso de formas que contradicen las prácticas que la sociedad les inculca en la infancia. Sin embargo, ha sido demostrado que debajo de ciertas prácticas sociales que podrían lucir incoherentes, existen formas de convivencia, de transmisión de la esencia de cada persona y de su cultura, que forman parte fundamental para la supervivencia de una comunidad⁴, y

⁴ La antropología se ha encargado de develarnos el significado de prácticas de culturas diferentes que por nosotros son percibidas a simple vista como absurdas. Sin embargo, según Geertz, no es tanto nuestra ignorancia lo que nos impide captar tales significaciones como nuestra falta de familiaridad con ellas. Para ahondar, ir a *La interpretación de las culturas*. España. 2001.

que, por tanto, deben ser estudiadas antes de sólo ser blanco de diatribas hacia todo lo que no sea culto⁵ o adulto.

Pensar la exposición de un individuo joven hacia un medio de comunicación, parece implicar pensar en concepciones surgidas principalmente a partir del estudio (muchas veces entendido como ataque) de los medios, mayormente de la televisión, como forma de aletargamiento social, alienante, fomentadora de “analfabetos culturales”, en fin, posturas muchas veces exageradas y con una concepción que reduce considerablemente la capacidad del individuo para discriminar por sí mismo la información a la que se expone de manera menos inteligente de la que en verdad lo hace. Al hablar de las apropiaciones que los jóvenes están haciendo de espacios como los sitios de socialización en línea, debemos entender que no estamos ante sujetos que tienen un comportamiento determinado solamente a través de pautas marcadas por instituciones, si pensamos así estaremos cayendo en la simpleza que impide observar lo que subyace a lo que se ve. Por otro lado, los Sitios de Socialización hoy poseen una gama muy amplia de herramientas a disposición de los usuarios. Estas tecnologías han sido adoptadas, y algunas creadas, de manera casi innata por jóvenes, quienes se han encargado de dotar a estos espacios no sólo de usos que rebasan al planeado por los diseñadores, sino de toda una simbólica concebida a partir de un proceso natural de socialización cara a cara aunado a la insistente conformación de grupos y tiempos dedicados a navegar en estos sitios.

Tenemos así, a grandes rasgos, en la mira a la relación que existe entre jóvenes y los sitios de socialización en línea. Nuestras preguntas de investigación son:

- ¿Qué papeles juegan los jóvenes en los sitios de socialización en línea?
- ¿De qué maneras proyectan su sí mismo a través de los lenguajes de las nuevas tecnologías?
- ¿Qué significados poseen para ellos esas herramientas (emoticones, fotos, textos, etc.)?

La hipótesis responde así:

- La proyección de los jóvenes en sitios de socialización en línea obedece al dominio que tengan de la herramienta tecnológica y la creatividad con que reinterpreten sus prestaciones, lo mismo que al diálogo que entablen con sus contactos en estos sitios. Los significados que

⁵ Para entender de una manera más amplia la manera en que la homogeneización cultural reprime otras formas de expresión, remitimos al lector al texto de Rogelio Marcial *El contexto de las manifestaciones juveniles: la cultura, la política y la tolerancia a debate*. En: *Tiempo de híbridos. Entre siglos, jóvenes. México-Cataluña*. Reguillo et al. Coords. IMJUVE. 2004.

estas presentaciones en línea tienen, son determinados por la reflexividad entre el sujeto desde fuera del ciberespacio y el sí mismo construido en línea.

Los objetivos son:

- Describir los papeles que el individuo desempeña en la interacción en línea.
- Conocer qué significados construyen los jóvenes de sus presentaciones en línea y qué presentaciones en línea reconstruyen estos significados.

A continuación intentaré desplegar un esquema del marco teórico-metodológico que pienso seguir para esta investigación. Primero haré una explicación de los conceptos que serán el anclaje teórico y la parte abstracta de la discusión. Después me detendré a justificar la utilización del enfoque metodológico que pienso incorporar, que en este caso será de tipo cualitativo, y su viabilidad para el objetivo propuesto. Por último, daré una mirada a la etnografía, que será la herramienta metodológica mediante la cual recabaré los datos necesarios, además de integrar una nueva forma de ésta, la “etnografía en línea”; al mismo tiempo, iré dando cuenta del modo en que pretendo unir teoría y herramientas metodológicas, es decir, intentaré acercarme lo más posible a lo concreto de la investigación.

4. Aproximación epistemológica y adaptación teórica

Nuestra investigación intenta comprender las presentaciones que los sujetos hacen de sí mismos en los sitios de socialización en línea y qué significados tienen dichas presentaciones para ellos desde fuera del ciberespacio. Hablamos de la descripción del proceso de *construcción-reconstrucción* del ya mencionado “sí mismo”, entendido como “un efecto dramático que surge difusamente en la escena representada” (Goffman; 1989: 269), es decir, del papel que juega un actor determinado, en un escenario que esta vez no es la realidad material.

Se trata, entonces, de poner atención a lo que se genera dentro de un espacio de actuación (el perfil en línea de los sujetos), y cuestionarlo dentro y fuera de él, hay que saber cómo es que tal presentación es interpretada por el sujeto, cómo se da el proceso de reflexión entre lo que se plasmó en línea, pasó a ser replanteado por el sujeto, y a continuación sirvió para reformular la escenificación en el perfil en línea.

Al hablar del ciberespacio, hablamos de un escenario “hipertextual”, no lineal, el cual podemos recorrer sin una ruta fija. Esto dota al sujeto de nuevas formas de construir a su sí mismo en línea, explotando estas cualidades del escenario; y al mismo tiempo, acaso, desarrollando nuevas maneras

de ser convincente en la actuación⁶. También se reta al usuario a repensar y mejorar gradualmente sus actuaciones mediante el uso específico que le dé a las prestaciones que ofrece el escenario y al *cómo* y *qué* exprese en sus apariciones.

Para el *sí mismo* “el problema característico, la preocupación decisiva, es saber si se le dará o no crédito” (Goffman; 1989: 269). Conociendo qué es lo que piensa el sujeto podremos saber qué impresión le dejan las presentaciones de su “sí mismo en línea”, las respuestas que se obtengan ayudarán a reconstruir ese diálogo reflexivo entre lo que se expresa y qué significa lo expresado. En un nivel abstracto, nuestra investigación busca conocer cómo se producen en el individuo las constantes *resignificaciones* que moldean a su “sí mismo” en un escenario emergente.

Ahora bien, nuestra concepción de juventud no es ni biológica, ni psicológica, sino sociológica y antropológica, entendemos a aquella como una posición del ser humano, una construcción específica del derredor social en el que se desenvuelve. Posición siempre condicionada y moldeada por los diferentes espacios en los que el individuo interactúa; posee diversas cualidades entre las que destacan su no- adaptación a las normas, gustos y conductas sociales de la mayoría de las instituciones –adultas- en las que se desarrolla (que no debe confundirse con un sentido de ir “en contra” de ellas; simplemente se mueven en otro nivel y, a veces, en otra dirección), su fácil adaptación ante lo nuevo y lo inesperado y, ante el desarrollo post-industrial exponencial de las tecnologías de información y comunicación, su capacidad de crear formas de interacción exclusivas de su grupo de pares a través del uso constante de dichas herramientas tecnológicas.

Por otro lado, el papel que los jóvenes construyen en los SNS se trata de la aparición de ellos mismos, tanto a nivel personal como grupal, en diversos escenarios, dado que, podemos entender a los diversos sitios en los que un individuo interactúa con su realidad como “puestas en escena” para ser visto de una u otra forma ante un público (Goffman; 1989: 42).

Ahora bien, en la realidad física, el sujeto posee las dotes simbólicas que le permiten mantener vigentes sus vínculos sociales, y se encuentra bajo una incesante reafirmación de aquellas significaciones que ha ido adquiriendo desde su incipiente infancia a través del contacto con familia, medios, escuela, etc. En la actualidad, los espacios en línea abren una vía más para trabajar dicho arsenal simbólico en nuevos espacios. Sin embargo, los procesos de reafirmación de significados no pueden mantenerse inquebrantables, los jóvenes están en condiciones de explotar hoy más que en cualquier otro momento histórico la posibilidad de replantear y de crear nuevos símbolos a partir de la integración a sus espacios de interacción social de herramientas ciberespaciales.

David Le Bretón explica que la palabra *gesto* “viene de la raíz *gerer* que significa ‘hacer y llevar’ (...) cumple una función significante y participa en la eficacia simbólica que preside a toda acción, la de

⁶ Que es el objetivo, según Goffman, de toda puesta en escena.

mover el mundo con signos. El gesto es una figura de la acción, no un simple acompañamiento decorativo del habla” (Le Bretón; 1999:38).

El mismo autor hace mención de la “simbólica corporal”, que abarca “los innumerables movimientos del cuerpo durante la interacción (gestos, mímicas, posturas, desplazamientos, etc.)... nunca son neutros o indiferentes, manifiestan una actitud moral frente al mundo y dan al discurso y el encuentro una carnadura que aumenta su significación” (Íbid: 27).

Por su parte, Ervin Goffman, partiendo de ver en las apariciones del individuo “actuaciones”, explica dos conceptos clave para observar dicha actuación, el primero, el *medio* “que incluye el mobiliario, el decorado, los equipos y otros elementos propios del trasfondo escénico”, es decir, lo que rodea a los actores; y el segundo, la *fachada*, que es “la parte de la actuación... que funciona... de un modo general y prefijado, a fin de definir la situación con respecto a aquellos que observan dicha actuación” (Goffman; 1989:33-34). Esta fachada contiene la

“*apariencia*, que se refiere a aquellos estímulos que funcionan en el momento de informarnos acerca del estatus social del actuante...del estado ritual temporario del individuo [...] Y los *modales* que... se refieren a aquellos estímulos que funcionan en el momento de advertirnos acerca del rol de interacción que el actuante esperará desempeñar en la situación que se avecina” (Goffman; 1989: 36).

Podemos ampliar el alcance de estos conceptos más allá de su aplicación en la interacción cara a cara. En la interacción en el ciberespacio, hablamos de una “gestualidad en línea”, pensando en que tenemos imágenes, colores, tipografías, fondos. “Gestos” aquí serán todas las formas gráficas que aparezcan en un perfil de SNS, dado que nada está colocado al azar, todo es parte de una significación que proviene de lo aprendido en un espacio físico y es reinterpretado o trasladado al ciberespacio; o bien, se puede tratar de gestos que nazcan en este nuevo espacio (como los términos inventados en algunos servidores señalados en la primera parte), y que la observación sistemática del sujeto nos lleve a comprender como una resultante simbólica obvia de lo que significa tal gesto en línea, y no como un rasgo cualquiera aprendido de uno u otro lado de la pantalla.

En cuanto al *medio* y la *fachada*, podemos llevarlos a la observación en línea de igual modo. El *medio* será todo lo que forme parte del paisaje en que el actor toma su papel en el perfil en línea, de hecho, podemos decir que una “gestualidad en línea” se alimentará de las nociones goffmanianas de “medio” para poder interpretar más a detalle la escenificación y las dotes simbólicas que el actuante esté desarrollando. Un gesto en línea es una significación que acompaña al lenguaje escrito del sujeto y al mismo tiempo es parte del paisaje en el que se engloba la actuación del mismo.

Habrá que decir que los gestos según Le Breton poseen una categorización acorde a la función que cumplan en la significación social; así, tenemos los “gestos emblemáticos”, cuya significación es evidente por estar encarnados profundamente en el repertorio simbólico de las personas, el autor menciona como ejemplos de este tipo de gestos el levantar el dedo pulgar con el puño cerrado para indicar que todo está bien, o el acercar al oído el dedo índice y girarlo en círculos para indicar que alguien está algo “loco”; también existen los “gestos descriptivos”, que son aquellos que acompañan gráficamente al pensamiento, se puede decir que éstos “actúan” literalmente lo que se quiere o se está diciendo, por ejemplo, llevarse la mano a la boca como si se estuviera sosteniendo un vaso para indicar que se quiere beber agua, o enumerar con los dedos para contar cualquier cosa, se trata de gestos “comprensibles a menudo de manera intercultural” (Le Breton;1999: 57); o los “gestos simbólicos”, que abarcan nociones culturales de más tradición en las diferentes sociedades, como los saludos, los símbolos religiosos como trazar la cruz en el aire, etc. Estos y otros tipos de gestualidades pueden darnos pistas para categorizar nuestras observaciones en línea. Serán nuestros “conceptos guías”, se irán puliendo e irán llevando el estudio hacia donde las significaciones sean de mayor aporte para nuestra empresa.

En cuanto al concepto de “fachada”, al trasladarlo al ambiente en línea lo utilizaremos para interpretar lo que ya se ha hecho en otras investigaciones de etnografía en línea, esto es, será “el contenido de los posts⁷ en sí (temas abordados, estilo de escritura, formas de argumentación)” (Sandoval; 2005: 6). El pensamiento, que dicta al sujeto el papel que debe asumir, en línea es plasmado en las entradas que el usuario redacta en su perfil. Sabremos si actúa como víctima, como líder, como enamorado, etc., a través de la observación sistemática del contenido de estos registros que representan la voz del actor.

5. Marco metodológico

La investigación en curso será de tipo cualitativo-descriptiva, dado que nuestro objetivo es conocer a fondo algo en particular, en este caso, describir los papeles que el individuo desempeña en su interacción en línea, y cómo ésta genera significados peculiares para los sujetos a través de lenguajes tecnologizados.

Lo que aquí nos interesa, no son variables como tal, sino ámbitos en los cuales se mueve un sujeto, es decir, sitios de socialización en línea, y –desde fuera- cómo interpreta su propio papel en él; cómo se mueve para dar una imagen ante él mismo y ante el resto de sus contactos en línea. Qué genera esta relación entre espacios, qué significado tienen para él las expresiones que plasmó en el

⁷ Contenido escrito por el usuario del perfil, también se les conoce como “entradas”.

perfil y revalora al ser consultado al respecto, son cuestiones que deben ser “descritas”. Una investigación cualitativa permite llegar a este tipo de acercamientos con sus sujetos de estudio.

La interpretación a la que llegue este trabajo busca dar voz a quienes investiga. Esto es, se pretende abonar en lo posible a trabajos de investigadores que se han encargado de hacer durante las últimas décadas este tipo de investigación social (Reguillo, Marcial, Sepúlveda, Rodríguez, Martín Barbero, Feixa, etc.) que busca, mediante herramientas como la etnografía y las entrevistas a profundidad, entre otras técnicas, hacer asequible el discurso de lo joven más allá de concepciones que lo encasillen como un simple periodo referente a la edad, a reacciones fisiológicas o a una inadaptación empecinada hacia el actuar institucional de una sociedad. Se trata de continuar con el afán de que “los investigadores sociales construyan mejores representaciones de sus experiencias” (las de sus investigados) (Ragin; 2007:146).

Teniendo claro que en una investigación cualitativa se está siempre bajo constante evaluación de los conceptos y las categorías de observación, sabemos que la selección que se haga de éstos será no un manual, sino una guía para encontrar el mejor camino hacia nuestro objetivo. Por tanto, hasta ahora, consideramos que la construcción de nuestra muestra de estudio, será, dada la característica cualitativa de conocimiento a fondo del sujeto y la limitante del tiempo de entrega del trabajo final, no mayor a la de seis jóvenes, los cuales serán seleccionados a partir de que cuenten con perfiles abiertos en algún sitio de socialización en línea⁸ (MySpace, Metroflog, etc.), que tengan entre 12 y 19 años, dado que, según el INEGI, hasta el año 2007 la porción de población con mayor acceso a internet en México era la de 12 a 17 años, ergo, siguiendo esa tendencia, esa porción de usuarios hoy abarcaría dos años de edad más. Se plantean a seis personas, para tener, a dos sujetos para cada una de nuestras categorías de usuario.

- Usuario intenso
- Usuario medio
- Usuario leve

Categorías tentativas aún, y que, según nuestra incipiente experiencia, probablemente no sean el criterio final de selección de la muestra, y más bien se opte por trabajar con los jóvenes a los que se pueda tener acceso sin restricción (sin importar el tiempo que utilicen estos sitios); lo cual no afectaría en forma decisiva a nuestros objetivos, ya que la misma naturaleza etnográfica del estudio no nos impele a querer generalizar ninguna de las características halladas en alguno de los sujetos,

⁸ En México los servidores de este tipo más visitados son Metroflog y hi5. Ver anexos.

lo que interesa es tener una visión lo más amplia posible de la concepción que un sujeto tiene de él mismo construyéndose en un escenario en específico.

El período en el que se planea llevar a cabo la recolección de datos en línea será, también tentativamente, de un mes, en el que habrá de recabarse la totalidad de la experiencia de los usuarios en sus perfiles en línea a través de diarios de campo, almacenamiento de las diferentes actualizaciones de los perfiles (como archivos tipo jpg.), diarios de interpretación. La información que estas herramientas de recolección arroje, será trabajada bajo una lógica de saturación, es decir, hasta que se encuentren pautas repetitivas o predecibles del comportamiento en línea del sujeto, por tanto, si bien nuestro lapso temporal es tentativamente de un mes, este no tiene porque ser de ninguna manera recogido de manera lineal, podemos recoger información en línea que ya esté archivada en el perfil desde tiempo atrás y cuyos cambios sean observables puntualmente hasta la fecha en que se haga la observación, y agregarla a datos que se generen durante un periodo actual de la etnografía en línea.

Después de esa etapa, continuaré con la realización de entrevistas a profundidad semiestructuradas (una por cada sujeto), que complementen el material necesario para interpretar las pautas de comportamiento localizadas en las presentaciones en línea de los sujetos. Luego del análisis minucioso de toda la información, se hará la interpretación final.

Nuestros diarios de campo integrarán también conversaciones en línea (vía Messenger) con los jóvenes (dos de ellos ya agregados a mi lista de contactos), que brindarán datos que también guíen, posteriormente, las entrevistas cara a cara. Estas conversaciones representarán un intento por conocer lo que en etnografía es conocido como “el lenguaje del nativo”, es decir, la forma específica en que las personas utilizan su arsenal comunicativo en determinado espacio.

Entonces, las entrevistas semiestructuradas, la etnografía en línea y la observación no participante en línea, nos permitirán la comprensión detallada de nuestro problema de investigación.

Los datos que se tiene previsto analizar serán, por un lado los registros que los sujetos hagan en sus perfiles, desde el diseño del fondo del perfil, carpetas de imágenes, nombres de las carpetas, entradas con contenido estrictamente escrito, títulos de los perfiles, colores del fondo, animaciones del perfil (banners), tipografía, etc.; también las entradas que hagan en el perfil que abra el investigador para ser parte de su red de amigos en línea; y, por otro lado, las respuestas obtenidas en las entrevistas a profundidad cara a cara.

Utilizaremos, hasta ahora, los conceptos de dos teorías clave: la dramaturgia social de Ervin Goffman y la construcción social de las emociones de David Le Breton.

Goffman explica que un sujeto juega no uno, sino diversos papeles en el escenario social, cada uno acorde al sitio y las personas con las que se encuentre, de su convicción ante el papel que esté

representando dependerá el nivel de convicción que alcancen los demás (el público), y él mismo, para creer o no en su actuación en cada situación.

Siguiendo la línea de Goffman, David Le Bretón escribe que todas las reacciones que una persona tiene en las diferentes situaciones de interacción con los otros, están condicionadas por su entorno sociocultural. El autor no deja nada al instinto ni al azar. Todos y cada uno de los gestos, movimientos y emociones que un ser humano vive, son parte de una “simbólica corporal” que ha sido aprendida a lo largo de su estar en la cultura en la que le tocó crecer.

Estos dos autores coinciden en dejar de lado cualquier posición que no ponga como eje principal del comportamiento humano a lo aprendido en la interacción con el ambiente social; ya sea con intención de representar un papel ante sí mismo y ante el resto, o la de actuar siempre bajo los moldes que el ambiente en el que se ha desarrollado le han enseñado a dominar, hasta llegar a reproducirlos incluso a nivel inconsciente.

A continuación un par de ejemplos gráficos que ayudarán a comprender mejor el uso que se dará a los conceptos hasta ahora trabajados.

Ejemplo uno

The image shows a screenshot of a Myspace profile for 'ZADECKQ Y NIÑA POLLO'. The profile includes a profile picture of a person in a hoodie, a bio, and various sections like 'INTERESES', 'SU ESPACIO', and 'DETALLES'. Annotations with blue boxes and arrows point to specific elements:

- Fachada**: Points to the top navigation bar of the Myspace interface.
- Medio**: Points to the profile picture and the bio text.
- Fachada**: Points to the 'INTERESES' section, which contains text about 'GENERAL', 'HÉROES', and 'DETALLES'.
- Gestualidad en línea**: Points to a 'CLICK HERE' link above a large, detailed graphic of a skull with wings and a star.
- Medio y gestualidad en línea**: Points to a video player at the bottom of the profile.

Profile Content:

ZADECKQ Y NIÑA POLLO www.myspace.com/zadeckqanton

enviar mensaje
añadir a amigos
agregar comentario

loco x ti katryna ÁNIMO: feliz 😊 en domingo
ver más
ver mis fotos videos blog

18 / hombre
puebla, mx
último inicio de sesión:
23/05/2009

INTERESES

GENERAL
esta permitido caer pero es obligatorio levantarse!!!!!!

HÉROES
heroes buena plabra para mi varias personas son heroes muchas siempre lo e pensado y algunas otras con el tiempo se an buello - los mas importantes son mis padres 2 personas que despues de 18 años sigen siendo de huevos :xd

DETALLES

ESTADO: una relación
AQUÍ PARA: trabajar en red, romance, amigos
ORIENTACIÓN: heterosexual
TIPO DE CUERPO: 166cm / delgado
ETNIA: latino/hispano
SIGNO DEL ZODIACO: piscis
NIÑOS: no me gustan los niños
FUMO/BEBO: yes / no

SU ESPACIO

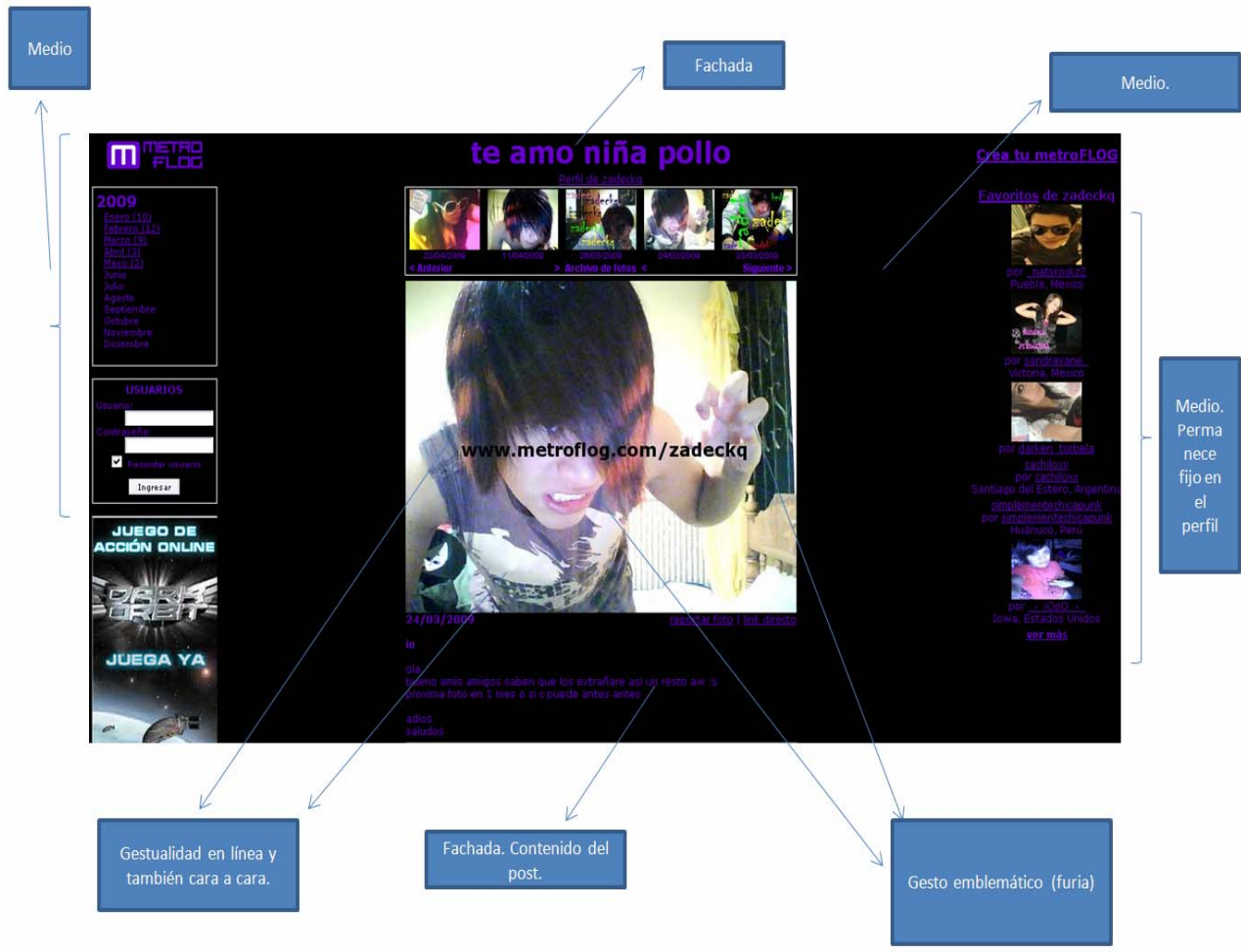
ACERCA DE MÍ:

CLICK HERE

CLICK HERE

Mañana en la batalla: by

Ejemplo dos



tomando diferentes formas a las hasta ahora previstas.

Bibliografía

- **CARON, André y CARONIA, Letizia (2007):** *Moving Cultures. Mobil communication in everyday life.* McGill-Queen's University, Canadá.
- **CASTELLS, Manuel (2008):** *Comunicación, poder y contrapoder en la sociedad red (I). los medios y la política.* Telos, España.
- **FEIXA, Carles (1998):** *De jóvenes, bandas y tribus.* Ariel. España.
- **FERNÁNDEZ, Sonia (2008):** *Redes sociales. Fenómeno pasajero o reflejo del nuevo internauta.* Revista Telos No. 76, España.
- **FUCHS, Christian (2009):** *Social networking sites and the surveillance society. A critical case study of the usage of STUDIVZ, FACEBOOK, and MYSPACE by students in Salzburg in the context of electronic surveillance.* Research Group Unified Theory of Information. Austria.
- **FUMERO, Antonio (2005):** *Un tutorial sobre blogs. El abecé del universo del blog.* Revista Telos No. 65, España.
- **FUMERO, Antonio y GARCÍA Hervás, José Miguel (2008):** *Redes sociales. Contextualización de un fenómeno "dos-punto-cero".* Revista Telos No. 76, España.
- **GEERTZ, Clifford (2001):** *La interpretación de las culturas.* Gedisa. España.
- **GOFFMAN, Ervin (1989):** *La presentación de la persona en la vida cotidiana.* Amorrortu editores. Argentina
- **GUBERN, Román (2000):** *El eros electrónico.* Grupo Santillana. España.
- **LE BRETON, David (1999):** *Las pasiones ordinarias. Antropología de las emociones.* Ediciones nueva visión. Argentina.
- **LINCH, Rich (2008):** *New Tech, New Ties.* Massachusetts Institutue of Technology, Estados Unidos de América.
- **MARÍN MONTÍN, Joaquín (2004):** *La comunicación abreviada como señal de identidad de la juventud actual.* Comunicar. España.
- **MEAD, Margaret (1980):** *Cultura y compromiso. Estudio sobre la ruptura generacional.* Gedisa. España.
- **MESO AYERDI, Koldo (2006):** *Introducción al ciberperiodismo. Breve acercamiento al estudio del periodismo en internet.* Universidad del país Vasco, España.
- **MOLINUEVO, José Luis (2008):** *Nuevos tiempos en la estética de las nuevas tecnologías. La eterna juventud.* Revista Telos No. 76, España.

- **PIEPER, Josef (2003):** *El ocio y la vida intelectual*. Ediciones RIALP. España.
- **RAGIN, Charles ((2007):** *La construcción de la investigación social. Introducción a los métodos y su diversidad*. Sage. Universidad de los Andes.
- **REGUILLO CRUZ, Rossana (2000):** *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Norma. Argentina.
- **REGUILLO CRUZ, Rossana (2002):** *Cuatro ensayos de comunicación y cultura para pensar en lo contemporáneo*. Universidad Iberoamericana León. México.
- **REGUILLO CRUZ, Rossana (6 de noviembre de 2008):** Conferencia ofrecida en el SEMINARIO INTERNACIONAL **MUNDOS JUVENILES**. LOS DESAFÍOS DE LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA, ante el Consejo Iberoamericano de Investigación en Juventud. Guadalajara, Jalisco.
- **RODRÍGUEZ MORALES, Zeyda (2006):** *El arte del débil: tácticas y estrategias juveniles*. Revista Estudios Jaliscienses 64. México.
- **SÁEZ VACAS, Fernando (2005):** *El poder tecnológico de los infoc Ciudadanos. Diarios y conversaciones en la Red Universal Digital*. Revista Telos No. 65, España.
- **SÁEZ VACAS, Fernando (2008):** *En el país digital de las "maravillas". Necesitamos desarrollar una sociología de la infocidad*. Revista Telos No. 76, España.
- **SANDOVAL, Luis (2005):** *La angustia estilizada. El blog como actuación interpersonal*. Revista Diálogos de la Comunicación. Argentina.
- **SEPÚLVEDA, Mauricio (6 de noviembre de 2008):** Conferencia ofrecida en el SEMINARIO INTERNACIONAL **MUNDOS JUVENILES**. LOS DESAFÍOS DE LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA, ante el Consejo Iberoamericano de Investigación en Juventud. Guadalajara, Jalisco.
- **SUE, Roger (1987):** *El ocio*. Fondo de cultura económica. México.
- **VALENZUELA, José Manuel (2000):** *Norteños ayankados. Discursos y representaciones de la frontera*. Comunicación y Sociedad 38. México.
- **VAYREDA I DURÁN, Agnés (2004):** *Las promesas del imaginario internet: Las comunidades virtuales*. Athenea Digital. España.

Anexos

Posición	Página
1	Google México
2	Windows Live
3	Youtube
4	Metroflog
5	Microsoft Network
6	Yahoo
7	Hi5
8	Mercado Libre
9	Google
10	Blogger

1. Tabla 1: Top ten de los sitios más visitados en México. Fuente: alexa.com

Grupos de edad	2001 a		2002 a		2004 b		2005 b		2006 c		2007 d	
	Absolutos	Por ciento	Absolutos	Por ciento	Absolutos	Por ciento	Absolutos	Por ciento	Absolutos	Por ciento	Absolutos	Por ciento
Usuarios de Internet	7 097 172	100	10 718 133	100	12 835 946	100	16 364 130	100	18 517 066	100	20 848 040	100
6 a 11 años	336 469	4.7	412 250	3.8	698 673	5.4	1 038 509	6.3	1 318 764	7.1	1 608 069	7.7
12 a 17 años	1 892 987	26.7	2 531 818	23.6	3 266 894	25.5	4 523 137	27.6	5 249 519	28.3	6 088 816	29.2
18 a 24 años	2 067 885	29.1	3 251 499	30.3	3 354 048	26.1	4 291 548	26.2	4 835 143	26.1	4 978 702	23.9
25 a 34 años	1 299 689	18.3	2 383 159	22.2	2 747 478	21.4	2 980 408	18.2	3 372 908	18.2	3 562 536	17.1
35 a 44 años	853 566	12	1 194 477	11.1	1 696 909	13.2	1 878 774	11.5	1 832 489	9.9	2 523 757	12.1
45 a 54 años	432 542	6.1	700 390	6.5	760 002	5.9	1 181 361	7.2	1 337 932	7.2	1 367 977	6.6
55 y más años	214 034	3	244 540	2.3	311 942	2.4	470 393	2.9	570 311	3.1	718 183	3.4

Tabla 2: Millones de usuarios de internet en México. Fuente: INEGI

Ejemplo de diario de interpretación:

Perfil de Brenda

9 de junio de 2009

Entrar al myspace de Brenda es entrar por completo a su mundo, los colores, las imágenes, las canciones, todo se conjuga... se nota su gran dominio de la interfaz de MySpace (por el diseño de todo el perfil). Tiene muchas fotos, más de 200 a primera vista.

En una entrada de blog en su Myspace tiene algo que parece una canción (hay que preguntarle), habla acerca del final de una relación porque la pareja del sujeto (de quien habla) encontró a otra mujer. Las letras son rosas.

Al entrar se reproduce una canción de Nickelback, *Gotta be somebody*, y a lado aparece un video de una canción (versión acústica), de Korn, *Thoughtless*.

Viene una descripción de su persona en inglés.

Es curioso que el nombre del perfil sea "Abbie Crane". Hay que preguntar eso también.

En este perfil tiene 761 contactos.