



**El Colegio  
de la Frontera  
Norte**

**PRÁCTICAS DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NATIVOS  
DIGITALES: CAPITAL SOCIAL EN LAS REDES  
VIRTUALES.**

Tesis presentada por

**Alejandro González García**

para obtener el grado de

**MAESTRO EN ESTUDIOS CULTURALES**

Tijuana, B. C., México

2012

**CONSTANCIA DE APROBACIÓN.**

Director de Tesis: \_\_\_\_\_

Dr. Guillermo Alonso Meneses

Aprobada por el Jurado Examinador:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

## **DEDICATORIA.**

Dedico este trabajo a las tres mujeres de mi vida.

Mi madre Angélica quien me dio la vida y me regaló el mundo.

A Noelia, el amor de mi vida, quien con su amor me ayudó a decidir la persona que quiero ser.

A mi hija Sofía, por quien estoy dispuesto a cambiar la realidad y desafiar a cualquier obstáculo.

## **AGRADECIMIENTOS.**

Agradezco al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología por brindarnos con el apoyo para cumplir nuestras metas y sueños, principalmente el de lograr cumplir con el programa de Maestría en Estudios Culturales.

Agradezco al Colegio de la Frontera Norte por abrirnos las puertas a su familia académica, y proporcionarnos con 2 años de experiencias de vida que por siempre serán una parte importante de nuestro camino.

Agradezco a mi comité de tesis, Dr. Guillermo Alonso Meneses, Dr. Tonatiuh Guillén López y Dr. Octavio Islas Carmona, por prestarme su tiempo y ofrecerme sus apreciaciones profesionales para el mejoramiento del proyecto.

Agradezco a mi familia, quienes han dado todo por mí, y por quienes a diario trato de ser mejor y eventualmente devolverles una fracción de todo lo que me han dado en la vida.

Agradezco a mis amigos por su apoyo constante y sus palabras de aliento en esas noches interminables.

Agradezco a los participantes entrevistados en el proyecto, quienes abrieron sus vidas en un esfuerzo por descifrar al mundo actual que cambia de máscara a cada segundo.

**GRACIAS A TODOS.**

## **ÍNDICE GENERAL.**

<b>CONSTANCIA DE APROBACIÓN.</b>	I
<b>DEDICATORIA.</b>	II
<b>AGRADECIMIENTOS.</b>	III
<b>RESUMEN.</b>	VII
<b>INTRODUCCIÓN.</b>	1
<b>OBJETIVOS.</b>	3
<b>ESTRATEGIA METODOLÓGICA.</b>	4

## **CAPÍTULO I. ESTUDIOS CULTURALES EN INTERNET: ACTORES DEL SIGLO XXI Y EL PODER A TRAVÉS DEL MEDIO.**

1.1 Remitiendo al objeto de estudio.	6
1.2 El espacio: Mecánicas para su (de)construcción y su disputa.	10
1.3 Lo cotidiano: Prácticas que persisten al formato.	14
1.4 E-rgonomía: Herramientas para la praxis del presente	17
1.5 Posibilidades metodológicas de la Investigación Social en Internet.	20
1.6 Capital: Un breve recorrido por la historia del concepto.	22
1.7 Redes Sociales: El salto del origen del término hacia la Sociedad Red.	25
1.8 Nativos Digitales: Una generación y sus competencias en la Red.	30
1.9 La información: El capital democratizante.	35
1.10 Memética y Memoria: Disección del proceso.	39

## **CAPÍTULO II. UN PANORAMA RECIENTE DEL USO DE INTERNET.**

2.1 Internet en el mundo: la ascensión a lo cotidiano.	42
2.2 Usuarios de Internet en México.	47

2.3 Acceso a Internet a través de dispositivos móviles.	49
2.4 Razones para el acceso a Internet en México.	50

### **CAPÍTULO III. OBSERVATORIO VIRTUAL: LA DISTINCIÓN ENTRE NATIVOS Y MIGRANTES DIGITALES, Y LAS FORMAS DE SU SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS DE LA RED.**

3.1 Nativos y Migrantes: Dicotomía a través de la tecnología.	52
3.2 La construcción del <i>Emic</i> y el <i>Etic</i> de los Nativos Digitales: Etnografía virtual.	58
3.3 Las 18 distinciones de Presky en el campo: Socializar(se) en Internet.	60
3.3.1 Comunicación.	60
3.3.2 Compartir.	63
3.3.3 Comercio.	65
3.3.4 Intercambio.	68
3.3.5 Creación.	71
3.3.6 Encuentro.	72
3.3.7 Colección.	74
3.3.8 Coordinación.	75
3.3.9 Evaluación.	77
3.3.10 Juego.	78
3.3.11 Aprendizaje.	79
3.3.12 Búsqueda.	80
3.3.13 Análisis.	81
3.3.14 Reporte.	82
3.3.15 Programación.	84
3.3.16 Socialización (desenvolvimiento).	84
3.3.17 Crecimiento y Evolución.	85

3.4 Principales Formatos de las Redes Virtuales: espacios de encuentro.	86
3.5 Del encuentro a la socialización y de las prácticas a las competencias.	88

**CAPÍTULO IV. ENTRE UNA GENERACIÓN INFORMADA Y UNA GENERACIÓN EDUCADA: EL EMPODERAMIENTO POTENCIAL.**

4.1 La complejidad de atrapar el tiempo con las manos: Una generación diversa.	90
4.2 La apreciación del capital social.	93
4.3 Consumir la información en lugar del medio.	96
4.4 La responsabilidad de poseer al mundo en una pantalla.	99
<b>CONCLUSIONES.</b>	102
<b>BIBLIOGRAFÍA.</b>	107

## ÍNDICE DE RECURSOS.

Tabla 2.1 Usuarios de Internet en el mundo	42
Tabla 2.2 Usuarios de Internet en México	47
Tabla 2.3 Incremento de los usuarios mexicanos por campos de edad	48
Tabla 2.4 Métodos de acceso a Internet en México	49
Tabla 2.5 Razones para usar Internet en México	51
Tabla 3.1 distinciones generacionales de Boschma y Groen	55
Tabla 3.2: Apreciación generacional de las familias, de Boschma y Groen	56
Tabla 3.3 Uso de Internet por las diferentes generaciones, de Boshma y Groen	58
<hr/>	
Figura 1.1: Teoría de los seis grados de separación	37
Figura 2.1 Usuarios con acceso a Internet en el mundo	44
Figura 2.2 Tasa de penetración en relación a la infraestructura	45
Figura 2.3 Tenencia hacia los dispositivos móviles	46
Figura 3.1 Ejemplo de la comunicación en Twitter	61
Figura 3.2 Ejemplo de la comunicación sin interlocutor presente	63
Figura 3.3 <i>Streaming</i> de videojuegos con ingresos a base de donaciones	64
Figura 3.4 Reporte de ejercicio físico publicado a través de un <i>app</i>	65
Figura 3.5 Mercado de objetos virtuales: cartas para MTGO	66
Figura 3.6 Peacock Shop, tienda virtual en Facebook de un par de egresadas universitarias	67
Figura 3.7 Interacción de los usuarios de Taringa	70
Figura 3.8 Página de Myspace de <i>Ella tiene dos androides</i> , diseñada por la misma banda	71
Figura 3.9 Perfil detallado de Facebook	72
Figura 3.10 Análisis colectivo en IGN.com	82
Figura 3.11 Reportes inmediatos a través de Twitter	83

## **RESUMEN.**

El presente trabajo es un acercamiento a la socialización de los Nativos Digitales desde su entorno de preferencia: Las Redes Sociales Virtuales. Ya sea en su perfil de Facebook, en sus listas de reproducción en Youtube o en el *microblogging* que hacen desde su celular para ser publicado en Twitter, los Nativos Digitales hacen despliegue de sus conocimientos y habilidades que desde la infancia les han permitido convertirse en expertos en el uso y aprovechamiento de los recursos de Internet. Ya sea en su etapa primaria o secundaria de socialización, las formas en que socializan y son socializados se han visto modificadas a través, y por, las tecnologías digitales que forman parte de su vida cotidiana. A través de un observatorio de etnografía virtual y de una serie de entrevistas semi-conducidas, se exploran cuáles son las prácticas que están reestructurando a la socialización en sus modalidades virtuales; y desde la apreciación de los propios Nativos Digitales, se analiza su noción sobre el Capital Social con el que se enriquecen al participar en dinámicas de encuentro e interacción en una escala macro, así como el poder en potencia que reciben al ser consumidores del tipo de Capital que ha definido al Siglo XXI: La información.

Al final, se podrá distinguir mas claramente las practicas de socialización en la que los nativos digitales participan a diario en Internet, así como las ventajas que la participación constante en el medio les proporciona para capitalizar su capital social. Además, se proporcionaran observaciones para aprovechar dicho conocimiento en la formación de las generaciones más jóvenes.

**Palabras claves:** Internet, Red Social, Sociedad en Red, Nativos Digitales, Capital Social, Socialización en Internet, Informacionalismo.

## **ABSTRACT.**

This paper is an approach to the socialization of the Digital Natives from their environment of choice: Virtual Social Networks. Whether it is their Facebook profile, their playlists on Youtube or *microblogging* from their cell phone to publish on Twitter, Digital Natives are deploying their knowledge and skills, which from early childhood have allowed them to become experts in the use and exploitation of Internet resources. Whether it is in a primary or secondary stage of socialization, the ways in which they socialize and are socialized, have been modified through and by digital technologies, which are now part of their daily lives.

Through a virtual ethnography observatory and a series of semi-structured interviews, we explore the practices that are restructuring virtual socialization, and from the point of view of the Digital Natives themselves, we'll analyze the notion of Social Capital which is enriched by participating in the social dynamics of encounter and interaction on a global scale, as well as the potential power they receive by consuming the kind of Capital that has defines the XXI Century: Information.

At the end, there will be a more clear distinction of the socialization practices in which digital natives participate every day on the Internet, as well as the benefits that constant participation in it provides them to capitalize on their social capital. In addition, observations will be provided to exploit this knowledge in the formation of the younger generation.

**Keywords:** Internet, Social Network, Network Society, Digital Natives, Social Capital, Internet Socialization, Informacionalism.

## INTRODUCCIÓN.

Cada una de nuestras acciones que persisten al tiempo adquiere un significado detrás de su ritualidad. La praxis y su significación constituyen la sedimentación estructural de la cultura más profunda e importante (Lévi-Strauss, 1987), incluso más allá de las identidades y la alteridad. Si realizamos un estudio sobre las culturas contemporáneas, es importante considerar los elementos tecnológicos que influyen sobre la praxis, y en las sociedades modernas, los medios de comunicación resaltan como las nuevas tecnologías de construcción simbólica colectiva. Hablar de medios de difusión, inmediatamente nos remite a los medios masivos o interpersonales, como lo son el teléfono, la radio, la televisión, el Internet, la prensa, etc. También pensamos en la información, sus usos, interpretaciones y cómo funcionan de acuerdo a la tecnología por la cual es transmitida; sin embargo, Marshall McLuhan nos propuso una forma diferente de comprender a los medios (1967). Nos propone percibirlos como una extensión del ser humano que le permite contar con una voz que llega más allá de su garganta gracias a la radio, ojos que dan la vuelta al mundo gracias a la televisión y poseer una interminable bóveda de significantes gracias al acceso a Internet. Citándolo: *“medio es toda prolongación de nuestro propio ser debido a cada nueva técnica”*<sup>1</sup> Por otro lado, McLuhan nos señala la importancia de la elección del medio como parte del discurso individual del usuario, permeando así su mensaje; *el medio es el mensaje*, y su elección nos habla directamente de los sentidos de pertenencia de los usuarios. Si bien dicha percepción ha sido criticada al “lisiar” al ser humano ante la falta de acceso a los medios, su visión recobra fuerza ante la evolución de los formatos que renuevan los rostros de medios familiares. El surgimiento de Internet como medio masivo permite la revisitar dichos planteamientos teóricos, principalmente en el formato de las Redes Virtuales.

---

<sup>1</sup> McLuhan, Marshall (1967); “El medio es el mensaje”, Ed. Paidós, Buenos Aires, p 14.

Las redes sociales virtuales representan un formato de interacción relativamente novedoso, pues la masificación mediática de su uso se dio en los últimos 10 años. Actualmente ya cuentan con millones de usuarios a nivel mundial y la lista sigue creciendo; en el caso particular de Facebook.com, la cifra ya rebasa los 500 millones de usuarios. Al apreciar la cantidad de sujetos involucrados en estos procesos de interacción, no es sorpresa el creciente interés en el aprovechamiento de tal aglomeración de individuos para fines de investigación, ya sea académica o comercial. Finalmente, resulta interesante un estudio con jóvenes fronterizos por su condición intermediaria entre dos países, y particularmente por ser el lazo entre un país del primer mundo y uno en desarrollo, en el cual experimentan cambios tecnológicos de forma abierta, posicionándolos no sólo en una liminaridad espacial por la ubicación fronteriza, sino en una temporal por experimentar un cambio generacional en los procesos de interacción y en la forma de construir la realidad recíprocamente con la virtualidad.

La cultura como sistema de significados persistentes y compartidos no se ve exenta de la influencia de los cambios tecnológicos, pues los formatos digitales tienen un impacto directo sobre las prácticas sociales en la vida cotidiana. La interacción *real* constantemente se reconstruye de forma recíproca con la *virtual*, modificando los sentidos de encuentro y de pertenencia; por lo tanto, las identidades constantemente se ven reconfiguradas al permitir que los usuarios posean un control sobre las identificaciones que asumen como proyecto de vida (Bauman, 2001). En el campo de los Estudios Culturales es de vital importancia el estudio de las prácticas para determinar la fenomenología de la cultura, y una investigación que se enfoque en determinar la influencia de los elementos ergonómicos, cibernéticos e ideológicos de la tecnología mostrará pautas para futuras referencias en el campo.

## **ESTRATEGIA METODOLÓGICA.**

Sujetos de investigación: Usuarios de las Redes Sociales en que encajen en la categoría de Nativos digitales, es decir, que hayan nacido después de 1990 y estén familiarizados con las tecnologías digitales por su uso cotidiano e intuitivo. Un segundo grupo de sujetos que encajen en la categoría de Migrantes Digitales, para poder elaborar comparaciones y reflexiones gracias a la diversidad de opiniones.

Objeto de investigación: Las prácticas de socialización de los usuarios de las Redes Sociales en su cotidianeidad, así como las interpretaciones simbólicas que puedan elaborar durante su ejecución y posteriormente durante su reflexión en la entrevista.

Lugar y temporalidad: Por el giro del trabajo, este apartado podría parecer irrelevante ante la posibilidad de realizar la mayor parte del proyecto desde la computadora a través de la entrevista y la etnografía en línea, pero para poder alcanzar los niveles más profundos de la sedimentación cultural, es necesaria la interacción lo más completa posible con un porcentaje de los actores para poder comprender la relevancia de las prácticas relacionadas con los medios electrónicos en sus vidas cotidianas. Por lo tanto, se ha delimitado trabajar con grupos de control en la región; por cuestiones prácticas, parece buena idea trabajar con grupos de preparatoria y universidad en las ciudades fronterizas de Tijuana, San Diego y Mexicali; la selección de dichas ciudades se hizo por cuestiones prácticas por su cercanía al área de trabajo. La temporalidad del estudio será el primer semestre del año 2012, dedicando los primeros dos meses al trabajo de campo, y el resto a la elaboración de resultados y conclusiones.

## METODOLOGÍA Y HERRAMIENTAS.

Metodología.	Herramientas.	Propósito.
Revisión histórica de archivo.	a) Consulta bibliográfica. b) Consulta de archivo online. c) Búsqueda de antecedentes de investigaciones relacionadas.	Constituir el marco teórico, y determinar si los métodos y las herramientas pre seleccionadas son las indicadas.
Entrevista.	a) Entrevista a profundidad. b) Entrevista online.	Para obtener la información sobre la significación de las prácticas sociales y ergonómicas.
Análisis dialéctico.	a) Deducción e Inducción de la información a través de teoría fundamentada.	Elaborar las conclusiones de la relación entre prácticas y significados, así como proponer aplicaciones académicas de los datos.

## CAPITULO I. ESTUDIOS CULTURALES EN INTERNET: ACTORES DEL SIGLO XXI Y EL PODER A TRAVÉS DEL MEDIO.

### 1.1 Remitiendo al objeto de estudio.

*“That all men are alike is exactly what society would like to hear. It considers actual or imagined differences as stigmas indicating that not enough has yet been done; that something has still been left outside its machinery, not quite determined by its totality”.*

Theodor Adorno, 1974, en *Minima Moralia: Reflections from damaged life*.

El estudio de la cultura ha pasado por múltiples aproximaciones según el contexto histórico y académico desde el que se desee aproximar. Dichas interpretaciones son categorizadas por Laura Desfor Edler (2002), quien nos advierte de la multiplicidad de significados que implica el término *cultura*, y los categoriza de la siguiente forma: La primera se apega a lo que ahora conocemos como “*alta cultura*” y era una acepción relacionada a la posesión de capital artístico (conocimientos al respecto, o acceso a...). Proviene del elemento liberador de la estética y de la capacidad humana para imaginar y subjetivizar; Adam Kuper (2001) nos remonta a la percepción alemana de *kultur*, dónde el hombre debe cultivarse para alcanzar un estado de conocimiento. Por otro lado tenemos la concepción antropológica; Desfor cita a Taylor y Griswold cuando nos plantea a la cultura como los elementos que conforman el estilo de vida de una comunidad, es decir, sus tradiciones, capacidades y hábitos adquiridos por el hombre. Pero dicha aproximación pierde fuerza cuando disocia a la cultura de la sociedad, pues la cultura debe ser una dimensión del estudio social y no puede ser uno independiente. Finalmente, Desfor apoya una postura dónde la cultura se entiende como un conjunto

sistemático de símbolos compartidos que persisten al tiempo, y facilitan la convivencia de los individuos. De esta forma se pueden entender dicotomías que determinan los flujos y los límites de la información cultural (memes, de acuerdo a Susan Blackmore, 2001), como la interpretación de lo sagrado y lo profano en un plano que incorpora tanto la acción como la significación.

La cultura es una construcción humana, por lo tanto hablar de cultura y de su definición nos debe remitir al origen del término de forma paralela al del Humanismo. La razón humana como referente universal se convirtió en el modelo ideológico de la filosofía a partir de la segunda mitad del Siglo XVIII, y la construcción humana del mundo sustituyó a la divina preconcebida (raíz de todo esencialismo). La autonomía humana viene de la mano con el sentido de libertad, y por ende, con una serie de responsabilidades y elecciones que *bendicen y condenan* al hombre (Sartre diría *El Existencialismo es un Humanismo*). Para Zygmunt Bauman (2001), el universo adquiere un carácter proteico ante la construcción humana, y por lo tanto pierde sus ataduras a un modelo ideal a seguir; el futuro es nebuloso pues la condición humana se apega al cambio constante. La cultura no escapa a esta construcción y su definición (victima de las mencionadas múltiples modas de pensamiento) varía según el discurso que la construya. Si bien podemos ver lo anterior como un fracaso inevitable en el intento de crear una disciplina que estudie a la cultura sin caer en una simplificación binaria sociológica o una disección atómica antropológica (García Canclini, 2003), también lo podemos plantear como un reto abierto a la metodología para cuestiones epistemológicas que ya llevamos un par de siglos haciéndonos. Tal fue la opinión de Georg Simmel, quien concibió el enfrente paradójico de las múltiples interpretaciones como una

tragedia inevitable y constante, dónde ambos discursos deben enfrentarse para concebir a la cultura como un ente completo.

Los Estudios Culturales contemporáneos persiguen dicho ideal al crear un campo interdisciplinario, dónde diversos discursos interpretativos colaboran para crear un panorama general de las dinámicas culturales en diversos estratos sociales, ya sea a un nivel macro, donde se estudien identidades nacionales, flujos de información en la migración, relaciones políticas, etc.; así como en un nivel micro, donde se analicen las prácticas de socialización, las funciones del lenguaje, y la significación de rituales y reglas entre campos sociales (Bourdieu, 1984). Entre las corrientes desde las cuales pueden trabajar actualmente los Estudios Culturales, encontramos al Multiculturalismo, el Postmodernismo, los Estudios Postcoloniales, y el estudio discursivo de la tradición en ensayo y la crónica urbano-periodística, pero sus acercamientos interpretativos se consolidan gracias a la tradición de la escuela de Birmingham, incorporando las articulaciones entre lo dominante, lo residual, lo arcaico, lo emergente y lo cotidiano (Valenzuela, 2003). José Manuel Valenzuela, además de sintetizar concretamente la función de los Estudios Culturales, nos ofrece un modelo funcional donde se busca una interpretación global de la cultura, articulándola no desde las unidades diferenciadas, sino desde los espacios de intersticio, donde la diversidad se presenta primero en el cambio de las relaciones sociales. Desde esta perspectiva, debemos girar nuestras miradas hacia las prácticas sociales y sus significados, así como su sedimentación socio-histórica que se manifiestan en el lenguaje, los discursos (ideologías), y la forma en que podemos interpretarlas.

Una vez definido el concepto de *cultura*, así como el esfuerzo realizado por los Estudios Culturales para interpretarla en sus diversos niveles, podemos comenzar a explorar

nuevas formas de estudiar a la cultura y los grupos sociales donde se manifiesta. El objetivo de la presente tesis, es analizar las posibilidades de realizar una lectura cultural a través de un medio en particular: Internet. Para ello, plantaremos al medio como un espacio donde se disputa el poder a través del control de los flujos de información, lo cual se apega a la Teoría de la Sociedad en Red de Manuel Castells, además de convertirse en evidencia de la memoria colectiva de diversos grupos sociales que constantemente reflejan sus prácticas y sus discursos en los diferentes formatos de socialización en Internet.

Hablar de Internet, y de un formato en particular como son las Redes Sociales Virtuales, nos remite a pensar en cuestiones de índole ligera, como el mensaje aleatorio de un amigo lejano, el recordatorio de una cita para ir a una fiesta, un *App* que nos dice lo que una galleta de la suerte virtual nos depara o un mensaje anti motivacional sarcástico extraído de citas textuales de Friedrich Nietzsche. Revisar Facebook en cada ocasión que nos sentamos frente a la computadora se ha convertido en un ritual de la vida diaria en el mundo contemporáneo, en la Edad de la Red (Castells, 2000). Pese a ya existir modelos sociológicos e interpretativos de la estructura de las Sociedades en Red, aún están por producirse los estudios que determinen cuales son las prácticas de la vida “real” que se trasladan, reconstruyen y reinterpretan en el medio virtual, y cuáles son las nuevas prácticas originarias de las Redes Sociales que influyen notablemente sobre la vida cotidiana de los usuarios, quienes representan el nada depreciable 8% de la población mundial<sup>1</sup>; cabe señalar que dicho porcentaje es una de las cifras que podemos considerar obsoleta cada minuto, pues continua aumentando de forma constante conforme los precios para acceder a la tecnología se reducen, y sus dispositivos se miniaturizan.

---

<sup>1</sup> Hasta diciembre del 2011, en <[www.internetworldstats.com](http://www.internetworldstats.com)> consultado el 20 de febrero del 2012.

## 1.2 El espacio: Mecánicas para su (de)construcción y su disputa.

*“El hombre es la medida de todas las cosas”*

-Protágoras.

La definición del espacio, así como la de otros conceptos universales, siempre ha estado condicionada a las corrientes del pensamiento que en su momento rigen la comunidad intelectual, ya sea científica o filosófica. Su estudio formal y profundo se puede citar a finales del Siglo XIX, cuando los practicantes del Determinismo Geográfico proclamaron la incidencia decisiva del medio ambiente físico sobre la cultura humana, amparándose en la Teoría del evolucionismo unilineal (Ospina, 2004). Dicha postura fue reforzada por los iniciados en el Difusionismo, quienes haciendo uso de sus vertientes en el Particularismo Histórico, los estudios de Áreas Culturales, la Ecología Cultural y las perspectivas contemporáneas en Adaptación Humana. Pero estas posturas respecto al espacio comenzaban a causar discrepancias con aquellos pensadores constructivistas quienes veían a la subordinación del hombre ante la geografía como una visión claramente esencialista.

El giro epistemológico sobre el estudio del espacio recae en invertir la relación asimétrica de la relación hombre-espacio, es decir, el hombre define al espacio que le rodea y dónde habita, en lugar de ser de forma inversa. Gustavo Bueno analiza al espacio antropológico partiendo de la primicia de que *“el hombre sólo existe en el contexto de otras entidades no antropológicas [...], la tesis según la cual el hombre no es un absoluto, no está aislado en el mundo, sino que está ‘rodeado’, envuelto, por otras realidades no*

*antropológicas*”<sup>2</sup>; es decir, dichas realidades son consideradas como el contexto en forma de unidades ontológicas ya sea en forma material (lugares geográficos, animales, personas, plantas) o dimensiones abstractas de la realidad humana (tiempo y espacio).

Henri Lefebvre simplifica lo anterior con la sencilla afirmación de que el espacio es una construcción, una producción humana (Lefebvre, 1974). Dicha afirmación es la antítesis definitiva a la tendencia esencialista dónde se contemplaba al espacio como algo dado por la naturaleza o por la divinidad. Si bien todo espacio puede ser *construido* (una selva puede asociarse con lo salvaje y el espacio sideral con el vacío infinito, pese a nunca haber sido visitados), el de mayor relevancia para el estudio social del espacio es el habitado, pues es dónde más claramente se aprecian la serie de interpretaciones semióticas que se proporciona a los lugares dónde se desarrollan las actividades humanas. Jean Paul Sartre, realiza una dicotomía del espacio con relación al individuo; por un lado "nuestro sitio", definido como "el lugar que `habitamos´ (nuestro *país*, con su suelo, su clima, sus riquezas, sus configuraciones hidrográficas y orografía), pero también, de forma más sencilla, la disposición y el orden de los objetos que actualmente se nos presentan, y nos indican la razón misma de su orden; y por el otro “nuestros entornos” que a diferencia "del sitio que ocupamos", se refiere a las cosas-utensilios que nos rodean, con sus coeficientes propios de *adversidad* o *utensilidad* fundados con relación a nuestro sitio (Sartre, 1943). Por lo tanto, podríamos decir que la construcción de los espacio está condicionada por las circunstancias del individuo que los “vive” y a la función socioculturalmente definida que justifica su razón de ser.

---

<sup>2</sup> Bueno, Gustavo (1978); “Sobre el concepto de ‘Espacio antropológico’”, en *El Basilisco: Revista de Materialismo Filosófico*, núm. 5, noviembre-diciembre de 1978; Oviedo, España; pp. 59-60.

El espacio público es una construcción política, en el cual se articulan las relaciones de poder y determinando el posicionamiento social gracias a la capacidad de influencia y control de los individuos sobre el capital cultural en cuestión (Bourdieu, 1984). Como un ejemplo claro, tenemos a la ciudad y el estudio que realiza Hector Rosales al respecto en su texto “Culturas Urbanas. Balance de un campo de investigación” (en Valenzuela, 2003). La definición de las culturas urbanas como sub-campo de los estudios culturales y la construcción epistémica de su apartado académico es la tesis central del ensayo. Rosales comienza por explicar la necesidad en la actualidad de este tipo de estudios, argumentando la compleja configuración de las grandes urbes y como se llegó a considerar a la “ciudad” como un objeto de estudio. La ciudad implica un estudio de los bienes simbólicos y materiales que comparten sus integrantes, los modelos y pautas de comportamiento, los movimientos y contingentes sociales, la significación de las acciones y finalmente, un estudio de identidades y alteridades que delimiten las fronteras y espacios culturales públicos.

La construcción de los estudios urbanos se da gracias a trabajos que van desde el ensayo, la crónica y el periodismo, que pluralizan la perspectiva de la ciudad, pasando por los estudios de espacio y matización histórica de la antropología, la incursión de la psicología social para la comprensión del comportamiento de los grupos y las masas, y finalmente, la sociología aporta la visión de una ciudad en forma sistemática y mecánica, donde todos los elementos (y a su vez, la cultura renueva a la sociología al aportarle una faceta más humana). La convergencia de estas disciplinas, permiten que los estudios urbanos posean una identidad como sub-campo de los estudios culturales, al convertirse en una construcción compleja, constituida por una multiplicidad de discursos e interpretaciones que la deconstruyen y

reconstruyen día a día, según como resulte la negociación de cual discurso emerge como dominante.

La dicotomía de los espacios sirve para un estudio preliminar de los conglomerados sociales que los habitan y disputan, así como para dar un sentido de unidad (no de unión, sino de simplificación) ante un reto casi imposible de estudiar la magnitud de su abstracción por completo. Pero con la migración, la hibridación de culturas, la rotación de los centros de poder tanto públicos (instituciones y gobierno) como privados (sindicatos y empresas), crean la necesidad de una percepción de los grupos sociales fuera de un marco geográfico, es decir, concebirlos con fronteras mutables que se reconfiguran constantemente.

Si el espacio es una construcción humana que está sujeta directamente a las prácticas sociales de los individuos, los formatos de interacción social en Internet son su más claro ejemplo; su existencia se da de forma estrictamente sustancial, pues el espacio virtual es un imaginario colectivo, una entidad que a través de un formato audiovisual refleja las prácticas y los significados que sus usuarios crean y confirman a través de la interacción. Según la Teoría de la Sociedad Red de Castells, la forma a través de la cual se ejerce el poder es mediante el control de los flujos de información en las redes sociales (sean virtuales o “reales”), es decir, mediando el acceso a tecnologías, saberes, empoderamientos particulares, etc. Formatos digitales como el Foro virtual, el Wiki, el Podcast/streaming o las Redes Sociales virtuales, son espacios de construcción constante y casi inmediata. Proveen información con la misma eficiencia con la que la recaban, logrando un flujo de capital informativo similar a las redes de migración, pero con mayor eficiencia al relativizar al tiempo y la distancia (Bauman, 2003). En un foro de discusión de Internet, no sólo se manifiestan las relaciones de intercambio de poder constante, sino que se registra para el posterior estudio cultural de la memoria colectiva.

Muchos de estos espacios incluso se personalizan para respetar la identidad de los grupos que poseen el control sobre su difusión, pues se especializan según las prácticas de sus campos sociales: *Goths* suben fotos de un concierto a un foro sobre música industrial, *Cholos* venden y compran partes para sus autos modificados, *Otakus* debaten sobre cuál es el mejor anime y millones de solteros encuentran pareja gracias a *facebook*; diferentes campos sociales de variadas escalas, ejercen su poder en un espacio al cual reconstruyen a su antojo.

Internet se ha convertido en un espacio de encuentro, interacción e incluso de disputa tanto para nativos como para migrantes digitales; mientras que para los primeros es un espacio familiar en el que saben maniobrar, para los segundos es un país extraño que aun recorren para conocer su cultura.

### **1.3 Lo cotidiano: Prácticas que persisten al formato.**

*“Sólo hay un problema con el sentido común... que no es demasiado común.”*

-Milt Bryce.

Cada una de nuestras acciones que persisten al tiempo adquiere un significado detrás de su ritualidad. La praxis y su significación constituyen la sedimentación estructural de la cultura más profunda e importante (Lévi-Strauss, 1987), incluso más allá de las identidades y la alteridad. Si realizamos un estudio sobre las culturas contemporáneas, es importante considerar los elementos tecnológicos que influyen sobre la praxis, y en las sociedades modernas, los medios de comunicación resaltan como las nuevas tecnologías de construcción simbólica colectiva.

Explorar la evolución cultural en los grupos humanos exige de un estudio capaz de discernir las sedimentaciones más profundas en su construcción, y no dejarse llevar por la facilidad de dar algunos elementos por sentado. Identificar los rasgos culturales que persisten sobre el tiempo no implica únicamente el estudio de la identidad y de la alteridad como las tendencias contemporáneas podrían señalar parcialmente, sino un estudio estructural de lo que determina dichas identidades y alteridades, es decir, una investigación sobre las prácticas y sus significados. Si bien existen prácticas que han sido las piedras angulares para las investigaciones antropológicas como los medios de producción, hábitos alimenticios, procesos de interacción, rituales religiosos y la práctica del comercio, también existen estudios etnográficos que se enfocan en las prácticas cotidianas de la vida diaria.

El estudio de las prácticas cotidianas parte de las corrientes académicas como la Fenomenología de la Acción, donde se interpreta la acción cotidiana inconsciente al observarla como parte de micro rituales persistentes que los individuos aprenden a emular de sus contextos, ya sea de forma vertical -generacional- u horizontal -interpersonal- (Schütz, 1972); la otra corriente decisiva es el Interaccionismo Simbólico, la cual nos presenta las bases para una reinterpretación de los sujetos en función con su sociedad, es decir, nos propone percibir al sujeto como un ente consciente de su pertenencia a un grupo y por ende, debe adoptar cierto comportamiento que le corresponde como parte de un código general (Mead, 1972), así como el del rol particular que se le ha asignado (ya sea de forma interna o externa) y que puede ser parte de un grupo de “máscaras” que el individuo asume según su contexto (Goffman, 1967).

Basándonos en las primicias anteriores, podemos encaminar una propuesta de reflexión hacia todos los detalles que condicionan a la interacción a través de los medios digitales. El

tema central es la interacción, pues la necesidad de estar en contacto con otros incluso por medios que no implican la presencia del interlocutor, y alrededor de la interacción, podemos enfatizar en los elementos ergonómicos (optimización), cibernéticos (control) e ideológicos (sentido de uso). Dicha reflexión podría reforzarse con la propuesta del antropólogo culturalista Leslie White, quien sugiere que la evolución cultural debe estudiarse a través de una triada de características en los grupos sociales, que son las sociológicas, las ideológicas y las tecnológicas; es decir, podemos comprender la relevancia ideológica de las acciones al percibir su impacto social y en la inversión de energía como capital para el diseño, construcción y mejoramiento de las tecnologías (por ejemplo, el capital humano y material necesario para construir una pirámide con fines religiosos se refleja en la majestuosidad y en su preservación, lo que nos habla de su importancia social). Si bien la visión evolucionista de White falla al reconocer que la cultura no se puede relacionar de dicha forma, nos ofrece una piedra angular que no podemos ignorar al dar la importancia justa a la dimensión tecnológica de la cultura.

Las prácticas de lo cotidiano se ven reflejadas en el uso de la tecnología, o mejor dicho, su uso es una de dichas prácticas, la cual se articula con las prácticas de socialización y las ideológicas; por ejemplo, una manifestación masiva se puede llevar de forma electrónica, alcanzando un impacto social idéntico e incluso mayor a una convencional, y participar en ella no nos robará un día de trabajo o escuela. Sólo es parte de la nueva agenda cotidiana.

#### 1.4 E-rgonomía: Herramientas para la praxis del presente.

*“It has become appallingly obvious that our technology has exceeded our  
humanity.”*

-Albert Einstein.

El sociólogo canadiense Marshall McLuhan nos propuso una forma diferente de comprender a los medios que va más allá de la concepción mediática que parece haberse consagrado en los sesentas y que ha estigmatizado a los estudios de Comunicación como disciplina. Nos propone percibirlos como una extensión del ser humano que le permite contar con una voz que llega más allá de su garganta gracias a la radio, ojos que dan la vuelta al mundo gracias a la televisión y poseer una interminable bóveda de significantes gracias al acceso a Internet. Citándolo: *“Medio es toda prolongación de nuestro propio ser debido a cada nueva técnica”*<sup>3</sup> Por otro lado, McLuhan nos señala la importancia de la elección del medio como parte del discurso individual del usuario, permeando así su mensaje; *el medio es el mensaje*, y su elección nos habla directamente de los sentidos de pertenencia de los usuarios. Si bien dicha percepción ha sido criticada al “lisiar” al ser humano ante la falta de acceso a los medios, su visión recobra fuerza ante la evolución de los formatos que renuevan los rostros de medios familiares.

Las nuevas tecnologías facilitaron la transformación de un producto simple como un folleto de distribución local (fanzines) a un conglomerado de propaganda internacional y virtual (blogs, wikis, podcasts). Lo anterior es la primicia que sostiene a la Web 2.0, una nueva modalidad de herramientas de Internet para facilitar la interacción entre los individuos a través

---

<sup>3</sup> McLuhan, Marshall (1967); “El medio es el mensaje”, Ed. Paidós, Buenos Aires, p 14.

de los medios electrónicos (Cobo, 2007). Teóricos como Manuel Castells y Anne Zelenka lo plantean como un nuevo paradigma, en el cual nos alejamos de la ya por demás conocida “Era de la Información”, donde el acceso a la información se volvió absurdamente fácil, para acercarnos a una compleja “Era de la Red” donde la interacción entre los usuarios ya no es con el fin de acceder a los datos sino crear información nueva de manera colectiva y progresiva (como la cultura).<sup>4</sup> Más sobre la Era de la Red y su impacto social en el siguiente capítulo.

Ya hablamos de las características de una interacción a través de un formato como la Red Social Virtual, pero también es necesaria una interpretación de la elección del medio por el cual se tiene acceso a la Red. Tradicionalmente, el medio por excelencia es una computadora con acceso a Internet, pero la Web 2.0 ha facilitado la exportación a medios portátiles como los Asistentes Personales Digitales (PDA, Palm), Laptops (ordenador portátil), Celulares Inteligentes (Droid, iPhone, Blackberry), Tablillas (iPad, Nook, Kindle), Consolas de videojuegos portátiles (Nintendo DS, PSP), entre otros que a diario surgen para entrar en un acalorado mercado.

Cada uno de estos productos tiene la función ergonómica de optimizar el funcionamiento del sistema hombre-máquina y la función cibernética de facilitar su control (Wiener, 1942), por lo que cada vez tratan de incluir la mayor cantidad de funciones que atiendan a las necesidades no sólo personales, sino sociales del individuo. Además buscan que el funcionamiento sea cada vez más intuitivo para hacer del artefacto una extensión natural de la intención del usuario, como McLuhan lo planteó en su momento. Los dispositivos móviles a

---

<sup>4</sup> Zelenka, Anne (2007); *From The Information Age To The Connected Age*, artículo publicado en <<http://gigaom.com/2007/10/06/from-the-information-age-to-the-connected-age/>> consultado el 3 de marzo del 2012.

su vez modifican las prácticas de interacción en las Redes Sociales, pues agilizan la participación de los usuarios al permitirles contribuir con la construcción desde cualquier lugar del mundo y en cualquier momento. Pueden tomar una fotografía y cargarla inmediatamente, leer un texto y retroalimentarlo gracias a los teclados digitales de las pantallas sensibles, escuchar una canción en la radio satelital y descargarla de una tienda de música virtual, revisar la nueva colección de un diseñador en Tokyo y ordenar una pieza de su indumentaria en una selecta tienda de Nueva York; en fin, toda una fantasía (¿o pesadilla?) postmodernista.

Las posibilidades positivas en la implementación de las tecnologías digitales no dejan atrás los riesgos que naturalmente implican. Cuando los medios de comunicación se masificaron, los académicos funcionalistas Paul Lazarsfeld y Robert Merton propusieron una serie de funciones sociales generadas por los medios, pero advirtieron de una posible “Disfunción Narcotizante” (1977), donde el individuo no era estimulado a participar en el mundo que conocía a través de los medios, sino narcotizado con la idea de participar lejanamente al seguir las noticias diariamente de forma aislada.

La enajenación de los usuarios de Internet y los videojuegos no son una novedad pero sí una constante preocupación, y los índices de horas diarias que millones de usuarios dedican a “estar” en Facebook resultan alarmantes en un sentido ético, pero de enorme importancia para un ávido investigador social. Surgen preguntas como ¿Por qué se invierte tanto tiempo en la convivencia en línea pudiendo hacerlo en persona u otros medios?, ¿Los usuarios prefieren dicha interacción por la inercia simbólica de la sociedad o por una necesidad personal?, ¿Es cuestión de una moda o la pauta a seguir de la sociedad en el futuro? De nueva cuenta, podríamos especular sobre la triste idea de un sujeto que se siente rodeado de amigos

invisibles mientras vive aislado en una pequeña habitación frente a un monitor, pero sólo un estudio al respecto, como uno de los diversos propuestos en este trabajo, nos lo podrá revelar.

### **1.5 Posibilidades metodológicas de la Investigación Social en Internet.**

*“Every discourse, even a poetic or oracular sentence, carries with it a system of rules for producing analogous things and thus an outline of methodology.”*

-Jaques Derrida.

Como hemos repasado, Internet es un espacio más de construcción humana, donde podemos recrear todo tipo de significación, articulación y configuración tanto política como pragmática y simbólica, por lo que nos es posible encontrar a nuestro objeto de estudio en sus dominios; la cultura se manifiesta en sus diversos formatos y es posible estudiarla a través del medio. Uno de los argumentos en contra proviene de los antropólogos, quienes celan a la cultura como si fuera de su invención. Su principal argumento es la ausencia del hombre (o mujer) frente al investigador para hacer válido el estudio etnográfico, pero pasan de largo lo que Anthony Giddens (1995) llamaría la acción reflexiva, es decir, las acciones de los individuos los posiciona como actores del proceso social, y cada una de sus acciones u omisiones tiene un resultado que puede tener una doble reflexión, la cual puede ser racionalizada desde su planeación cuando existe la intención deliberada y a su vez, puede ser analizada por el investigador creando el registro reflexivo de la acción. Sin embargo, la interpretación de la intencionalidad no debe errar al asumir que toda acción va cargada de una motivación interna, como en el caso de los accidentes; pero eso no quiere decir que no se pueda crear una

reflexión al respecto y que no se pueda aprender de ello. Por lo tanto, al no tener contacto directo con los usuarios de quien deseamos hacer etnografía, podríamos asumir el riesgo de que se presenten con una identificación falsa y lejana de la realidad, pero esto es una articulación más de su identidad, el cual no debe ser descartado en lo absoluto pues nos habla de la intencionalidad del individuo al querer asumir dicha identificación.

El estudio de las prácticas cotidianas de uso en Internet, así como su significación, nos dan importante información respecto a los cambios culturales que atraviesa nuestro contexto socio-histórico, sobre todo cuando dichas prácticas se masifican a niveles globales (sin caer en el pánico). Los Estudios Culturales están fundamentados sobre el estudio de dichas prácticas como sistemas persistentes, y la dimensión simbólica de dichos fenómenos requieren nuestra atención para atender a múltiples preguntas que surgen alrededor de los cambios tecnológicos que van de la mano de los sociales.

Vale la pena hacer hincapié en las posibilidades de incluir el uso de Internet para la complementación metodológica, pues es un recurso que no se debe limitar a ser una base de datos de dudosa procedencia en la mayoría de los casos. Internet provee una muestra que si bien es selectiva, cada vez se vuelve más versátil y plural, conforme más sectores de la sociedad se unen a la dinámica de inclusión que ofrece el medio (Castells, 2004). Además, se debe llegar a un acuerdo metodológico respecto al uso de la etnografía virtual, ofreciendo una nueva metodología para los Estudios Culturales. Gracias al abanico metodológico que pueden manejar, permite no sólo la inclusión de métodos y herramientas provenientes de sus disciplinas originarias, sino al fin, la consolidación de nuevos acordes a la sociedad cambiante. Como ejemplo, en este trabajo se hace uso de un observatorio virtual reforzado por entrevistas

semiconducidas para aplicar la Teoría Fundamentada, y tratar de llenar de sentido a un fenómeno que aun se encuentra en sus primeras etapas de exploración.

### **1.6 Capital: Un breve recorrido por la historia del concepto.**

*“When social connections are strong and numerous, there is more trust, reciprocity, information flow, collective action, happiness, and, by the way, greater wealth.”*

-James Kouzes, *Link me to your leader*, en  
Business 2.0, octubre 10 del 2000.

Antes de hablar sobre tecnología, el futuro y las posibilidades que las Redes ofrecen, vale la pena hacer un pequeño repaso sobre el concepto que manejaremos como Capital Social para enfatizar la importancia del tema. El *Capital* es un concepto clásico de la Economía que refiere a los bienes materiales que al combinarlos con trabajo generan un valor material o simbólico. En el periodo clásico de la disciplina, Marx aprecia al capital como una inversión para *comprar* algo y después *venderlo* para generar una ganancia acumulada, es decir, como un *valor* en constante revaloración. Años después el concepto fue revisitado por su mecánica, más allá de sus referentes. Pierre Bourdieu (2007) plantea al Capital Cultural como cualquier tipo de inversión de tipo educacional o intelectual que pueda promover el posicionamiento social más allá de lo económico. Bourdieu también distingue al Capital Social como los recursos basados en las membrecías, relaciones, así como redes de influencia y apoyo; en otras palabras, los recursos están condicionados a la pertenencia a un determinado grupo. Ambos tipos de Capital dependen de la pertenencia a un grupo social; el Cultural determina su valor

según los criterios de apreciación del grupo en cuestión, mientras que el Social se adquiere a través de lograr la pertenencia a dicho grupo. Tras la teorización de estas apreciaciones del Capital, otros académicos comenzaron a buscar formas de operativizarlo, lo cual provocó discrepancias en la forma en que se aplica. Varios suelen partir desde la perspectiva del Capital Social como un recurso neutro que puede ser aprovechado por todos según sus capacidades (o como mencionaremos más adelante, competencias). Sin embargo puede haber posturas críticas como la de Bourdieu, quien lo veía un recurso capitalizado por las posiciones quienes a través de conexiones sociales alcanzaban posiciones de poder para luego monopolizar el recurso y preservar dicha posición. Otros más optimistas como Robert Putnam lo aprecian como un producto del compromiso cívico para lograr un bien comunitario asegurado para todos los miembros del colectivo.

Las aproximaciones que mejor se apegan a la posición neutra, son las de James Coleman y Nan Lin. Coleman describe la funcionalidad del capital como “*a variety of entities with two elements in common: they all consist of some aspect of social structure, and they facilitate certain actions of actors (...) within the structure*” (Portes, 1998), es decir que todos los integrantes de una estructura social compartida pueden usar el Capital Social para habilitar ciertas acciones. Por su parte, Lin ofrece una aproximación más individualista pero más operativa, y lo plantea así: “*Investment in social relations with expected returns*” (Lin, 1999). Por lo tanto, no basta con pertenecer a la Red, sino que se requiere (como el concepto original indicaba) de una inversión o preparación para maximizar el aprovechamiento del Capital incorporado en la estructura. Bourdieu recurrentemente ejemplificaba las dinámicas del Capital en su Teoría de los Campos, pero por el contexto global que se desea explorar en este

trabajo, es más apropiado que trabajemos con la categoría con la que trabajaron tanto Coleman como Lin: las Redes Sociales.

La integración a dichas redes es sencilla mientras se cuente con una computadora y acceso a Internet; ambos recursos pueden ser propios, prestados o rentados por un mínimo tiempo. Pese a que el acceso a los mencionados recursos puede ser limitado según los recursos económicos de sus aspirantes, el número de usuarios participantes en las Redes Sociales Virtuales no ha dejado de ir en ascenso. La integración de los usuarios ya requiere de una inversión económica en la compra del equipo y la renta del servicio (o la renta de todo en un café Internet), así como de cierto tiempo para agregar gente a su círculo social o para integrarse a grupos ya establecidos. En el caso de grupos instituidos en el formato, suele haber requerimientos para poder unírseles, lo cual requerirá de un esfuerzo adicional o la inversión de recursos extras.

Cuando un usuario se ha integrado plenamente a una Red previamente establecida, o ha creado una amplia Ego-Red a su alrededor, comenzará a recibir (premeditadamente o no) los resultados de su inversión en las relaciones sociales que formó. Las ganancias pueden variar según el tipo de Red a la que nos estemos refiriendo. Pueden ir desde un posicionamiento social favorecido (ser “popular”) en el caso de una Red de estudiantes en una Facultad, a contar con los beneficios de contar con muchos enlaces (tanto débiles como fuertes, Grannoveter: 1973) así como estar posicionado en un punto estratégico para sacar provecho de los recursos que proporciona la Red a sus integrantes (Lin; 1999).

Si las prácticas de socialización son herramientas de la cotidianeidad usadas para la creación de nuevas relaciones sociales y para el refinamiento de las ya existentes, podemos

sugerir que son también herramientas para llevar a cabo la inversión del Capital Social de una forma eficiente en una determinada Red, y mientras mejor aplicadas sean dichas prácticas, se pueden esperar mayores beneficios en el ámbito. Por lo tanto, un estudio microsociológico de las prácticas de socialización en las Redes Sociales Virtuales, nos puede presentar indicios sobre cómo estos formatos de interacción social orientan la inversión y producción de capital social, ya sea un escenario optimista y lleno de posibilidades como el propuesto por Lin Nan, o tal vez un poco más sombrío e impredecible.

### **1.7 Redes Sociales: El salto del origen del término hacia la Sociedad Red.**

*“The new economy begins with technology and ends with trust”*

-Alan Webber.

El modelo de estudio de las Redes Sociales se puede encontrar en estudios de Sociología clásica del Siglo XIX, como Tönnies quien planteaba que las relaciones sociales se daban a través de lazos personales y directos por compartir creencias y valores (*gemeinschaft*), o lazos instrumentales e informales (*gesellschaft*), formando así estructuras que vinculan a todos los actores de la sociedad. Durkheim por su parte propone su modelo de las sociedades mecánicas y sociedades orgánicas, el cual también es un esfuerzo por estructurar a los actores sociales en grupos que les permite enfrentar a la realidad más allá de sus habilidades individuales. Probablemente Simmel fue el primero en pensar en una Red Social por lo menos en términos teóricos para plantear sus ensayos, los cuales apuntan a la naturaleza del tamaño de la red sobre la interacción y a la probabilidad de interacción en redes ramificadas, de punto flojo, en

lugar de en grupos (Simmel, 1908). A principios del Siglo XX se pueden seguir dos corrientes que continuaron con estudios de redes; por un lado los estudios de sociometría de Jacobo Lévy Moreno (Moreno, 1968) y por otro los estudios estructuralistas de Radcliffe-Brown.

A pesar de existir diversas teorías que apuntaban hacia un modelo de estructuración de los actores sociales y que previamente se había expresado como una Red, el término no fue definido y acuñado por los antropólogos John Barnes y Elizabeth Bott, quienes popularizaron el término en la década de los cincuentas en sus respectivas obras *Class and Committees in a Norwegian Island Parish* (Barnes, 1954) y *Family and Social Network* (Bott, 1957). Una vez que el término se institucionalizó, ha permitido la aplicación del modelo a diferentes tipos de estudios, desde análisis micro-sociológicos sobre las estructuras familiares, hasta elaborados modelos gráficos sobre grandes movimientos económicos y/o migratorios.

Sin importar la escala, el grupo social o el fenómeno que represente, una Red está compuesta de Nodos que representan actores sociales, locaciones o puntos referenciales para la conformación del modelo; vínculos o enlaces que representan las relaciones entre los nodos, y del contenido o flujo que circula entre los nodos y a través de los enlaces. Dicho contenido puede ser simple información que fluye entre fuentes, personas que se desplazan entre locaciones o cualquier tipo de recurso que pueda ser intercambiado por los componentes de la Red (Álvarez y Aguilar, 2005). Dichos componentes forman parte del modelo de una Red Social para estudios de caso, donde cada componente adquiere el valor y representación según el estudio, pero por lo general se mantenían desvinculadas entre sí, manteniéndose específicamente en su caso aplicado. Sin embargo, desde los primeros intentos por crear modelos estructurales de la sociedad hasta la fecha, las mismas sociedades han cambiado: han

crecido, se han diversificado, atravesado procesos de hibridación y se han adaptado al inevitable paso de la globalización y la modernización.

Manuel Castells explora dichas condiciones en su macro teoría de la Sociedad Red, donde propone un modelo teórico para comprender como las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) han cambiado las formas en que los modelos laborales y económicos se aplican y desarrollan. Castells parte del modelo tradicional de la Red Social, con sus respectivos componentes, pero trata de llevarla a un modelo global que impacta todos los sectores de la vida diaria gracias a que las TICs facilitan los flujos dentro de la Red al crear mejores canales y al reducir los tiempos, así como permitir la inclusión de muchos más nodos al ser en una escala global.

Tal como Durkheim y Tönnies describían el tipo de relaciones que se daban en los enlaces, Castells (2000) categoriza las siguientes en su Teoría: relaciones de producción, que indican la interacción entre la naturaleza y el hombre, y como éste último la transforma para satisfacer sus necesidades; relaciones de experiencia, que son el núcleo de las relaciones humanas y han sido estructuradas históricamente alrededor del sexo y la familia; y finalmente las relaciones de poder, las cuales determinan quien cuenta con la habilidad de ejercer la violencia (física, simbólica o estructural) sobre otros para garantizar el cumplimiento de las reglas sociales dominantes (muy parecido a lo planteado por Bourdieu en su Teoría de los Campos Sociales). La Sociedad en Red probablemente siempre ha existido, pero su funcionamiento nunca ha sido tan evidente hasta ahora gracias a los siguientes cambios paradigmáticos:

a) La información surge como un capital determinante en los sistemas de producción, creando en el proceso toda una industria dedicada a su creación, administración y explotación.

b) Gracias a los medios masivos de comunicación y a la optimización de las tecnologías digitales, la economía alcanza un nivel global no solo en alcance, sino en presencia constante. La circulación de recursos se optimiza gracias a la optimización de las tecnologías de transporte y a la desterritorialización del capital, permitiendo que se desplace casi de forma instantánea.

c) La Red alcanza su dinámica ideal, es decir, se vuelve flexible. Tiene un funcionamiento (en teoría) horizontal y dispersa, y está llena de interconexiones nodales que permiten que muchas Redes menores se yuxtapongan para formar parte de una Macro Red.

Para que la estructura de la Sociedad en Red se sostenga, Castells propone el paradigma tecnológico del *Informacionalismo*, en el cual se detalla como la incursión de las nuevas tecnologías no solo relativizan la distancia y el tiempo, sino que facilitan la capacidad de la Red para absorber y regular información indiferentemente a los nodos, haciendo a la información (en este caso, un tipo de capital) el elemento central en la Red. Esto nos ofrece un contraste con los modelos anteriores, que centraban su atención en los nodos sobre el propio flujo.

Todas las circunstancias anteriores nos posicionan en un momento muy especial de la historia, donde se vive un rompimiento generacional evidenciado en las formas y en los significados que encontramos en las prácticas de socialización de los jóvenes que crecieron junto a las tecnologías digitales; son los nuevos actores sociales que poseen las competencias necesarias para aprovechar al máximo las mecánicas y el capital social en potencia que se encuentra incorporado en la Sociedad Red.

Percibir a los nativos digitales bajo el paradigma del *Informacionalismo* de Castells, implica abstraer elementos que ya hemos descrito, comenzando por comprender a los individuos, ya sean nativos o migrantes, como nodos que componen una gran Red tejida a base de su interacción diaria, o por solo pertenecer a un grupo determinado. La importancia para la Red de cada uno de dichos nodos es la misma, pero la forma en que se comporten o las competencias específicas que los caractericen, determinará la facilidad con la que aprovechan al principal Capital que la Red puede ofrecerles en el Siglo XXI: la información. De dicha forma, la Red conserva su integridad indiferentemente de los nodos que la compongan, pero cada uno de ellos cuenta con la capacidad de explotar al Capital en diferentes grados, así como de desplazarse en diferentes Redes para crecer su Capital Social.

Al contar con dicha libertad para desplazarse entre Redes, el valor que se proporciona al Capital se relativiza según las competencias de los individuos. Según Mark Granovetter, una de las principales competencias es la capacidad de posicionarse estratégicamente en las Redes (*networking*), creando vínculos débiles en las periferias gráficas de las Redes para desplazarse fácilmente a otras, e incluso mantenerse integrados a múltiples simultáneamente. Por lo tanto, la intensidad de las relaciones se valora de forma distinta, y permite revalorar de forma constante al Capital según la capacidad de crear vínculos de los individuos.

Castells refuerza la idea de que Internet es el espacio de disputa perfecto para que los usuarios recobren el poder de los medios oficiales de comunicación. Al no contar con una estructura vertical ni la dinámica de la aguja hipodérmica rebasada hace varias décadas, la Sociedad en Red pone en juego las relaciones de poder, empoderando más a quien cuenta con una mejor capacidad de adquirir, procesar y administrar información. Cabe mencionar que

dicho empoderamiento ya es medible por lo menos cualitativamente, porque el balance ya no es absoluto sino proporcionado y distribuido entre los integrantes de la Red.

Finalmente, no hay que olvidar que como espacio de disputa, no solo pone en juego las relaciones de poder político, sino también el simbólico y cultural. En Internet las prácticas, el lenguaje, la representación, la evaluación y la jerarquización social se llevan a cabo con formas, ritmos y dinámicas distintas, que terminan permeándose a las otras formas de encuentro más tradicionales. El encuentro de campos sociales, según Bourdieu, pone en disputa la oficialización de los rasgos culturales, ya sea de forma externa o en una disputa entre la herejía y la ortodoxia dentro del grupo.

### **1.8 Nativos Digitales: Una generación y sus competencias en la Red.**

*“Technology is destructive only in the hands of people who do not realize that they are one and the same process as the universe.”*

-Alan Watts.

La tecnología ha estado estrechamente ligada al desarrollo de los grupos sociales. Podemos apreciarlo en la forma en que pueblos con mejores técnicas y herramientas para las prácticas de supervivencia prosperaron más rápido que otras. La Revolución Industrial es la muestra histórica de cómo la tecnología puede llegar a definir modelos económicos y políticos, llevando a resultados tanto positivos como otros un poco más oscuros. Pero no ha habido saltos tecnológicos tan grandes y con impactos profundos en la sociedad como los habidos en los últimos 2 siglos. El descubrimiento de la electricidad pasó de ser una fascinación científica

a ser un lujo para aquellos afortunados de vivir en una zona privilegiada por las primeras compañías eléctricas, y ahora se considera como un recurso básico para mantener una vida digna en las sociedades occidentales y en la mayoría de las orientales. Hacer una reflexión sobre el recurso de la electricidad, nos revelaría que es un tema que en realidad no solemos meditar a menudo porque su uso es parte de la vida cotidiana, algo totalmente ordinario. La gran diferencia es que la consolidación de la electricidad en la cotidianidad tomó un poco más de cien años, mientras que las tecnologías digitales han explotado desde su invención hasta su constante desarrollo en los últimos 20 años.

A los individuos nacidos después de 1991 y que han crecido rodeados de las tecnologías digitales, Mark Prensky (2001) los ha nombrado *Nativos Digitales*, pues en sus etapas tempranas de formación y socialización (por socialización comprendemos el aprendizaje de códigos y prácticas para la integración en un grupo social) que los individuos deben atravesar para, dichas tecnologías han estado presentes. Los Nativos Digitales cuentan con los conocimientos para manejar y controlar las nuevas tecnologías como parte integral de su vida, pero además sus dinámicas de interacción y encuentro se han consolidado en los formatos digitales, principalmente en el de las Redes Sociales Virtuales. A través del formato, las formas de las prácticas se redefinen y el proceso de socialización adquiere un carácter único al ser mediado. Pero no solo es de relevancia las prácticas y el espacio construido donde se desarrolla la socialización, sino el resultado del proceso; cuando las Redes Sociales Virtuales conformadas por Nativos Digitales son organizadas y administradas por los mismos gracias a la filosofía de la Web 2.0, incorporan elementos culturales que van desde la interpretación simbólica única de su generación hasta la creación de signos totalmente nuevos para la comunicación ya sea en persona o mediada. Dichos signos pueden ir desde palabras

que gradualmente se oficializan en el lenguaje oficial (como el verbo *googlear*) hasta *memes* completos, es decir una unidad mínima de información que puede ser asociada con una idea, fenómenos o representación audiovisual (Dawkins, 1989), y es transmitida de forma viral entre los usuarios de Internet a una gran velocidad.

En un ensayo posterior, Presky sugiere 18 áreas en las que los nativos digitales se distinguen (2004). Se pueden resumir de la siguiente forma:

1. Se **comunican** de formas diferentes. Prefieren medios asincrónicos, crean su propio lenguaje, adaptan dicho lenguaje a los medios electrónicos (teclados de computadoras y celulares), y no consideran necesario conocer la identidad de su interlocutor, solo su *nickname*.
2. **Comparten** de formas nuevas a través de las dinámicas de la Web 2.0, y la mecánica *Peer to Peer* (P2P), es decir, creando Redes de intercambio directo entre usuarios.
3. **Comercian** de forma diferente. Aprovechan los recursos digitales para explotar la oferta y la demanda a través de sistemas de venta directa, subasta e intercambio material informal.
4. **Intercambian** todo tipo de contenidos de forma colectiva y masiva.
5. **Crean** de formas nuevas, al estar habituados a la cultura del Remix y el Copy/Paste, mezclando todo tipo de formas y contenidos.
6. Se **encuentran** de formas nuevas, empleando medios sociales y redes celulares, además de implementar protocolos sociales innovadores.
7. **Coleccionan** nuevos recursos, no solo materiales, sino de acceso a información de manera inmediata y con la posibilidad de etiquetar y ordenar sus adquisiciones de forma inmediata.

8. Se **coordinan** de formas diferentes, gracias a los formatos de encuentro que aprovechan.
9. **Evalúan** de manera diferente, dándole una gran importancia a su popularidad y el impacto de sus aportaciones al constructo colectivo en línea.
10. **Juegan** de forma diferente, al participar en actividades recreativas que pueden involucrar millones de personas simultáneamente, así como prolongar la inversión de tiempo hasta en cientos de horas.
11. **Aprenenden** de formas distintas por la cantidad de fuentes y medios que dominan.
12. **Buscan** de forma diferente. Citando de nuevo las competencias sobre desplazamiento y navegación en línea.
13. **Analizan** de formas nuevas, al contar con un nuevo tipo de memoria y capacidades para la multi-acción (*multi tasking*) mental.
14. **Reportan** de forma distinta, al sintetizar información para su rápida divulgación, recepción y retroalimentación, en formatos como el blog, el *feed* y el *tweet*.
15. **Programan** de manera diferente. La evolución de los formatos es evidente.
16. **Socializan** a través de la Red, la cual es el principal punto de encuentro en su entorno social.
17. **Evolucionan** su forma de pensar y actuar de formas cada vez más dinámicas.
18. **Crece** de manera diferente. Exploran, buscan, prueban, remezclan y transgreden.

Como podemos ver, los Nativos Digitales cuentan con competencias informáticas que los favorecen dentro las diferentes Redes Sociales a las que puedan pertenecer (académicas, laborales o informales), y este tipo de competencias son consideradas como Capital Operativo, el cual es señalado por Bourdieu (2008) como la colección de herramientas y técnicas que los

integrantes de un campo social pueden usar para escalar en su jerarquía. Un ejemplo de dichas competencias se aprecia en la Teoría del *Conectivismo* propuesta por George Siemens (Siemens, 2004; Siemens; Tittenberger, 2009), donde los usuarios de las Redes Sociales Virtuales ven en sus contactos a potenciales repositorios de información para alcanzar el aprendizaje. Las Redes Virtuales Permiten que un usuario administre no sólo contactos, sino potenciales fuentes de información. Mediante ellas se pueden hacer listas de usuarios en base a criterios, que permitan discernir qué contactos pueden ser fuentes de información fiables ante un requerimiento de aprendizaje y capitalización. Al ser poseedores del Capital Operativo para aprovechar el Capital Social incorporado en las Redes Sociales mediadas o virtuales, a diferencia de los individuos que deben adquirir dichas competencias a través de procesos de aprendizaje y socialización secundarias, a los cuales Prensky llama *Migrantes Digitales*. En resumen, al contar con un Capital Operativo sobre las dinámicas de las tecnologías y los formatos digitales, los Nativos Digitales están mejor preparados para empoderarse en la Sociedad Red y aprovechar su Capital Social; finalmente, al dominar el ámbito de las Redes Sociales Virtuales en sus respectivos campos, institucionalizan nuevas formas y nuevos símbolos aplicables no solo en su interacción cotidiana, sino en sus procesos básicos de socialización y aprendizaje.

## 1.9 La información: El capital democratizante.

*"La memoria ha constituido un hito importante en la lucha por el poder conducida por las fuerzas sociales. Apoderarse de la memoria y del olvido es una de las máximas preocupaciones de las clases, de los grupos, de los individuos que han dominado y dominan las sociedades históricas".*

-Jacques Le Gof

El estudio sociocultural de Internet puede realizarse a través de 5 ejes basados en las grandes teorías sociales; Robinson Neuman y Hargittai Dimaggio lo plantean de la siguiente forma:

*"From the Marxian and Weberian traditions come concerns about power and inequality in the access to the new technology. The Durkheimian perspective sensitizes us to the new media's impact on community and social capital. The work of Habermas and Calhoun leads us to ask how the Internet may alter the practice of politics. The Weberian tradition raises the question of the effect of Internet technology on bureaucracy and economic institutions. Critical theory raises important questions of how the Internet may affect the arts and entertainment media."*<sup>5</sup>

En este caso nos interesan las perspectivas tanto marxista como weberiana, para la interpretación de las prácticas sociales que matizan la interacción en el espacio virtual y rearticulan las relaciones de poder al democratizar. La interacción a través de Internet se da a través de diversos formatos, según el tipo de formalidad y funcionalidad que se requiera. Puede ser de forma unidireccional como es el caso de los podcasts, streams, o páginas publicadas; pero la verdadera fuerza del medio recae en la capacidad de una interacción multidireccional gracias a la articulación abierta del mensaje que se da en formatos como el

---

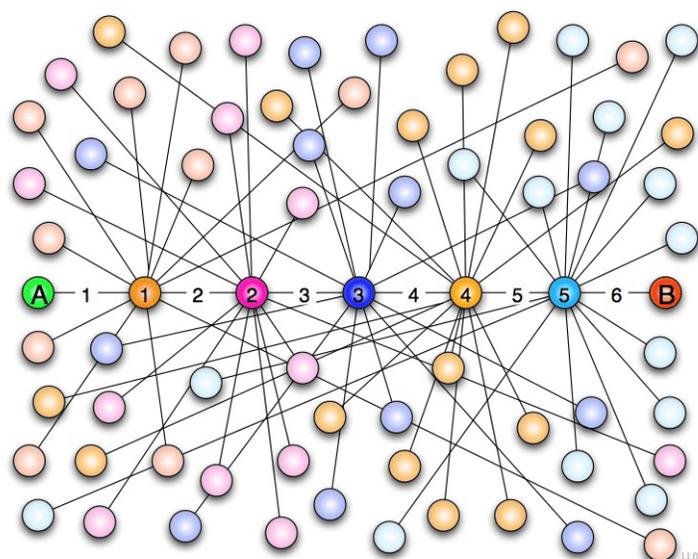
<sup>5</sup> Dimaggio, Hargittai et al (2001); "Social Implications of the Internet", en *Sociology's Annual Review*, núm. 27, pp. 307-336.

chat, el correo electrónico, el blog, el wiki, el post, y de forma más relevante en el presente, en las redes sociales electrónicas.

Para apreciar el poder de alcance de las Redes Virtuales, basta revisar brevemente su evolución. Su origen comercial se remonta a 1995 cuando Randy Conrads crea el sitio classmates.com con el propósito de facilitar el reencuentro entre ex compañeros escolares. Posteriormente las Redes virtuales se especializaron en tópicos, siguiendo la filosofía de que Internet no sólo es un espacio de información y comunicación, sino también un espacio de cooperación e interacción. En principio, el formato se basa en la Teoría de los Seis Grados de Separación (Ver Fig. 1.2) propuesta en 1929 por el escritor húngaro Frigyes Karinthy en su historia *Chains*, la cual dicta que toda persona en el planeta está conectada a través de una red de conocidos de no más de seis personas. Gracias a esta dinámica, la cantidad de contactos crece de forma exponencial conforme aumentan los enlaces en la cadena. La posibilidad del encuentro y la interacción se da gracias a los enlaces entre individuos, y no al contacto específico con un nodo en la cadena (Ageteca: 2009). En julio del 2006, la empresa Microsoft se propuso poner en prueba dicha Teoría, y tras un estudio que involucraba el monitoreo de 30 billones de conversaciones electrónicas entre 180 millones de usuarios en su servicio de ensajería instantánea, y se concluyó que la media de eslabones para conectar a todo usuario es de 6.6, demostrando la teoría de Karinthy<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Whoriskey, Peter (2008); "Instant-Messagers Really Are about Six Degrees from Kevin Bacon", en *The Washington Post*, publicado el Sábado 2 de agosto del 2008, Washington D.C., version digital en <<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/08/01/AR2008080103718.html>> consultado el 23 de febrero del 2012.



**Figura 1.1: Teoría de los seis grados de separación.**

Si la memoria es una construcción humana que está sujeta directamente a las prácticas sociales y su significación, los formatos de interacción social y su registro en Internet son su más claro ejemplo; su existencia se da de forma estrictamente sustancial, pues el espacio virtual es un imaginario colectivo, una entidad que a través de un formato audiovisual refleja las prácticas y los significados que sus usuarios crean y confirman a través de la interacción, quedando plasmado para la posteridad inmediata o a largo plazo. Según la Teoría de la Sociedad Red de Castells, la forma a través de la cual se ejerce el poder es mediante el control de los flujos de información en las redes sociales (sean virtuales o “reales”), es decir, mediando el acceso a tecnologías, saberes, empoderamientos particulares, etc. Formatos digitales como el Foro virtual, el Wiki, el Podcast/streaming o las Redes Sociales virtuales, son espacios de construcción constante y casi inmediata. Proveen información con la misma eficiencia con la que la recaban, logrando un flujo de capital informativo similar a las redes de migración, pero con mayor eficiencia al eliminar limitantes físicas y temporales. En un foro de

discusión de Internet, no sólo se manifiestan las relaciones de intercambio de poder constante, sino que se registra para el posterior estudio cultural de la memoria colectiva.

No debemos caer en el error de afirmar que Internet es la solución absoluta para eliminar la opresión de memorias subalternas, pues el mismo Castells afirma que en la dinámica de inclusión y exclusión a la Red ha derivado en la creación de una categoría social a la cual llama un *Cuarto Mundo*, el cual comprende regiones rurales de Asia, gran parte de África y otras regiones que no cuentan con el mínimo acceso a las TIC's que les permita incluirse en alguna Red Social que facilite la difusión de su memoria. Este tipo de aislamiento es reconocido por Castells, pero además se le ha criticado por no considerar las condiciones de marginación en la que viven muchos sectores sociales, viendo como prohibitivo el acceso a las tecnologías y a los servicios que les permita su inclusión a la Red. Sin embargo, una doble articulación teórica atiende a dicha crítica al complementar a la Teoría de la Sociedad Red con la Teoría del Doble Flujo (Comunicación); una comunidad marginada puede participar mientras cuente con un líder de opinión con la facilidad de acceso a la Red. Lo anterior lo pudimos atestiguar en las recientes manifestaciones en Egipto, cuando el gobierno tomó la drástica acción de cortar el acceso a Internet mediante la clausura de los ISP (Internet Service Provider) locales para evitar la organización de los manifestantes. Ante tal situación, los insurgentes usaron una línea telefónica para marcar a un ISP en Europa a través de una única computadora para descargar las instrucciones de las próximas acciones mediante el sitio Twitter.com. Posteriormente, hicieron centenares de copias de dichas instrucciones para pegarlas por toda la ciudad y reapoderarse de los flujos de información que el Estado pretendía clausurar. Lo anterior es un ejemplo más de cómo en nuestro contexto actual con tintes postmodernos, el Estado es incapaz de oficializar exitosamente discursos y mucho

menos una historia manufacturada, y por qué cada vez más es importante voltear la mirada hacia los relatos de la memoria ofrecidos en los espacios públicos, donde el poder sigue en disputa.

### **1.10 Memética y Memoria: Disección del proceso.**

*“Words are memes that can be pronounced”.*

-Daniel C. Dennet.

La Memética Social es el estudio de las unidades de información y de su propagación a través de las Redes Sociales, ya sea en un nivel macro (Internet) o micro (cualquier círculo de amigos); por lo tanto, es un tema que vale la pena explorar para apreciar una forma alternativa la mecánica en que la información puede tener un impacto sobre el empoderamiento de los Nativos Digitales. El concepto de *meme* fue propuesto originalmente por etólogo Richard Dawkins, y lo presenta como un módulo de información que contagia y parasita la mente humana, desarrollando una evolución de la mente a un ritmo exponencial, mucho mayor que la evolución biológica (Dawkins; 1976). La primicia suena muy arriesgada por las fibras éticas con las que juega el concepto, pero a lo largo de los años el concepto del meme ha sido incorporado a otros estudios, como la filosofía de la mente de Daniel Dennet, el estudio de los sistemas culturales complejos de Hokky Situngkir o a las ciencias sociales a través de Francis Fraylighten. La memética representa además, una gran posibilidad para articular la memoria colectiva que se construye a diario en los formatos de Internet.

Un meme puede ser cualquier abstracción de una idea en cualquier proporción; desde un comercial que se queda en nuestra memoria inmediata, hasta el himno nacional de un país o una frase que se pone de moda. Navegando por Internet podemos encontrarnos con el mayor laboratorio de memética social, pues cuenta con una inmensa capacidad de difusión y una equivalente potencia para la reproducción. Por ejemplo, encontramos al sitio Buzzfeed.com, el cual se dedica a la presentación de todo meme que ha alcanzado el grado de *viral* por la cantidad de exposiciones que registra. No sólo recopila los memes de mayor popularidad, sino que además los clasifica según categorías propuestas por los propios usuarios. Para darnos una idea de su propósito, podemos ver la descripción del propio sitio:

*“BuzzFeed Tracks the Web’s Obsessions in Real Time. We feature the kind of things you’d want to pass along to your friends: an outrageous video that’s about to go viral, an obscure subculture breaking into the mainstream, a juicy bit of gossip that everyone at the office will be talking about tomorrow, or an ordinary guy having his glorious 15-minutes of fame. And when you read BuzzFeed, you’ll always know the movies, music, and products that are on the rise and worth your time.”*

Dawkins propuso la tipología de los memes, y si los analizamos, podemos encontrar su relevancia en la construcción de la memoria a través de Internet. Una de ellas está relacionada directamente con la construcción de la memoria colectiva en los medios masivos: la longevidad para mantenerse en la mente de los usuarios. En la sociedad contemporánea de la información hay una enorme cantidad de *memes* que intentan “invadir” mentes uno tras otro. Los memes que nos invitan a comprar un auto nuevo, a creer en el neo marxismo o a ver *La caída de Edgar* en Youtube.com, son inmediatamente sustituidos por los de otra marca de automóviles, un súbito amor por el neoliberalismo o el siguiente video de moda. Los medios masivos, debido al exceso de información (lo cual facilita el olvido de la precedente), y a la

diversidad de la misma provocan que los memes tengan una duración efímera. Cuanto más dure el *meme* mayor será su incidencia en el comportamiento de la persona, y por ende en el discurrir de la memoria.

En segundo orden, un meme influye en la memoria según su capacidad de fecundidad, es decir, para reproducirse y pasarse de una mente a otra. La memoria puede interpretarse como parte del capital cultural de un grupo social, y de esta forma, hablaríamos del conjunto de memes que se propagado lo suficiente para “darse por sentados” en la cultura popular. Su capacidad de reproducción alcanza un grado en el cual un meme perteneciente a un grupo generacional, rebasa el periodo de vida de los integrantes de dicha generación.

Finalmente, se debe tener en cuenta la fidelidad de los memes a su intencionalidad original. Los memes sufren mutaciones constantes según el “huésped” que infecte, pues cada individuo aporta a la mutación del meme según su experiencia de vida, continuando con la dinámica de construcción progresiva del meme, la idea, la interpretación y su memoria.

El propósito de este apartado es ilustrar la dinámica que la información sigue en la Red, tanto en su flujo, como en su administración. En este caso, los Nativos Digitales se han vuelto hábiles administradores de la información por la forma en que sus mentes logran esta abstracción de unidad y son capaces de darle seguimiento, mientras que los Migrantes aun requieren de aprenderlo en forma de una conversión, y tratan de forzarse a verlo como algo cuantitativo.

## CAPÍTULO II. UN PANORAMA RECIENTE DEL USO DE INTERNET.

### 2.1 Internet en el mundo: la ascensión a lo cotidiano.

A pesar de que Internet fue creado como una herramienta militar en la década de 1960 por los Estados Unidos, la última década ha visto una explosión en la infraestructura de Internet que nos está empezando a rodear tanto como el aire que respiramos, literalmente con la implementación de las señales inalámbricas. El número de usuarios que se están agregando a la Red está aumentando a un ritmo que está demostrando que es uno de los más grandes inventos recientes. El siguiente gráfico proporcionado por *Internet World Stats*<sup>1</sup>, muestra que la tasa de crecimiento no parece disminuir, a pesar de grandes diferencias en la expansión de la infraestructura:

Regiones del Mundo	Población (2011 Est.)	Usuarios de Internet 31 de Dic. 2000	Usuarios de Internet Mas Reciente	Penetración (% Población)	Crecimiento 2000-2011	% de Usuarios de Tabla
<b>Africa</b>	1,037,524,058	4,514,400	<b>139,875,242</b>	13.5 %	2,988.4 %	6.2 %
<b>Asia</b>	3,879,740,877	114,304,000	<b>1,016,799,076</b>	26.2 %	789.6 %	44.8 %
<b>Europe</b>	816,426,346	105,096,093	<b>500,723,686</b>	61.3 %	376.4 %	22.1 %
<b>Middle East</b>	216,258,843	3,284,800	<b>77,020,995</b>	35.6 %	2,244.8 %	3.4 %
<b>North America</b>	347,394,870	108,096,800	<b>273,067,546</b>	78.6 %	152.6 %	12.0 %
<b>Latin America / Carib.</b>	597,283,165	18,068,919	<b>235,819,740</b>	39.5 %	1,205.1 %	10.4 %
<b>Oceania / Australia</b>	35,426,995	7,620,480	<b>23,927,457</b>	67.5 %	214.0 %	1.1 %
<b>WORLD TOTAL</b>	<b>6,930,055,154</b>	<b>360,985,492</b>	<b>2,267,233,742</b>	<b>32.7 %</b>	<b>528.1 %</b>	<b>100.0 %</b>

Tabla 2. 1 Usuarios de Internet en el mundo.

<sup>1</sup> <<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>>.

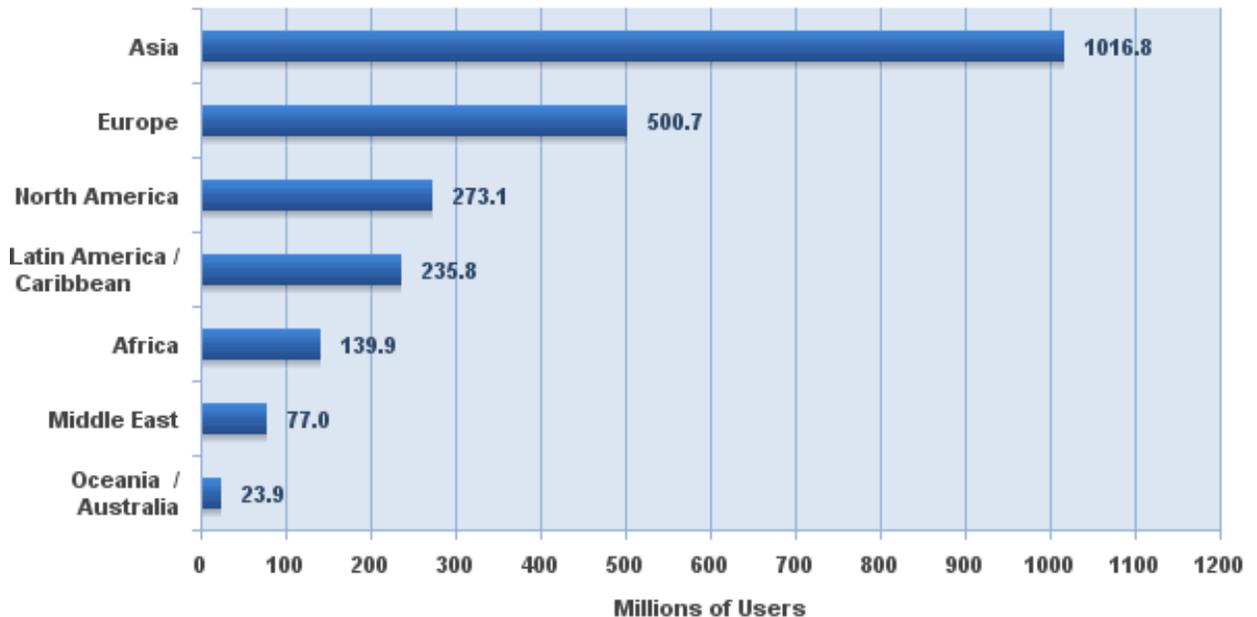
El gráfico anterior muestra las siete regiones del mundo, su población, y el número de usuarios en el año 2000 hasta el año 2011. Se puede apreciar que el crecimiento de mayor porcentaje de usuarios es en África, con un crecimiento porcentual de casi tres mil. Sin embargo, algo digno de mencionar es que a pesar de que tiene la tasa de crecimiento más grande, el número de usuarios de su población es extremadamente bajo, con solo el 13,5% de la población con acceso a Internet.

Esto nos lleva a mirar el gráfico de otra manera, para ver la penetración de la infraestructura de Internet para la población total de la región. América del Norte cuenta con la infraestructura más alta de Internet que permite a casi 80% de la población estar conectados a la Red. Otras regiones del primer mundo como Australia y Europa tienen una marca de porcentaje cercano a la de América del Norte con porcentajes que están en los sólidos sesenta por ciento de la población con acceso a Internet.

Con estos hechos, podemos pasar al Medio Oriente y América Latina que tienen puntos similares de penetración. Casi el cuarenta por ciento de todos los latinoamericanos tienen algún tipo de acceso a Internet, mientras que el Medio Oriente tiene un 35,5% al acceso total de la población. Es importante ver los puntos de penetración reales en respecto a las tasas de crecimiento porcentuales, porque esto sólo muestra cómo una nación está persistentemente conectada, mientras que otro país que tiene el crecimiento en su capacidad de acceso a Internet, todavía puede tener una infraestructura deficiente.

Alejándose de la idea de total penetración de la población, se puede observar en el gráfico siguiente la cantidad de personas que utilizan Internet por región, sin tener en cuenta la cantidad total de personas en el país o el porcentaje de usuarios.

## Internet Users in the World by Geographic Regions - 2011

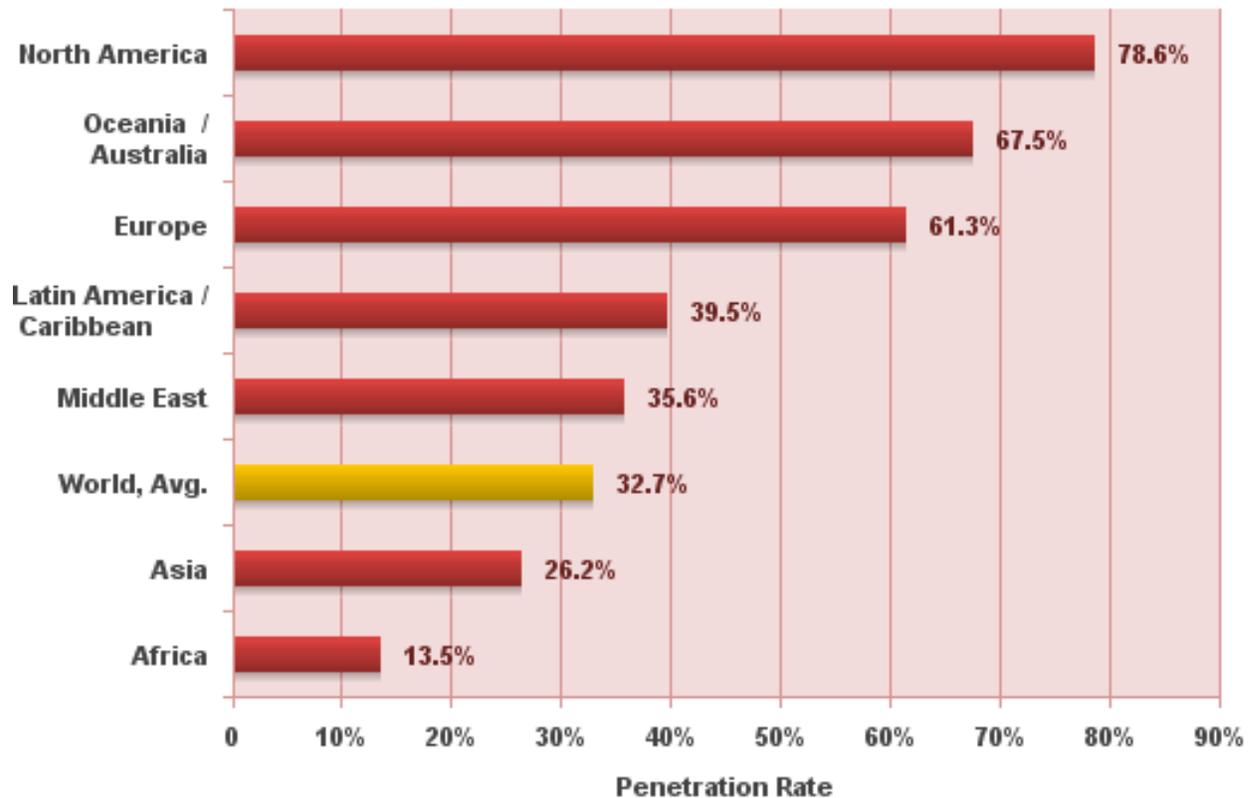


Source: Internet World Stats - [www.internetworldstats.com/stats.htm](http://www.internetworldstats.com/stats.htm)  
Estimated Internet users are 2,267,233,742 on December 31, 2011  
Copyright © 2012, Miniwatts Marketing Group

**Figura 2. 1 Usuarios con acceso a Internet en el mundo.**

Debido a que Asia tiene la mayor cantidad de personas en el mundo, parece lógico que tengan la mayor cantidad de usuarios en el mundo, superando a otras regiones del mundo en su conjunto. Lo anterior refuerza aún más la importancia de los usuarios de Internet en una población determinada para mostrar qué tan bien está construida la infraestructura de Internet en una sociedad. El siguiente gráfico muestra cómo el porcentaje de usuarios está avanzando a nivel mundial, junto con los usuarios de las medias regionales. De arriba a abajo, la parte superior muestra América del Norte con mayores tasas de penetración, mientras que África tiene la más baja, pero la idea principal de este gráfico es la barra amarilla que representa el promedio mundial de usuarios de Internet.

## World Internet Penetration Rates by Geographic Regions - 2011

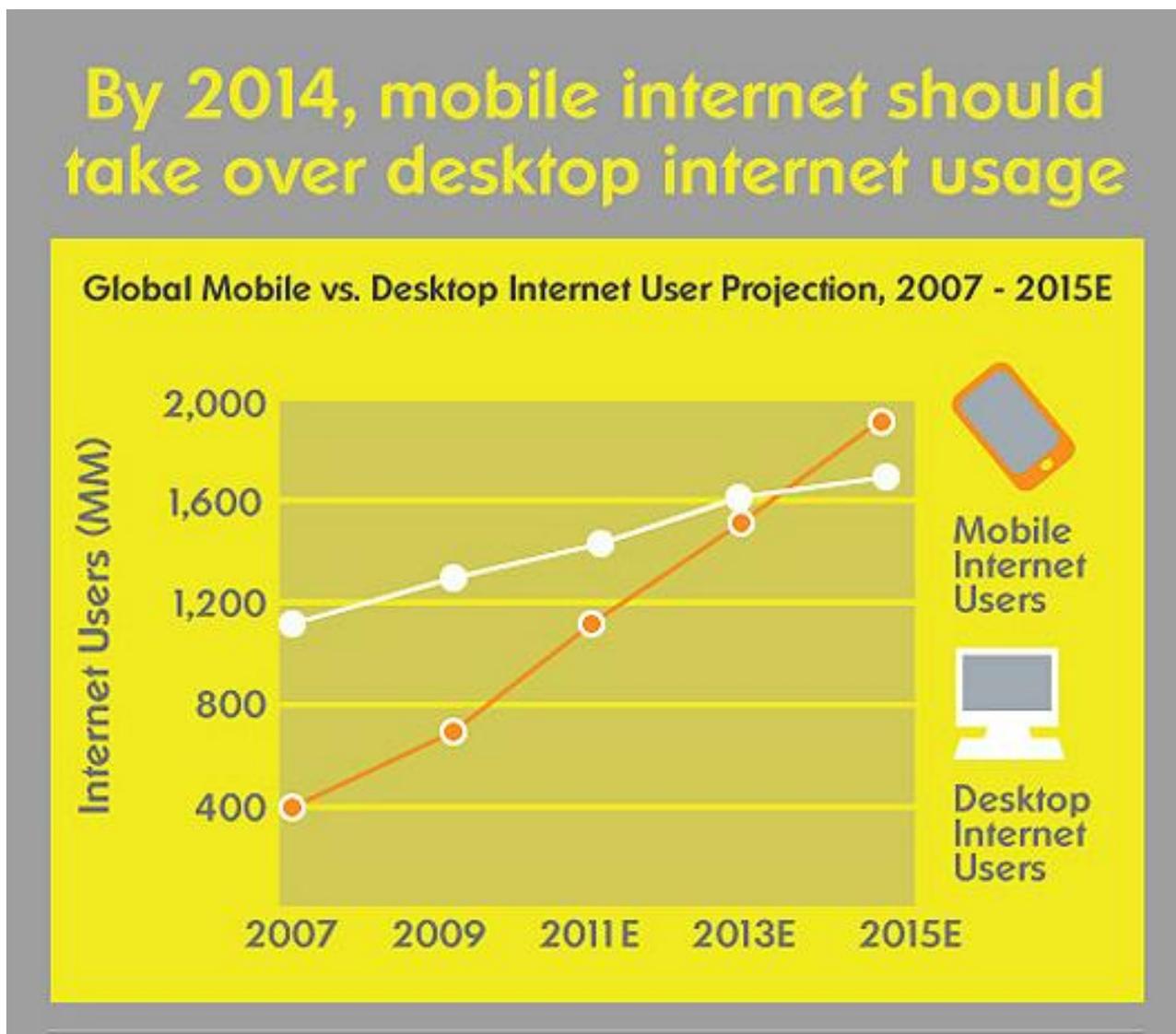


Source: Internet World Stats - [www.internetworldstats.com/stats.htm](http://www.internetworldstats.com/stats.htm)  
Penetration Rates are based on a world population of 6,930,055,154 and 2,267,233,742 estimated Internet users on December 31, 2011.  
Copyright © 2012, Miniwatts Marketing Group

**Figura 2. 2 Tasa de penetración en relación con la infraestructura.**

Ahora que hay una perspectiva global de usuarios de Internet en todo el mundo, se puede continuar a echar un vistazo a las dos principales formas de navegar por la Internet: dispositivos móviles y computadoras de sobremesa. El siguiente gráfico muestra cómo los dispositivos móviles van en aumento para convertirse en el dispositivo preferido para navegar por el Internet. En este momento, ambos dispositivos están compartiendo la misma cantidad

de uso para navegar por Internet, pero a la velocidad que el uso de dispositivos móviles está creciendo es seguro que supere a las computadoras de sobremesa para el año 2015. DigitalBuzzblog.com ofrece un gráfico donde se aprecia el incremento en dicha preferencia<sup>2</sup>.



**Figura 2. 3 Tendencia hacia los dispositivos móviles.**

<sup>2</sup> Recurso en <<http://www.digitalbuzzblog.com/2011-mobile-statistics-stats-facts-marketing-infographic>> consultado el 24 de abril del 2012.

## 2.2 Usuarios de Internet en México.

Una vez analizadas las estadísticas para los usuarios de Internet en el mundo, ahora se pueden detallar las estadísticas de México. En las *Internet World Stats* se puede obtener la siguiente información sobre México<sup>3</sup>:

Pais	Población ( Est. 2011 )	Usuarios de Internet 31 de Dic. 2011	% Población ( Penetration )	% de Usuarios en Region	Facebook 31-Dic-11
Mexico	113,724,226	42,000,000	36.9 %	16.1 %	30,990,480

**Tabla 2. 2 Usuarios de Internet en México**

Como se muestra, para la población estimada en el año 2011 se aprecia un nivel de penetración estimada del 36.9%. Eso significa que hay más de 42 millones de usuarios de Internet en México. Una de la estadística más importante en este gráfico es la cantidad de personas que están conectadas a Facebook.com. De los 42 millones de usuarios en México, más de 30 millones tienen una cuenta de Facebook. Facebook es la red social más grande del mundo, y estas cifras hablan de la popularidad del servicio en el país.

En relación al uso de Internet en los jóvenes, aunque la cantidad de personas en ciertos grupos de edad se ha incrementado muy considerablemente en los últimos 10 años, la brecha entre los que utilizan Internet se ha mantenido casi intacta. En 2001, los dos principales grupos que representaban la mayoría de los usuarios tenían entre los grupos de 12 a 17 años de edad y 18 a 24, con 26% para el público más joven y 29% para el grupo de edad por encima de ella. Estos dos grupos combinados añadidos más de cuatro millones de usuarios en 2001, pero en

---

<sup>3</sup>Recurso en <<http://www.internetworldstats.com/stats10.htm>> consultado el 24 de abril del 2012.

2011 ese número aumentó a más de 15 millones de usuarios de estos dos grupos, mientras que el porcentaje de la división de grupos de edad se mantuvo casi igual, con un 26 y 22%.

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) realizó un estudio titulado *Modulo sobre Disponibilidad y Uso de las Tecnologías de la Información en los Hogares*<sup>4</sup>, dónde se obtuvieron los siguientes resultados para poder apreciar el cambio en el uso de Internet en la década pasada:

Grupos de edad	2001		2010	
	Absolutos	Por ciento	Absolutos	Por ciento
Usuarios de Internet	7 097 172	100.00	32 807 240	100.00
6 a 11 años	336 469	04.7408883425680	3 196 370	09.742879925284780
12 a 17 años	1 892 987	26.67241261730730	8 696 398	26.50755747816640
18 a 24 años	2 067 885	29.13674629838480	7 530 295	22.95314997543230
25 a 34 años	1 299 689	18.31277303128630	5 681 259	17.3170891547110
35 a 44 años	853 566	12.02684674966310	4 031 869	12.2895708386320
45 a 54 años	432 542	06.094568371740180	2 427 509	07.399308811103890
55 años y más	214 034	03.01576458905040	1 243 540	03.790443816669730

**Tabla 2. 3 Incremento de los usuarios mexicanos por campos de edad.**

El grupo que saltó en el porcentaje máximo es entre las edades de seis y 11 años de edad. Dicho grupo vio un incremento de casi exactamente un 5 por ciento, con una base de usuarios

<sup>4</sup> Recurso en <<http://www.inegi.org.mx/Sistemas/temasV2/Default.aspx?s=est&c=19007>> consultado el 24 de abril del 2012.

estimada de más de tres millones de usuarios en ese rango de edad. Esto muestra cómo los jóvenes están más expuestos a la Internet cuando la infraestructura de red sigue creciendo.

### 2.3 Acceso a Internet a través de dispositivos móviles.

Ahora que se han repasado la cifra de mexicanos navegando en Internet, se debe puntualizar sobre la forma en que lo hacen. Mientras que en otras partes del mundo donde poseen una mayor tasa de penetración están demostrando contar con los usuarios con más dispositivos móviles, los mexicanos todavía se conectan más frecuentemente a través de las computadoras tradicionales. El siguiente gráfico muestra la base de usuarios a partir de 2010 y su principal forma de acceso.

Equipo de conexión a Internet	2010 <sup>a</sup>	
	Absoluto	Por ciento
Usuarios de Internet	32 807 240	100.00
Computadora de escritorio	28 132 924	85.75218153066210
Computadora portátil (laptop)	4 514 091	13.75943541730420
Computadora de bolsillo (PDA)	47 148	00.1437121806040370
Teléfono celular, iPhone o similar	78 531	00.2393709437307130
No especificado	34 546	00.1052999276988860

**Tabla 2. 4 Métodos de acceso a Internet en México.<sup>5</sup>**

Mientras que las computadoras están ocupando más del 85% de la base de usuarios en México, todavía hay otras opciones que están en aumento y, finalmente, se fusionará con otras estadísticas de otros lugares del mundo. Hay sólo un poco más de 78 mil dispositivos

<sup>5</sup> Recurso en <<http://www.inegi.org.mx/Sistemas/temasV2/Default.aspx?s=est&c=19007>> consultado el 24 de abril del 2012.

móviles en México que están siendo utilizados para el Internet, pero no sería extraño que más adelante desafíe a la base de las computadoras tradicionales. Mientras tanto, la elección del medio de acceso, dependerá del poder adquisitivo que posea la media del ciudadano promedio mexicano.

#### **2.4 Razones para el acceso a Internet en México.**

Es interesante conocer la cantidad de personas que se conectan a Internet, así como las formas en que lo hacen, pero otro aspecto importante en todo esto es ver las razones por las cuales la gente está usándolo. En 2001, la razón número uno por que la gente accedía a la Internet era para fines académicos, y sigue siendo el caso para el año 2010 con más de 20 millones de usuarios. El salto más grande en estas categorías es el de la comunicación probablemente por la introducción de las Redes Sociales Virtuales a una escala comercial y masiva, mientras que las otras categorías saltaron un poco más del doble en número, y de tener tres millones de personas que accedían a Internet con fines de comunicación, pasaron a ser 17 millones en 2010.

Como se puede concluir, el aumento en el uso de Internet tanto en México, como en el mundo, se ha incrementado exponencialmente en la última década, convirtiendo sus temas relacionados en motivo de urgencia en cuestión de investigación. Si bien aún no se puede hablar de que la mayoría de la población cuente con el servicio, si podemos pronosticar que en la próxima década podría serlo si sigue la tenencia demostrada en los tablas anteriores.

Tipo de uso	2001		2010	
	Absolutos	Por ciento	Absolutos	Por ciento
Usuarios de computadora	14 931 364	100.00	38 862 930	100.00
Apoyo escolar	8 904 624	59.63704320650140	20 737 214	53.35988305565230
Trabajo	5 675 469	38.01038538743010	12 520 095	32.21603466336690
Entretenimiento	5 620 851	37.64459161266180	14 710 519	37.85231581869920
Comunicación	3 313 758	22.19327048754550	17 081 350	43.95281055751590
Otro	328 739	02.201667577054580	836 677	02.152892229175720
No especificado	71 580	00.4793935771708470	51 298	00.1319972529091350

**Tabla 2. 5 Razones para usar Internet en México<sup>6</sup>.**

Una vez expuesta la relevancia del Internet como artefacto cultural en la sociedad por sus números, es momento de proseguir al estudio de caso, y su exploración desde un sector en particular: los Nativos Digitales.

En México aun se cuenta con una gran desigualdad económica, por lo que es natural que el proceso de inserción a la Red a través de dispositivos electrónicos ha sido lenta, pero definitivamente va en un camino gradual. Si bien las limitaciones económicas impiden la posesión de aparatos recientes, el acceso persiste porque ya es parte de la cultura occidental contemporánea, y la cercanía con Estados Unidos, el país con mayor acceso al medio, coloca a México como un país con una alta afinidad a las actividades en las Redes Virtuales tanto con fines de ocio, como posiblemente de negocios. En pocas palabras, no todos poseen una computadora o un dispositivo portátil, pero cada vez más están familiarizados con su uso y tienen un interés en hacerlo.

<sup>6</sup> Recurso en <<http://www.inegi.org.mx/Sistemas/temasV2/Default.aspx?s=est&c=19007>> consultado el 24 de abril del 2012.

### **CAPÍTULO III. OBSERVATORIO VIRTUAL: LA DISTINCIÓN ENTRE NATIVOS Y MIGRANTES DIGITALES, Y LAS FORMAS DE SU SOCIALIZACIÓN A TRAVÉS DE LA RED.**

#### **3.1 Nativos y Migrantes: Dicotomía a través de la tecnología.**

Las separaciones entre comunidades imaginarios se da por los rasgos culturales que sus integrantes puedan indicar como representativas de su patrimonio, región geográfica e identidad (Anderson, 1983), así los que pueden ser identificados por externos como elementos de alteridad (los *otros*). Esta apreciación propuesta por Benedict Anderson, fue usada para explicar el surgimiento de las “naciones” como frutos de la modernidad. Posteriormente fue criticada por Anthony D. Smith (1999), quien afirma que aunque el concepto de *nación* si es propio de la modernidad, la categoría de comunidades imaginarias ha sido funcional en grupos étnicos previos a las naciones modernas, así como la existencia de naciones antiguas que no requirieron de las grandes revoluciones de la modernidad para su surgimiento como tales.

Pero tales debates giran alrededor de la percepción horizontal de la colectividad imaginaria, es decir, de la que se preocupa de la distinción entre grupos separados por el espacio; la colectividad pertinente en este caso, es aquella de apreciación vertical que se base en la separación cultural creada por el tiempo: la separación generacional.

El término *generación* proviene de *generatio* en latín, y se refiere al acto de procrear, de generar. Por sí mismo, nos remite al fenómeno biológico de la fecundación y la procreación. En otro sentido más interpretativo, generación se refiere a los descendientes en línea directa, si hablamos de un árbol genealógico. Las relaciones entre progenitores y descendientes, han sido siempre un elemento importante para la estructuración de la sociedad (mucho antes de la

modernidad), pues son las primeras determinantes de roles y status en un entorno familiar. “Con la introducción de este componente relacional la generación deja de ser una acción (generar) y una función (reproducción); ahora comprende también lo que ellas producen: una cadena de filiaciones que es también una cadena de relaciones: las relaciones de parentesco” (Ghiardo, 2004). Pero la significación más pertinente, es la que hace referencia al conjunto de todos los vivientes sincrónicos, es decir, todos los que encajan en un rango determinado de edad. La Real Academia Española (RAE) lo plantea de la siguiente forma: “Conjunto de personas que por haber nacido en fechas próximas y recibido educación e influjos culturales y sociales semejantes, se comportan de manera afín o comparable en algunos sentidos.”<sup>1</sup> Según el diccionario sociológico de Karl-Heinz Hillman (2001), generación es el conjunto de todas las personas de más o menos la misma edad, que muestra orientaciones, actitudes y formas de conducta culturales y sociales parecidas; es decir, no se trata de estructuras demográficas estáticas como el modelo de Anderson señalaba, sino referentes simbólicos que vagamente logran identificar a los miembros socializados en las mismas coordenadas temporales (tal como se señaló en el capítulo anterior en el eje horizontal del espacio antropológico, ahora los sujetos se posicionan en la temporalidad ). Por lo tanto, cada generación forma conjuntos y comprende un tipo particular de elementos culturales, que tienen límites y que ambas cosas los diferencian de otros conjuntos. Dichos límites son definidos por el mismo criterio: la edad.

Entre cada generación siempre existirá un rompimiento cultural, ideológico y pragmático entre generaciones, como estipula Ortega y Gasset en su artículo *La idea de las generaciones* (1923), donde sostiene que los hombres nacidos en la misma época compartían una misma sensibilidad vital. Ortega y Gasset elaboró un teoría general de las generaciones,

---

<sup>1</sup> RAE, 22ª Edición, en: <[http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=generaci%F3n](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=generaci%F3n)>.

señalando que el ámbito de actuación de cada generación son unos treinta años, dividido en dos etapas de quince años; en la primera, donde luchan por imponer sus ideas, preferencias y gustos, y la segunda donde dominan y se defienden contra la generación siguiente (en Feixa, 2006). Dicha teoría es muy similar a la Teoría de Campos de Bourdieu, donde la Herejía en los campos constantemente lucha por un lugar de pertenencia y poder en el campo, mientras la Ortodoxia se opone y la rechaza (Bourdieu, 2008).

Pero, ¿son solo los elementos culturales e ideológicos que generan identidad, agrupan y establecen distinciones, aquellos que distinguen a un joven contemporáneo de un joven de una generación anterior? Pensar que una generación es un conjunto etario y que la componen todos los que tiene una misma o similar edad implica asumir que una generación abarcaría una fracción completa de una sociedad. Se abre así el debate de la homogeneidad generacional: se puede hablar de una sola generación joven o podemos distinguir varios grupos o generaciones dentro de la juventud? Más allá de los límites precisos de la juventud, si las generaciones son sólo cohorte, habría que aceptar que la juventud es una generación; pero si consideramos que se divide en subconjuntos, la juventud ya no es una, sino varias generaciones.

Por lo tanto, debemos puntualizar que la dicotomía usada para separar a los Nativos de los Migrantes Digitales, está basada en todos los elementos que giran en torno de las tecnologías que despegaron en un vertiginoso desarrollo durante su procesos de socialización tanto primaria como secundaria, pero según en cuál hayan adquirido los conocimientos y competencias necesarios para su dominio/control, los ubica en una de las dos categorías. Tanto Migrantes como Nativos pueden poseer una relación directa con las tecnologías digitales, pero su clasificación dependerá de la forma en que le otorguen sentido a las tecnologías como objetos, así como en representaciones de los procesos que facilitan en su vida cotidiana. Para

tener una mejor apreciación de la dicotomía, vale la pena hacer un recuento por las tipologías que se han creado alrededor de las generaciones más recientes, particularmente, sobre la apreciación de sus jóvenes.

En su libro *La Generación Eistein: más listos, más rápidos y más sociales. Comunicarse con los jóvenes del siglo XXI*, Jeroen Boschma e Inez Groen realizan un estudio comparativo entre la generación Einstein (categoría que usan para clasificar a los que Prensky maneja como Nativos Digitales) y las 2 generaciones previas que ya cuentan con reconocimiento de sobra: Los *baby boomers* y la *Generación X*. A lo largo del libro realizan cuadros comparativos para explicar las diferencias entre cada una de las generaciones. La mayoría de los señalamientos se refieren a las sociedades Europea y Estadounidense, pero nos sirven para pintar un panorama general. La siguiente describe las diferencias básicas entre cada una:

	Baby Boom	Generación X	Generación Einstein
<b>Periodo de juventud</b> (primeros procesos de socialización)	1945-1955	1960-1985	1988-actualidad*
<b>Sentimiento icónico</b>	Protesta	Negatividad	Optimismo
<b>Proyectos</b>	Reconstrucción de Posguerra	Depresión económica	Crecimiento, estructuración y prosperidad
<b>Proporción ideológica</b>	Muchísimos ideales	Vacío ideológico	Ideales tradicionales

<b>Relación con marcas</b>	A ninguna marca	Brote de marcas	Marcas omnipresentes
<b>Visión de la política</b>	Ardientes	Relativistas	Serios
<b>Visión del futuro</b>	Otro futuro	Ningún futuro	Buen futuro
<b>Construcción de la personalidad</b>	La personalidad se busca	La personalidad es solo un concepto	La personalidad es real y presente
<b>Visión de la identidad</b>	La identidad es ser independiente de los padres y de la autoridad	La identidad equivale a pertenecer a un grupo	La identidad es ser sincero consigo mismo

**Tabla 3.1 Distinciones generacionales de Boschma y Groen.**

De según la misma forma, los valores cambian según el contexto sociohistórico. La apreciación de las instituciones se modifica según cada generación, haciendo de ellas objetos imaginarios que se adaptan a las necesidades de las estructuras dominantes. Una de dichas instituciones tradicionales es la familia. La siguiente es la tabla que Boschma y Groen presentan para distinguir las aproximaciones generacionales respecto a la familia.

	<b>Baby Boom</b>	<b>Generación X</b>	<b>Generación Einstein</b>
<b>Sentimiento respecto a la familia</b>	Salir de la familia	Familia sin raíces	Deseo de la familia
<b>Forma de la familia</b>	Grandes familias de padre y madre	Familias más pequeñas	Diversas formas de familia (monoparentales,

			reconstruidas)
<b>Separaciones</b>	Apenas las hay	Primeras separaciones	Son la norma
<b>Hijos</b>	Tenerlos es incuestionable	No existe deseo de tenerlos	Tenerlos es fruto del amor
<b>Educación familiar</b>	Estrictamente autoritaria	Las riendas más sueltas	Consulta y sintonía

**Tabla 3.2** Apreciación generacional de las familias, de Boschma y Groen.

Como ya se mencionó, la particularidad de los nativos digitales (pertenecientes a la Generación Einstein), es el tipo de relación que tienen con la tecnología, y más particularmente, con el uso del Internet no solo como un medio de comunicación, sino como un medio de socialización. Boschma y Groen realizaron la siguiente tabla para establecer la relación que cada generación estableció con Internet.

	<b>Baby Boom</b>	<b>Generación X</b>	<b>Generación Einstein</b>
<b>Inicio de uso</b>	En edad avanzada	Como jóvenes adultos	Han crecido con la Red
<b>Función</b>	Biblioteca	Biblioteca	Herramienta para “socializarse”
<b>Actividades</b>	Navegar y obtener información	Navegar y obtener información; publicación propia de libros	Chatear e intercambiar recursos

Uso de formatos de mensajería instantánea	No existían	Incurción y masificación	Siempre presente
---	-------------	--------------------------	------------------

**Tabla 3.3** Uso de Internet por las diferentes generaciones, de Boshma y Groen.

### **3.2 La construcción del *Emic* y el *Etic* de los Nativos Digitales: Etnografía Virtual.**

Basándose en los estudios lingüísticos de Kenneth Pike, el antropólogo Marvin Harris adoptó los términos *Emic* y *Etic* para clasificar los aspectos mentales y de comportamiento de los sujetos de estudio durante la observación participante. *Emic* se refiere a las descripciones y explicaciones que son razonables para el participante, es decir, el filtro con el que percibe el mundo y como lo interpreta y significa. En cambio, *Etic* se refiere a las descripciones y explicaciones que son apropiadas para la comunidad de observadores científicos involucrados en la observación, así como la cual es publicada la obra.

Tras definir la categoría de Nativos Digitales como una generación, y hacer la distinción de otras generaciones que aprenden sus rasgos como Migrantes Digitales, ha llegado el momento de construir el *Emic* y el *Etic* de los Nativos a través de la observación participante en el entorno de las Redes Virtuales. En el primer capítulo se planteó la idea de comprender a Internet como un espacio antropológico, dónde los sujetos actúan, interactúan, construyen, y significan cada uno de dichos procesos. Estudiar al sujeto en Internet requiere comprender que la observación participante del método etnográfico no funciona de la misma forma como lo haría con la interacción no mediada. La *Comunicación Mediada por el Ordenador* (CMO) puede tener desventajas, pues cuando las personas ven limitada su capacidad de expresión a comunicaciones textuales, y cuando la transmisión de códigos sociales vitales para la comunicación se restringe, puede crear agresiones y malentendidos

(Hine, 2004). Sin embargo, varios teóricos están de acuerdo en que la CMO ofrece modalidades de estudio diferentes, que pueden ser usadas siempre en cuando se categoricen correctamente y no implique la sustitución de la interacción frente a frente. Entre las ventajas, se encuentra el formato enriquecido, que proporciona un espacio ideal para la conformación de comunidades y su estudio como cual (Rheingold, 1993). Por otro lado, y probablemente de mayor importancia para los Estudios Culturales, Internet es un *artefacto cultural*, es decir, un producto de la cultura: una tecnología que ha sido generada por personas concretas, con objetivos y prioridades contextualmente situados y definidos, y en una segunda articulación, la forma en que ha sido comercializada, enseñada y utilizada.

El observatorio virtual fue realizado en el periodo de enero del 2011 hasta febrero del 2012, dónde se participó en la dinámica de inclusión en diversas formas de Redes Sociales Virtuales para explorar las formas en que los Nativos Digitales se desenvuelven en el espacio de Internet, para así comprender las formas de sus prácticas de socialización secundaria (por su rango de edad que por lo general los ubica en la adolescencia). Como modelo de aproximación, usaron las 18 distinciones que Mark Prensky propuso (ver Capítulo anterior) como un índice de las prácticas de socialización que más saltan a relucir por los cambios que han tenido al ser mediadas en Internet. Se incluyeron ejemplos no solo de formatos a través del ordenador, sino también de algunas de las tecnologías móviles más populares, así como fragmentos pertinentes de las 14 entrevistas semi conducidas a nativos y migrantes digitales.

### **3.3 Las 18 distinciones de Prensky en el campo: Socializar(se) en Internet.**

#### **3.3.1 Comunicación.**

Los procesos de encuentro e interacción que conforman a la comunicación como fenómeno son probablemente los primeros que surgen en cualquier discusión sobre la socialización en Internet. Las formas se aprecian en formatos variados, como la mensajería instantánea (IM), el chat, el foro, correo electrónico, etc. La comunicación se puede dar de forma diacrónica, con el interlocutor participante simultáneamente en el formato, o de forma asincrónica, con lapsos de tiempo entre cada acción. El espacio, al igual que con otros medios de comunicación, pasó a ser totalmente relativizado, pero probablemente la mayor diferencia en la última década, ha sido la gran disminución de los costos. Se puede presenciar en un foro o en un chat, la presencia de participantes de todas partes del mundo, con edades variadas, y diversos niveles socioeconómicos. Pero a pesar de los formatos gratuitos cuentan con una presencia diversificada de usuarios, es fácil distinguir a los nativos digitales por la forma en que crean códigos propios de cada formato, y usan términos, acrónimos e incluso palabras nuevas y/o modificadas a las que proporcionan sentidos particulares.

El uso del *tagging* (marcado) se popularizó en las Redes Sociales Virtuales, para poder hacer referencia a otro usuario que participe en la Red. En una generación que ha decidido que la construcción colectiva es más importante que el beneficio económico personal (Filosofía de la Web 2.0), el crédito ha obtenido otros sentidos más casuales. Popularmente se utiliza para hacer mención de la participación del *taggeado* en una foto, una llamada de atención a un tema, o la respuesta a un comentario previo.

# Results for #essex

Tip: use operators for advanced search.

The image shows a screenshot of a Twitter search results page for the hashtag #essex. At the top, there are tabs for 'Tweets', 'Tweets with links', and 'People'. Below the tabs, a blue bar indicates '20 new tweets'. Four tweets are visible, each with a profile picture, a nickname, a name, and text. Annotations with arrows point to specific features: 'Nickname.' points to the blue bar; 'Uso de "tagging".' points to the #Essex hashtag in the first tweet; 'Uso de "emoticons".' points to the ;) xx emoticons in the third tweet; and 'Comunicación asincrónica.' points to the time stamps (1 hour ago and 5 minutes ago) of the tweets.

Tweets   Tweets with links   People

20 new tweets

**MissAmyChilds** Amy Andrea Childs  
Rowing club or sugar hut **#Essex** x ha  
1 hour ago  
Top Tweet

**Niallators** samantha. ☐  
**#madeinchelsea.. #essex** wanna be?  
1 hour ago  
Top Tweet

**ellie\_redman** Ellie Redman  
**#madeinchelsea** has nothing on **#essex ;)** xx  
1 hour ago  
Top Tweet

**xxchloee** Chloe Scott  
**#essex** is the best! no **#madeinchelsea** turned it off!  
5 minutes ago

Nickname.

Uso de "tagging".

Uso de "emoticons".

Comunicación asincrónica.

Figura 3. 1 Ejemplo de la comunicación en Twitter.

Los emoticons no son originales de los nativos digitales, pero vale la pena mencionarlos por la forma en que los han aprendido. Durante su proceso de socialización primaria y su educación básica, han aprendido no solo una lengua madre, prácticas sociales de pertenencia al grupo, y valores éticos propios de una cultura, sino también atajos dentro del lenguaje informático que ha servido como un refuerzo educativo. Los niños aprenden a usar la computadora con fines educativos, y en el proceso, la aprenden a usar de forma recreativa (como quien inversamente aprende un segundo idioma a través de leer comics y el uso de videojuegos).

El uso de los *nicknames* ya ha sido tratado en otros trabajos que van más orientados al proceso de construcción de la identidad en la Red, como el trabajo de Aguilar y Said (2010) dónde se explora la identidad y la subjetividad en Facebook, o el de Ardèvol y Vareyda (2002), en el que se pronosticaba el sentido de la auto presentación en la Red. Respecto a estos, podemos indicar que contrario a los pronósticos que señalaban que los nicknames esconderían la identificación real de los usuarios como una forma segura de navegar e interactuar anónimamente, los nativos digitales optan por la extroversión y la difusión personal masiva. En varios de los espacios personales, se puede ver como los usuarios publican comentarios, notas o multimedia de forma constante sin necesidad de respuesta, como si existieran interlocutores invisibles que eventualmente responderán.

Muchos de los códigos que se transfieren del entorno virtual, se transmiten al entorno de convivencia real, como el caso de los acrónimos que utilizan como atajos a expresiones populares. Algunos ejemplos son LOL (*Laughing out loudly*), Y U NO (*Why you no...*), FTW (*For the win*), OMG! (*Oh my god!*), pero cualquier cosa que se pueda reducir a letras para reducir el tiempo de escritura en un teclado es usado, como K (que), S (es), M (me), entre otros.

El siguiente es un ejemplo de un *microblog* en Twitter, donde el emisor no tiene interlocutores visibles, pero continua haciendo sus publicaciones abiertamente bajo la suposición de que alguien debe leerlas.



Figura 3. 2 Ejemplo de la comunicación sin interlocutor presente.

### 3.3.2 Compartir.

Cuando Prensky habla sobre este punto, se centra en los puertos para hacerlo, es decir, las modalidades de formato como publicar en un blog, transferir *stream* a través de una webcam o publicar fotografías tomadas con un teléfono celular. Dichas modalidades han logrado ser aprovechadas por los nativos digitales con fines lucrativos, pues hay jóvenes que han creado

negocios basados en la transmisión de eventos de videojuegos, o programas en *podcasts* semanales.

**Preppin for UMVC3 online tourney**

Follow FgtvLive playing Ultimate Marvel vs. Capcom 3 on Fighting Game Community Streams

75% off in San Diego  
\$49 for a Spinal Exam, X Ray, Adjustment, and Massage (\$200...)  
Buy Now  
Offer ends 11:55PM, July 13, 2012

Sp33dking89: FRAUD  
Gun\_thrustsubzer0: SCUMBAG ANDRE  
Sodapoprocks: DQ THAT ASSHOLE  
Zerolol95: DQ  
Quotes\_fan\_club: DQ  
Swagneto84: Fraud  
Fearjin: DQ  
Sumfatdude: HAHAHA  
Kirbz34: LOL  
Chachisrk: hahahaa  
Gun\_andresmaster: L000000000L FAIL  
Thizzylive: DQ HIM  
Phillysmost911: ROFLROFL

Sign up or log in to chat Chat

**Suggested Channels**

Cloud805! (r\_■) UMVC3 | Go For 4,000 Followers! | Help PJS  
92 Viewers On Pjs\_Winning

FgtvLive | 916 2,123,746 6,928  
Share

Broadcasting fighting games and the daily lives of Filipino Champ, Shady K, Ricky Ortiz, and PR Balrog. Join us and let us be your friends! If you enjoy what we do, feel free to donate to us directly at <http://www.wepay.com/donations/fgtlive/>! We appreciate all the support!

Figura 3. 3 Streaming de videojuegos con ingresos a base de donaciones.

Además de los formatos, vale la pena mencionar que los contenidos de lo que se comparte se ha modificado en relación a lo que se considera pertinente o relevante entre los usuarios. Se puede encontrar como los usuarios comparten todo tipo de información, ya sea en relación a noticias de interés popular, cuestiones especializadas o anuncios personales. Pero resulta

interesante que los usuarios consideran pertinente publicar detalladamente aspectos de su vida personal; el siguiente ejemplo es la publicación de los detalles de una sesión de ejercicio físico realizado por una joven, capturada por una aplicación de su *iPod*.



**Figura 3. 4** Reporte de ejercicio físico publicado a través de un *app*.

Por supuesto, esto no solo indica la tendencia de los usuarios, sino la percepción de los fabricantes que ahora consideran una necesidad ofrecer estas opciones en los dispositivos.

### **3.3.3 Comercio.**

El comercio en Internet ha sido popular desde que su acceso se masificó, abriendo el camino a las empresas hacia un estatus global, al estar presente en todos lados y en todo momento. La existencia de tiendas accesibles desde la casa y a cualquier hora del día trajo conveniencia,

posibilidades aumentadas de comparación, y capacidad de coleccionar efectivamente (Prensky, 2004). Pero para los nativos digitales, el comercio en Internet representa un estilo de vida, pues siempre han contado con la posibilidad de elección de compra en ropa, música, libros, juegos, etcétera, por lo cual, cuando los migrantes se veían obligados a construir su imagen, estilo e identidad en general con los recursos que tenían a su disposición en el espacio y tiempo inmediato, los nativos han contado con un repertorio global de posibilidades.

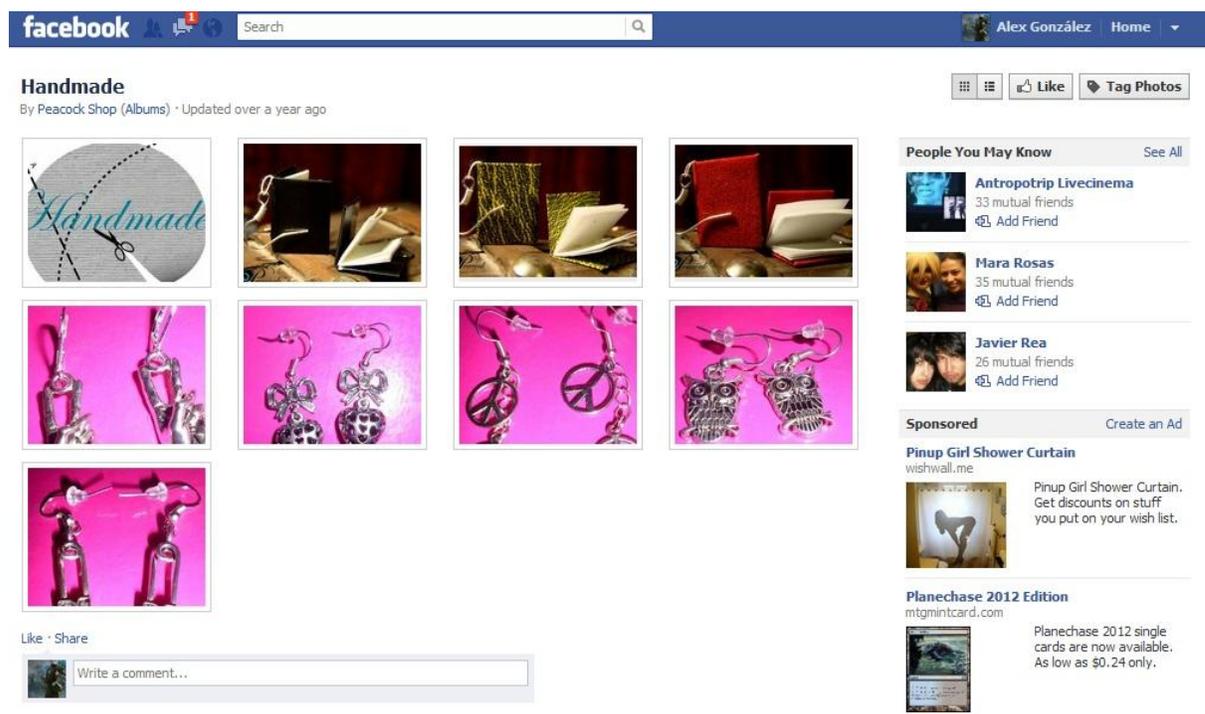
Los nativos digitales suelen participar en juegos que permiten un comercio interno con objetos del juego, ya sean mejoras, objetos únicos, personajes de edición limitada, etc. A partir de la demanda de dichos productos que solo existen en el plano virtual, han surgido negocios que se dedican a comprar y venderlos para lucrar con el novedoso mercado.

The screenshot shows the MTGO Traders website interface. At the top, there is a navigation menu with links: Home, Login, Cart, Forum, Decks, Sell Collection, Boats, Free Tournaments, Articles, Scammer List, and Contact Info. Below the navigation is a search bar labeled 'Card Search' with an 'OK' button and a link to 'Advanced Search'. A 'Menu' sidebar on the left lists categories like Home, FAQ, Buylist, and Magic 2012. The main content area is titled 'Magic 2012' and shows a list of cards for sale. The table below is a representation of the data shown in the screenshot.

Image	Mana	Card Name	Price	Qty	Buy
	3	Acidic Slime	\$0.07	32	<input type="text" value="1"/> Buy
		Acidic Slime *Foil*	\$0.17	2	<input type="text" value="1"/> Buy
	2	Act of Treason	\$0.02	32	<input type="text" value="1"/> Buy
		Act of Treason *Foil*	\$0.03	1	<input type="text" value="1"/> Buy
	5	Adaptive Automaton	\$0.28	7	<input type="text" value="1"/> Buy
		Adaptive Automaton *Foil*	\$0.65	0	--
	4	Aegis Angel	\$0.05	10	<input type="text" value="1"/> Buy
		Aegis Angel *Foil*	\$0.40	0	--

Figura 3. 5 Mercado de objetos virtuales: cartas para MTGO.

Por otro lado, las Redes Sociales Virtuales han permitido la creación de redes de comercio extra oficiales, dónde los nativos digitales aprovechan sus contactos personales para extender su Ego-Red y darle un sentido comercial. En lugar de utilizar Redes de venta convencionales como ebay.com, mercadolibre.com, o craigslist.org, usan Redes Sociales como Facebook.com, Myspace.com y Friendster.com. A continuación se puede apreciar un ejemplo de una tienda virtual en Facebook.com:



**Figura 3. 6 Peacock Shop, tienda virtual en Facebook de un par de egresadas universitarias.**

En el ejemplo anterior, tenemos el caso de un par de recién egresadas universitarias que crearon una tienda virtual en Facebook.com para vender artículos creados como manualidades, así como ropa y coleccionables que conseguían en mercados sobre ruedas y *Swamp Meets* de la ciudad de Tijuana. Como parte de la entrevista que se le realizó a Adriana Pérez, fundadora de Peacock Shop, relata cómo se le ocurrió crear el concepto junto a su amiga Fernanda Morán:

*“A principios del año pasado, y con la desesperación por no encontrar trabajo, mi amiga Fer y yo decidimos crear una tienda virtual de ropa en Facebook. Le pusimos a la tienda Peacock Shop. Yo me dediqué a diseñar el logotipo y el concepto, porque queríamos tener una buena presentación para nuestras futuras clientas. Fer se dedicó a buscar ropa en buen estado para ponerla en venta, aunque la mayoría de la ropa era de ella y mía. Después nuestro lugar para surtir fue el sobre ruedas. Conforme pasó el tiempo nos dimos cuenta que la competencia era demasiada, muchas veces en los lugares de entrega nos encontrábamos como con 4 muchachas haciendo lo mismo que nosotras. También que para poder tener una buena ganancia en esto debes estar constantemente invirtiendo, por lo que al no tener empleo ninguna de las dos, esto no funcionó, ya que lo poco que ganamos se ocupaba en mi caso para vivir. Ahorita Peacock Shop trabaja no solo como tienda de ropa seminueva, sino también como de crafty/handmade stuff.”*

Como Adriana menciona en la entrevista, otras personas en Tijuana se dedican a mantener tiendas en línea, y haciendo las entregas de la mercancía en puntos populares de la ciudad. Al igual que en otros negocios, al haber competencia, han debido diversificar su mercancía para tener un elemento diferente a las otras tiendas virtuales.

#### **3.3.4 Intercambio.**

La dinámica de intercambio en Internet a través de programas de *Peer to Peer* (P2P) tienen sus orígenes a finales del siglo XX, cuando programas como iMesh, Limewire, Napster, entre otros, popularizaron el intercambio de archivos de forma gratuita para evitar el pago por música, imágenes y películas. Posteriormente comenzó un proceso de persecución contra los creadores de dichos software por infringir los derechos de autor de los archivos intercambiados, lo cual derivó en el cierre de sus servidores y cancelación de sus Redes de intercambio. Diez años después, se revolucionó de nueva cuenta la forma en que se intercambian archivos de forma gratuita, extendiendo el contenido a programas, juegos,

licencias de servicios, instrucciones de optimización y herramientas de programación con código abierto, a través de las descargas directas (DD). Las DD operan de la siguiente forma:

1. Se carga el archivo en un servidor público para almacenamiento de datos (Rapidshare, Mediafire, 4share, Hotfile, o el desaparecido Megaupload).
2. Se proporciona el hipervínculo para la descarga del archivo en un foro o en un blog gratuito (Blogspot, Warez y Taringa son algunos de los más populares).
3. Cada usuario descarga manualmente el archivo, directo desde el servidor y sin necesidad de instalar software en su computadora. De esta forma la velocidad de descarga se incrementa y se reduce el riesgo que representaba el P2P.

El año 2012, ha sido altamente controversial, pues ante el éxito de las DD, gobiernos de diferentes partes del mundo lanzaron iniciativas para perseguir a quienes proporcionaban el espacio de almacenamiento público y a quienes descargaban los archivos. En Estados Unidos se presentó el *Stop Online Piracy Act* (SOPA, Acta de cese a la piratería en línea), también conocida como Ley H.R. 3261. El acta tenía como finalidad extender las capacidades del gobierno para combatir el tráfico de contenidos con derechos de autor y bienes falsificados en Internet. De pasar en el Congreso, el gobierno de Estados Unidos pudo haber bloqueado ingresos por publicidad a diversos sitios de los que se sospechara promovían la violación de los derechos de autor, así como la persecución internacional a cualquier persona que descargara contenido ilícitamente. La iniciativa de ley se encontró con una fuerte oposición por parte de un aglomerado de sitios públicos como Wikipedia.org y Google.com, así como de otros personales, como foros, blogs y tiendas en línea, así como por millones de usuarios que a nivel mundial, que a través de las Redes Sociales Virtuales mostraron su repudio hacia el Acta. La iniciativa fue rechazada, pero sitios como Megaupload fueron cancelados, y sus

creadores encarcelados, ante la espera de un juicio internacional que aún se vería afectado por otras leyes que surgen como secuelas de SOPA.

A pesar del surgimiento de leyes que persiguen a quienes intercambian archivos en Internet, millones de usuarios descargan diariamente archivos a través de foros como Taringa, dónde además de proporcionar un espacio para publicar los hipervínculos de DD, proporcionan un espacio de encuentro para que los usuarios intercambien experiencias, formando así lo que su slogan propone: Una inteligencia colectiva.

---

 **@pintias** hace 2 días **+252**  
*Bueno Gente ! Decidi hacer un post a lo grande ! Sobre este gran evento, como el otro año hice uno parecido, este año no queria dejar de hacer este tipo de aportes ! 😊 Por eso estuve unas cuantas horas recopilando imagenes, videos, noticias y demás ! Espero que les guste ! 😊 A medida que se vayan agregando cosas, seguramente editaré el post, pero tampoco tanto, ya que estoy ahi nomas de alcanzar el limite de caracteres.. 😊 Lo hice lo más completo posible ! 😊*  
*Espero sus comentarios 🗨️*

---

 **@lueguo** hace 2 días **+6**  
*Existe un rumor de que Halo 4 salga para PC, debido a que no es Bungie que hizo el halo 4, ellos se retiraron despues de halo Reach, aunque solo es un rumor, muy buen post, con buena informacion y todo lo que se nesecita, tipico de Pintias +10 y recomendado*

---

 **@ezio\_auditore\_xv** hace 2 días **+2**  
*Excelente post +10, hace mucho que no se ven posts asi, ultimamente todo crap...*

---

 **@Slash\_Gamer** hace 2 días **+7**  
*Que buen post te mandaste 🤖*  
*Como espero el The Last Of Us pero solo va a salir para Ps3 🤖*  
*+8 y Reco ché, tremendo laburo! 🙌*

---

 **@mafiatana** hace 2 días **+47**  
*Te vas al carajo como siempre man, exelente laburo +10*  
**THE LAST OF US**

**Figura 3. 7 Interacción de los usuarios de Taringa.**

### 3.3.5 Creación.

Los nativos digitales cuentan con herramientas y habilidades que les permiten aprovechar mejor sus recursos en línea, y crear proyectos que apoyen sus otras actividades. Ya sea en la creación de sitios para transmisión de streams, tiendas virtuales, juegos, aplicaciones para plataformas móviles o mejoras para cualquiera de las anteriores, la generación presente de jóvenes no necesita de especializarse en programación o diseño gráfico para poder crear productos de dichos campos, pues ya están familiarizados con los procesos como parte de su aprendizaje en la Red. Un ejemplo de lo anterior son la banda de Mexicali *Ella tiene dos androides*, ensamble de música folk-electrónico que además de producir su propia música, mezclan las grabaciones, carga en el sitio Myspace.com, y diseña la imagen de su página y sus álbumes.

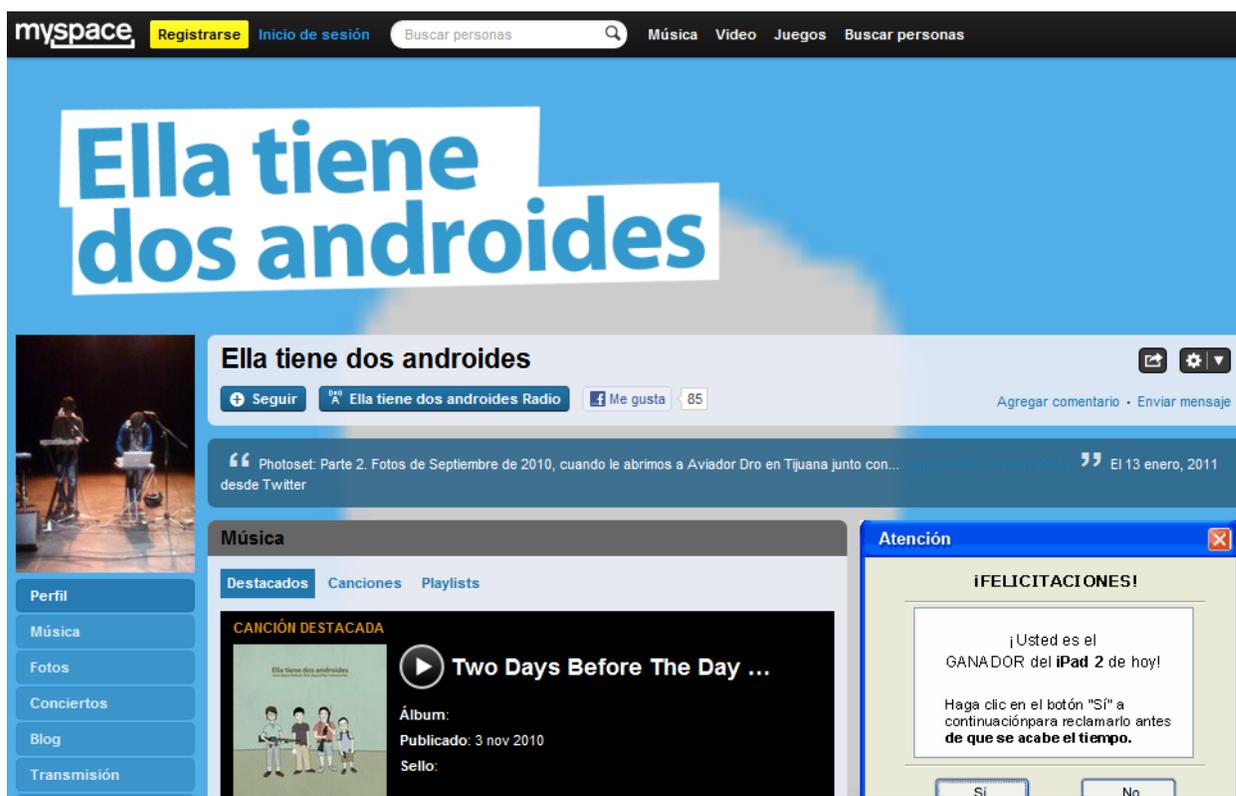


Figura 3. 8 Página de Myspace de *Ella tiene dos androides*, diseñada por la misma banda.

### 3.3.6 Encuentro.

El encuentro de los nativos digitales sigue un ritmo diferente al de los migrantes, y el mejor ejemplo es en la forma en que los sujetos usan Internet para establecer relaciones sentimentales. A diferencia del pronóstico de Ardèvol y Vareyda (2002) sobre como la construcción de los perfiles de usuarios tendrían una tendencia hacia el anonimato y la ficción, los usuarios de las Redes Sociales Virtuales tienden a mostrar la mayor cantidad posible de información de su persona. Redes como Facebook.com cada vez incluye detalles más específicos e íntimos sobre sus usuarios, mostrando información como su religión, orientación sexual, gustos de lectura, música, cine, ideologías, entre otros que surgen diariamente. A continuación podemos ver un ejemplo:



Figura 3. 9 Perfil detallado de Facebook.

En la entrevista realizada a Oscar Villa, participante en la comunidad internacional jugadores de videojuegos de pelea en línea, opinó lo siguiente al respecto:

*“Yo pienso que esa es una de las razones de por qué la gente elabora su perfil tan específicamente. El mundo está más conectado y si uno tiene la oportunidad de "filtrar" a gente y conocer la más deseada... suena lógico que el perfil de una persona tenga sus gustos y disgustos para aclarar con qué tipo de gente le gusta relacionarse. Una persona que dura bastante en una red social y no elabora su perfil podría ser porque no quisiera limitar sus oportunidades o porque se apena de ciertas cosas. Eso es ya entrar en respuestas más específicas, pero definitivamente el hecho de elaborar más un perfil puede filtrar más a la gente que uno busca.”*

Oswaldo Muñoz, diseñador *freelancer* de imagen para empresas, agrega lo siguiente al respecto:

*“Creo que cada vez están más elaborados los perfiles porque empieza a ser como un tipo de competencia entre la gente. Las expectativas de las personas cada vez aumenta cuando ven otras personas escribir mucho, y aunque al decir poco no significa que eres una persona aburrida... elaborar tu perfil puede que te haga sentirte seguro sobre no caer en esa generalización. Aparte, se puede decir que el tiempo que una persona está en una red social puede reflexionar la importancia que le toma a su perfil. por ejemplo; una persona que solo checa su facebook una vez a la semana o menos puede tener un perfil básico, sin tanta importancia, pero una persona que dura varias horas al día conectado le puede meter más tiempo para describir su perfil.”*

Por lo tanto, la inversión de tiempo en la construcción de un perfil público depende de la importancia que el usuario le dé a su primer contacto con otros usuarios en el proceso de encuentro, reduciendo así la interacción que podría requerirse para la presentación. Por otro lado, depende de la relevancia con la que maneje sus perfiles de las Redes Sociales, en relación con el tiempo que pasan inmersos en el formato, pues

mientras mayor sea el tiempo que le dediquen, será mayor el tiempo que inviertan en un proceso de encuentro mediado.

Una vez concluidos las principales distinciones, es momento de proseguir con los secundarios.

### **3.3.7 Colección.**

Los nativos coleccionan el mismo tipo de artículos que los migrantes, ya sean discos musicales, películas, libros, imágenes relacionadas a un tema en particular, citas, etc. La principal diferencia sería el formato y las modalidades de almacenamiento; un nativo digital probablemente desconoce formatos que para los migrantes son consagrados, como discos de acetato, cartuchos de VHS, o libros con pastas de madera y piel. Reconocen sus colecciones por el formato informático en el que los consiguen, ya sean mp3 (Audio Layer III) para música, mpeg (Moving Pictures Experts Group) para video, jpeg (Joint Photographic Experts Group) para fotografías y pdf (Portable Document File) para textos. Su almacenamiento ahora lo hacen en los discos duros de sus computadoras o en almacenamientos públicos que algunos sitios proporcionan, como Flickr.com para fotografías, o Youtube.com para video, donde además obtienen exposición para sus creaciones.

El sentido de las colecciones puede cambiar entre los migrantes y los nativos digitales, pues el no “poseer” físicamente un objeto puede sugerir que pierde el sentido de la posesión, de la colección. Sobre el tema opina René Villagrana, quien se considera un migrante digital al compararse con sus hijos, pero quien también se considera un apasionado jugador y

coleccionista del juego *Magic: the Gathering*, tanto en su modalidad de cartas físicas, como en el virtual, donde debe comprar cartas que nunca poseerá físicamente:

*“Tener una colección de cartas virtuales es como tener un rancho de 500 hectáreas en el desierto de Sonora (sic)... pero ahora, si esa colección, te permiten competir en un nuevo nivel, como Magic Online, y puedes ganar invitaciones a Pro Tours y World’s (Nota: eventos competitivos del juego), entonces vale la pena. Hay hobbies bastante extraños en esta vida, si algo he aprendido bien, es no criticar a los demás... lo que para nosotros puede ser basura, para otros es tesoro, ¿o qué crees que piensa la mayoría de la "gente normal" (hace gesto de comillas con los dedos) de nosotros? Un ejemplo, hace semanas un amigo de la infancia me cuestionó sobre Magic y me criticó, ¡cuando él se gasta miles de dólares en arreglar su camioneta que corre en los arenales! (en tono irónico), entonces, creo que no somos nadie para juzgar a alguien que tiene una colección virtual, por más inútil que se nos haga. Ahora, si me vuelves a repetir la pregunta... (Suspira) ¿Qué opino de las colecciones virtuales? Te respondería igual que Abed de Community (Nota: programa de comedia transmitido por la cadena NBC): ‘Cool, cool cool cool.’ (Imitando el tono del personaje).”*

### **3.3.8 Coordinación.**

Cuando Prensky escribió sobre este apartado, lo hizo pensando en la coordinación para juegos multi-jugador en línea y en grupos de estudio que se podían poner de acuerdo a través de pizarras virtuales en foros escolares. Probablemente pasó por su mente, pero no planteó la posibilidad de que las Redes Virtuales sirvieran como espacios para la movilización de grupos de protesta que de otra forma serían reprimidos por sus gobiernos. En el último par de años han surgido movimientos de oposición a gobiernos totalitarios en Medio Oriente, así como de protesta por la situación económica en Europa, y por la corrupción y el crimen que continúan impunes en Latinoamérica. Dichos movimientos han aprovechado la libertad que las Redes Virtuales proveen, al encontrarse en un medio que aún no se encuentra regulado por completo por los gobiernos. Para los jóvenes participantes en las manifestaciones, resultó natural aprovechar el medio por su eficacia, capacidad de alcance, y potencialidad de nuevos

integrantes. Si bien se puede argumentar que en esencia, es el mismo fenómeno que ponerse de acuerdo con un amigo para ir a una fiesta, la magnitud y la relevancia de los eventos sentaron precedentes históricos.

Mary Jacobson, estudiante y residente de San José California, opina lo siguiente cuando se le pregunta sobre las formas de organización a través de las Redes Sociales Virtuales:

*“Hoy en día las redes sociales y los puntos de redes peer to peer se han expandido no solo para organización entre hackers o crackers, ahora desde que las redes pueden ser ocultadas con un simple VPN se ha logrado un mejor tipo de organización para manifestaciones ya que medios públicos como Facebook y Twitter logran ser bloqueados por las mismas compañías telefónicas, y gracias a estos medios los manifestantes pueden lograr de manera más segura su organización. Ahora entra en punto el anonimato, pues muchas veces desean no ser parte del medio público para evitar ser puntos clave, y con la tecnología disponible ahora es posible. Dado a eso se logran pequeñas o grandes manifestaciones como el caso de Egipto o las marchas Anti Peña Nieto, ambas con diferentes fines; unos para derrocar su gobierno opresor mientras la otra para "iluminar" a los ciudadanos sobre el riesgo latente de ese candidato. Dado a que se televisaron y más que nada ese medio (Televisión) tiende a disfrazar las cosas. Se utilizaron las mismas redes sociales para desmentir y aclarar con un fin de lograr más simpatizantes en su movimiento, así que como punto final queda claro que ahora es muy fácil lograr tener una masa de manifestantes con un mismo fin. Pero siempre hay que recordar: las masas no piensas solo actúan, así que a pesar de que haya una gran participación de gente en los movimientos, siempre necesitarán líderes capaces.”*

En los próximos meses habrá un proceso electoral en México, por lo que vale la pena poner atención a las Redes Virtuales para ver las formas en que la participación ciudadana se ve reflejada.

### 3.3.9 Evaluación.

Una de las críticas comunes a Internet, es que gran parte de su contenido puede ser mentira, haciendo del medio una fuente poco confiable de información. Sin embargo, los usuarios de Internet han implementado mecanismos para evaluar productos, noticias, servicios y fuentes que se puedan encontrar en la Red. Evaluar se ha convertido en un negocio, basado en proporcionando los resultados de pruebas de un producto, la confiabilidad de un usuario o servicio, así como la veracidad de una noticia. Además casi todos los anteriores cuentan con sistemas de retroalimentación en donde los usuarios pueden comentar sus opiniones particulares al respecto, así como de agregar información adicional.

Además, varios Nativos Digitales que han crecido consumiendo información vorazmente, han desarrollado técnicas para no caer en mentiras, fraudes o situaciones que puedan representar un peligro para ellos. Tania Osornio, estudiante de arquitectura y diseñadora de estilo para uñas, comenta sobre el procedimiento que sigue para buscar información en Internet para sus trabajos escolares:

*“Lo primero que hago al leer una nota o equis texto (sic), checo la fuente de dónde proviene dicha información y de quien es el texto. Si me llama mucho la atención dicha nota busco, las palabras clave de la nota en Google, y así éste me dará mas fuentes. No hago mucho caso a los comments, porque a veces la gente solo escribe para llamar la atención, y los Likes (forma en que los usuarios dan su aprobación o gusto por una publicación) solo son para medir la popularidad.”*

Si los nativos digitales en general siguen procedimientos parecidos, es posible que Internet poco a poco se convierta en un medio más confiable, gracias a que ellos serán quienes vayan moldeando el medio a ser lo que necesitan y quieren.

### 3.3.10 Juego.

Al pensar en juegos y en Internet, inmediatamente se evoca la imagen de los grandes juegos multi-jugador en línea, los *Massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG's) que proporcionan un espacio de convivencia y ocio para millones de jugadores a nivel mundial. Dichos juegos, además son temidos por muchos por las tendencias adictivas que generan, al grado de comenzar a ignorar la “vida real”. Pero existen otros aspectos sobre los juegos en línea y su aporte al proceso de socialización de los nativos digitales, los cuales giran alrededor de los juegos, pero no se limitan a ellos. Un ejemplo es el surgimiento de las Comunidades de Juegos de Pelea, o *Fighting Game Communities* (FGC), en las cuales se organizan eventos con transmisiones en vivo de sus torneos a través de sitios de *streaming* públicos, y obteniendo ganancias a través de donaciones de la audiencia. Dichos eventos ha reforzado la convivencia de sectores de la población que desean involucrarse en ese tipo de actividades recreativas, pero que no cuentan con los recursos económicos para tener sus propias consolas de videojuegos o una computadora con el hardware necesario, además del servicio de Internet. Oscar Villa, quien por cierto pertenece al equipo Top Rank de una FGC, comenta al respecto:

*“Las comunidades de juegos de pelea se han beneficiado mucho de los streamings. Si antes ya eran populares, gracias al stream se ha convertido en un fenómeno de interés internacional. Aquí vemos streams de New York y Los Angeles que nos interesan para ver nuevas tecnologías de los juegos (se refiere a estrategias). Ee en general, es mejor jugar con la manera tradicional, por que los torneos son en persona y uno ocupa saber la presión personal. Cuando juegas detrás de una tele no tienes a la persona a lado y piensas menos y eso te puede ayudar en línea para no sentir presión, pero sería falta de experiencia a la hora de jugar en serio contra gente. Los beneficios que te puede traer al jugar en línea es experiencia de datos dentro del juego, que en verdad es muy importante también. Aparte de conocer el elemento personal, uno ocupa saber los "match ups" que viene siendo específico por cada personaje. Jugar en línea te puede traer la mayor cantidad de experiencia con los personajes del juego, mientras jugar tradicionalmente no se puede hacer eso con más frecuencia por tiempo.”*

Como se puede apreciar, a pesar encajar en la categoría de Nativo Digital y de contar con una amplia participación en un entorno que gira alrededor de la tecnología, Oscar prefiere la interacción del juego sin ser mediado por la experiencia social que le proporciona. Dicho elemento es reforzado por el juego en línea, pero no puede ser sustituido.

### **3.3.11 Aprendizaje.**

La educación de los Nativos Digitales ha resultado ser un reto para sus maestros, quienes por lo general pertenecen al grupo de los migrantes digitales. Debido a la ruptura generacional, cada vez es más difícil para los profesores incorporar los métodos idóneos para enseñar a sus jóvenes alumnos. Por dicha ruptura puede resultar en que los docentes emitan juicios a la ligera sobre sus alumnos como si fueran hiperactivos, con tendencias adictivas a los medios, o con desordenes como el déficit de atención y/o lento aprendizaje; dichas conclusiones son el resultado de ignorar las formas en que los jóvenes construyen su cotidianeidad, así como las mejores dinámicas de aprendizaje que requieren, para así dejar atrás una larga evasión ante el reto que representa.

Las estrategias para captar la atención de los nativos digitales, incluyen la incorporación de la tecnología en el proceso didáctico, dándole una apreciación educativa más allá del ocio. Al proceso se le conoce como *e-learning*, y ha sido incorporado en varias universidades, a través de plataformas como *Blackboard*, *EduWeb* y *Virtual-U* (Pastor, 2006).

Probablemente en los Estados Unidos las pláticas sobre el *e-learning* en las Instituciones de Educación Superior (IES) ya ha sido rebasada, pues en sus escuelas se han

desarrollado tanto las investigaciones pertinentes, como las plataformas que ahora se arrendan a las IES de América Latina. Si revisamos las noticias sobre estrategias recientes, podemos detectar que los esfuerzos han dejado de ser enfocadas en la educación superior, y ahora se han concentrado en la educación reforzada por multimedia a nivel básico. Su gobierno ha invertido en las escuelas públicas aproximadamente 50 billones de dólares para equiparlas con las tecnologías más recientes, como computadoras fijas en cada aula, pizarrones electrónicos, proyectores en 3-D, y dispositivos móviles como tabletas para el empleo de libros digitales. Dichas implementaciones han tenido resultados positivos, como expone Elizabeth Cohen, corresponsal de CNN, en su artículo *It's iPad time!* (2011); en dicho artículo se expone como un jardín de niños en Maine ha proporcionado iPads para sus alumnos, y explorar los pros y contras de implementar las tecnologías a una edad temprana con fines educativos.

El tiempo determinará si resulta productivo introducir las tecnologías al modelo educativo a tan temprana edad, y podemos utilizar los resultados que en surjan en Estados Unidos, antes de considerar una inversión de tal magnitud para todas las escuelas.

### **3.3.12 Búsqueda.**

Probablemente la búsqueda de información es la actividad más realizada en Internet, rebasando ya el uso del correo electrónico. Los nativos digitales, como se mencionó previamente, cuentan con habilidades para discriminar información en Internet, desarrolladas a partir de su uso constante. Pero, ¿En qué forma se involucra este hecho a su socialización? Para responder a esa pregunta, se debe voltear a ver otro formato de espacio de construcción colectiva en la Red: los Wikis. Un Wiki es un sitio de de información, cuyas apartados pueden

ser editados por los usuarios para así crear fuentes de información colectivas con un comportamiento orgánico, es decir, con un crecimiento y evolución constante. Ward Cunningham diseñó el primer wiki en 1995, con la intención de que fuera la base de datos más simple que pudiera existir al ser lo que el usuario necesitaba, escrito por el propio usuario.

Al participar en la construcción de un wiki, se forma parte de un colectivo que requiere de normas de edición basadas en una ética que rebasa contextos geográficos, pues desde cualquier parte del mundo se puede aportar. Incluirse en la dinámica social de la redacción de la base de datos, requiere acatar dichos códigos, que parecen ser los mismos para todas las bases de datos que poseen el formato: escribir datos verídicos, citar fuentes, actualizar los apartados conforme se desarrollen los hechos y recordar que el proyecto es por un bien común, como la indica la filosofía de la Web 2.0.

### **3.3.13 Análisis.**

La principal diferenciación en el análisis mediado de los Nativos Digitales, es su colectividad. Es decir, prefieren reservar sus juicios hasta haber obtenido la opinión de varios de sus similares, o esperar su respaldo. Además de contar con mejores tecnologías para el análisis de un fenómeno (como aplicaciones en sus celulares para obtener todo tipo de información), cuentan con el respaldo de sus comunidades virtuales. A continuación, un ejemplo del análisis colectivo que usuarios del foro de discusión de IGN.com realizan sobre un juego que está por lanzarse:

**Thewildbeard** - 13 hours ago - Hide  
 It's so weird, I played Crash Team Racing recently and then I look at this. Naughty Dog have come so far and have just gotten better and better and better.  
 321 ▲ | 6 ▼ · Share >

**shadow\_918** - 12 hours ago - Hide  
 The Last of Us is one of the best games shown at E3. By the gameplay, Naughty Dog did a great job.  
 126 ▲ | 2 ▼ · Share >

**Psycho\_PS3truthh** - 13 hours ago - Hide  
 Even though the mighty kings of sony hold back at E3 with there conference they still manage to deliver 2 breath taking games from quantic dreams and naughty dog. It is a remarkable scientific achievement in interactive entertainment when seeing the last of us blowing our minds in the society.  
  
 I give praises to kaz and jack to being such great leaders of the PlayStation empire which is the real ruler of superior gaming.  
 167 ▲ | 86 ▼ · Share >

**bruno\_furst** - 11 hours ago - Hide  
 Funny thing that Greg Miller and Psycho returned together. Coincidence?  
 61 ▲ | 5 ▼ · Share >

**Aedopliclus** - 10 hours ago - Hide  
 Maybe greg IS ps3 psycho truth?!?! Mind blown..  
 28 ▲ | 5 ▼ · Share >

**Figura 3. 10 Análisis colectivo en IGN.com**

### 3.3.14 Reporte.

Los Nativos Digitales se muestran muy entusiastas a reportar sus actividades, y sus opiniones respecto a todo tipo de actividades. Gracias a los dispositivos móviles, tienen la capacidad de hacer compartir sus aproximaciones respecto a un evento inmediatamente tras su conclusión, e incluso durante el mismo. Como ejemplo reciente, se pueden revisar algunos *tweets* (posts de Twitter), publicados por asistentes al estreno de la película *The Avengers*.



Figura 3. 11 Reportes inmediatos a través de Twitter.

Como se aprecia, varios de los asistentes no solo publicaron sus impresiones desde el lugar de los hechos, sino que adelantan que posteriormente publicarán críticas y revisiones más elaboradas a través de la Red.

### **3.3.15 Programación.**

Sobre este punto ha sido difícil comentar, pues no es un aspecto que en la observación se pueda detectar fácilmente, pero tras preguntar casualmente en algunos foros, se pudo obtener la siguiente conclusión: no todos los nativos digitales cuentan con los conocimientos y habilidades necesarias para programar, pero la mayoría cuenta con una noción sobre cuáles deben ser las lógicas para su realización, es decir, los requerimientos para poner en marcha un proyecto. Otro punto en común entre el vox populi consultado, es que más allá de contar con los conocimientos específicos, consideran más importante contar con la capacidad de encontrar los manuales o tutoriales para aprender a hacerlo. Dicha respuesta resultó interesante, pues indica una actitud desafiante y optimista, con la cual se consideran capaz de hacer cualquier cosa, siempre en cuando tengan acceso a la información que se los permita.

### **3.3.16 Socialización (desenvolvimiento).**

Los Nativos Digitales socializan y son socializados por los formatos en los que participan. Previamente se ha mencionado sobre la filosofía de la Web 2.0, los códigos para participar en las dinámicas de construcción colectiva, y de los criterios para el consumo de la información. Todos estos aspectos forman parte de la socialización de los individuos. Se comienza por reproducir las normas sociales que el individuo aprendió en su proceso de socialización primaria, para después aprender las normas propias de cada espacio virtual. Ya sea por respeto a los demás, por reserva personal, pena, o incluso por miedo a lo que otros puedan pensar, los usuarios se restringen de publicar cualquier información que pudiera generarles un conflicto personal con otros usuarios de manera intencional. Aquellos que lo hacen de forma intencional

con sus amigos en tono burlesco, son conocidos como *Trolls*. Sin embargo hay algunos *Trolls* que se dedican a jugar ese tipo de bromas tanto a propios como extraños, y ese tipo de comportamiento comienza a verse como algo aceptable en las comunidades virtuales. Pese a que algunas de las bromas pueden llegar a ser de mal gusto, uno de los acondicionamientos de la socialización en línea, es aprender discernir ese tipo de jugarreta, así como de encontrarle el lado humorístico cuando se pueda.

Por otro lado, la socialización mediada tiene otro beneficio: un aumento considerable en los conocimientos de cultura popular. Si bien el uso de Internet en esencia puede ser para la búsqueda de información específica, la convivencia en Redes Sociales proporciona un encuentro con una gran diversidad de personas, lo cual motiva a sus usuarios a informarse más sobre los temas comentados, referencias casuales, contextos ajenos, o eventos históricos, aumentando sus conocimientos de cultura popular para contar con un desenvolvimiento más fluido. El estudiante de preparatoria Ricardo Escobedo comenta al respecto: *“Face (sic) es red social muy completa, tiene noticias, blogs, puedes hacer grupos de un tema en específico o varios, puedes compartir cosas que te gustan a otras personas en diferentes partes del mundo y puedes especificar que te envíen información de temas de tu agrado, y por lo mismo, debes informarte para no quedar como tonto con las demás personas”*.

### **3.3.17 Crecimiento y Evolución.**

Las últimas distinciones van de la mano por ser cuestiones que constantemente estarán abiertas al cambio, y porque son la reflexión de todas las anteriores. Como se ha planteado, los Nativos Digitales han cambiado no solo su relación con las nuevas tecnologías, sino sus

formas de sentir, pensar y actuar, en relación al mundo en el que viven. Sus mentes funcionan de forma diferente a los Migrantes Digitales que les preceden, pero se encuentran poco a poco puentes que les permiten establecer puntos en común. Su aprendizaje se da a ritmos vertiginosos pero desordenados. Son maestros del *multitasking* (realizar varias acciones a la vez) y el *skimming* (lectura estratégica de comprensión en menor tiempo), pero requieren de asesoría para orientar sus habilidades hacia su formación académica.

Los primeros Nativos Digitales han logrado salir adelante haciendo uso de sus habilidades, pero la brecha generacional aún no se evidenciaba tanto como ahora. Entre los Nativos entrevistados, se nota una gran diferencia entre aquellos que ya son jóvenes adultos y los que aún se encuentran en la adolescencia, sobre todo en la apreciación de sus recursos y la orientación hacia su uso. Mientras que los mayores están consientes de las posibilidades a su disposición, los más jóvenes parecen ignorar las ventajas con las que cuentan en comparación con las generaciones previas. Sobre esta distinción, se hablará más en el siguiente capítulo, pero es necesario mencionarlo aquí por lo siguiente: así como podemos constatar que los niños de hoy han cambiado para contar con esas cualidades, también podemos notar que el cambio se acelera en los más jóvenes, haciendo que la brecha con sus tutores (padres y maestros) cada vez sea, si no más grande, por lo menos más compleja.

### **3.4 Principales Formatos de las Redes Virtuales: espacios de encuentro.**

Tras exponer las apreciaciones sobre las distinciones de los nativos digitales, vale la pena señalar brevemente cuales fueron los principales espacios de encuentro e interacción en la Red donde se realizó el observatorio virtual, para tenerlos como referencia. Existen otros de

probable igual popularidad, pero los siguientes son los que se usaron para poder ilustrar las distinciones en una diversidad de formatos.

- Facebook.com: Red Social que permite estar en contacto con el círculo social del usuario, así como establecer nuevos enlaces para incrementar el tamaño de su Ego-Red. Permite la carga ilimitada de fotografías, hipervínculos y videos. Posee un sistema de evaluación para las publicaciones basado en la capacidad de los otros usuarios de marcarlos como de su agrado. La construcción de su perfil es de los más elaborados entre las diversas redes sociales, especificando detalles del usuario relacionados con su vida laboral, sentimental, espiritual, académica y recreativa.
- Myspace.com: En un inicio funcionaba como Facebook, pero con el tiempo se convirtió en una Red especializada para la exposición de nuevos talentos musicales, dando la posibilidad de cargar música en reproductores con listas programables, fotografías y video. Actualmente funciona como una plataforma de difusión para artistas locales que desean mayor exposición.
- Twitter.com: Servicio para la publicación de micro textos, que se pueden transferir a otras plataformas de Redes Virtuales. Por su formato, se popularizó como medio de anuncios rápidos para quienes poseen un dispositivo móvil.
- Youtube.com: Espacio para compartir videos, aunque con ciertas restricciones regionales. Actualmente cuenta con canales especializados, y listas de reproducción programables por los usuarios.
- Flickr.com: Red de almacenamiento, intercambio y exposición para fotografías.

- Taringa.net: Foro virtual con la intención de que sus usuarios compartan todo tipo de información en un sistema colaborativo de interacción, con el afán de formar toda una Red de inteligencia colectiva en Latinoamérica.
- Craigslist.org: Muro virtual de ofertas de todo tipo, ya sea intercambio, venta y/o compra de artículos y servicios. Comenzó como un servicio local que por su sencillez, se popularizó hasta alcanzar fama internacional.
- Twitch.tv: Página que permite la transmisión en vivo de video (*streaming*), enfocándose en los aspectos competitivos de videojuegos en línea.

### **3.5 Del encuentro a la socialización y de las prácticas a las competencias.**

Las practicas descritas en este capitulo son exclusivas al encuentro e interacción en las Redes Virtuales, pero tienen un gran impacto sobre la vida cotidiana por ofrecer competencias para el estilo de vida contemporáneo. Los individuos entrevistados concuerdan en su totalidad haber comenzado a participar en las dinámicas de las Redes Virtuales con motivos de ocio, pero han encontrado cada vez mas formas de aprovechar el espacio. Ya sea para crear contactos profesionales, emprender negocios o crear comunidades especializadas, tanto migrantes como nativos han incrementado su capacidad para explotar su Capital Social. Pero, ¿Qué distingue a los nativos y migrantes en este proceso? La respuesta yace en la distinción cultural que hay entre ambos; mientras que para los primeros es parte de su cultura interiorizada desde una etapa temprana, una lengua madre y un mercado (g)local, para los segundos implica un esfuerzo para tratar de aprehender las dinámicas que les parecen extrañas.

El “acento” de los migrantes se distingue en sus apreciaciones hacia actividades normales para los nativos. Entre las detectadas en las entrevistas sobresalen:

1. Cada implementación tecnológica reciente les parece un hallazgo nuevo, en lugar de un escalón evolutivo de los dispositivos.
2. No tienen confianza en los procedimientos que no implique un interlocutor cuando involucra un valor monetario (compras en línea, pago de servicios, etcétera).
3. Tienden a los absolutos respecto a su identidad en línea, mientras los nativos juegan con crear identidades mezcladas con verdades y ficciones.
4. Por lo general, son incapaces de realizar trabajos que involucren una amplia carga de múltiples tareas (*multitasking*).

La participación continua en las practicas mencionadas en este capitulo pueden ayudar a desarrollar competencias de los nativos, pero hasta ahora parece resultar imposible que se igualen los resultados, pues no solo las formas de las acciones han cambiado, sino también la forma en que los cerebros de los jóvenes procesan la información, evidenciado en su capacidad de *multitasking* y de abstracción de información cosificada (*memes*).

## **CAPÍTULO IV. ENTRE UNA GENERACIÓN INFORMADA Y UNA GENERACIÓN EDUCADA: EL EMPODERAMIENTO POTENCIAL.**

### **4.1 La complejidad de atrapar el tiempo con las manos: Una generación diversa.**

Hablar de los Nativos Digitales ha sido mucho más sencillo que hablar *con* ellos y confirmar lo expuesto por los diversos autores que hablan sobre dicha generación. El término en sí ha tenido que ser defendido por el mismo Prensky durante una década, ajustando detalles para que académicamente sea aceptable. Incluso en este trabajo, se maneja una segunda forma de categorizarlos según Boschma y Groen (2006), al posicionarlos como la parte de la supuesta *Generación Eistein*. Ambas categorías quedan exentas de previos condicionamientos aplicados a otras generaciones, como simplemente haber nacido en un periodo ligado a un hecho histórico, como los *Baby boomers* ligados a la recuperación de la Segunda Guerra Mundial, o la *Generación X*, que se considera el resultado de las administraciones conservadoras durante la década de 1980 y recesiones económicas en el primer mundo.

Pero en esta ocasión contamos con una generación que entre sus integrantes, cuentan con diferentes apreciaciones de la realidad según la etapa de socialización en la que hayan experimentado la explosión de las tecnologías digitales. Si se sigue el modelo mencionado en el capítulo anterior de Ortega y Gasset, que concuerda con el pensamiento de Bourdieu, se tendría una generación articulada por 3 grupos diferentes: los jóvenes adultos quienes incorporaron el uso de las tecnologías digitales durante su segunda etapa de socialización, después de los 15 años y antes de los 30. Este primer grupo ya contaba con una noción de sus principios éticos, ideológicos, espirituales y de integración social, cuando se incorporaron a la dinámica del encuentro y la interacción mediada por Internet. Este grupo conforma una ola de

jóvenes adultos que en la actualidad cursan sus estudios superiores o ya se encuentran incursionando en el mercado laboral.

Por otro lado tenemos a los menores de 15 años, quienes durante toda su etapa básica de socialización ya han contado con los recursos de las tecnologías digitales. Para este grupo, es bastante normal contar con un celular a los 10 años, interactuar en Redes virtuales con o sin el consentimiento de sus padres (a pesar de que saben que lo requieren, evaden la condición al mentir sobre su edad) y usar videojuegos de alta complejidad a su corta edad. Estos infantes cuentan con los conocimientos y las habilidades para operar los más nuevos dispositivos electrónicos aunque personalmente no los posean (sea por falta de recursos o por elegir alternativas de marcas o modelos).

Pero existe un tercer grupo que termina imposibilitar una cómoda generalización de los Nativos Digitales como generación: aquellos jóvenes que no cuentan con un acercamiento a la tecnología a pesar de la saturación mediática y la expansión del alcance del medio descrito en el Capítulo II. Estos jóvenes no cuentan con los conocimientos o competencias para aprovechar los medios electrónicos ya sea por elección (un repudio a la tecnología) o por falta de recursos en su contexto. Manuel Castells menciona que en el panorama de una posible Sociedad en Red a nivel global, aún se deben considerar las regiones que les es imposible participar en la dinámica de inclusión en la Red, como áreas marginales en América Latina, gran parte del continente africano, y las zonas rurales de Asia (1998). A dichas regiones, Castells las considera como un “cuarto mundo”, que experimenta una exclusión social de la Red por motivos de infraestructura, pero a la vez, se empobrece por no contar con el alcance informático que la Red proporciona. Por este grupo, no se puede afirmar que “todos” los jóvenes nacidos en un periodo de tiempo están condicionados a ser Nativos Digitales.

Como se puede ver, la diversidad entre los integrantes de la generación es tan diversa tanto en edad, poder adquisitivo, contexto geográfico y acercamiento a la tecnología. Como los resultados del *Berkman Center's Digital Natives Project* señalan, no todos los jóvenes son Nativos Digitales, y no todos los Nativos Digitales son tan jóvenes (2007).

La segunda parte de este proyecto de investigación consiste en la realización de entrevistas semi-conducidas a 10 sujetos que encajan en la categoría de Nativos Digitales al contar con una amplia participación en diversas Redes virtuales, en comunidades que hagan un gran uso de las tecnologías digitales o que cuenten con estudios y/o profesiones que involucren el uso de dichas tecnologías; los entrevistados cuentan con un rango de edad entre 15 y 25 años para contar con un contraste entre las apreciaciones, y viven en diferentes contextos geográficos. Además, se entrevistó a 4 migrantes digitales profesionistas para poder contar con inflexiones adicionales en los puntos de vista. Las entrevistas se llevaron a cabo en persona en caso de los que residen en la región, y a través de videoconferencia para quienes viven en ciudades más retiradas.

Una vez realizadas las entrevistas, se realizó un análisis de los datos basado en la Teoría Fundamentada para llenar de sentido a los conceptos abstractos que son pertinentes para los actores, y que no son evidentes para el método etnográfico usado en la primera parte de la investigación. Los resultados de las entrevistas ya han servido para respaldar puntos del observatorio virtual, y en este capítulo servirán para conocer cuáles son las percepciones sobre el Capital Social con el que cuentan, así como del empoderamiento que obtienen al participar en la Red y sus dinámicas sociales.

## 4.2 La apreciación del capital social.

Entre las ventajas de participar en Redes Sociales Virtuales, el considerable aumento de los contactos y recursos, así como los métodos para aprovecharlos, parecen ser las que primero saltan a la mente tanto de Nativos como de Migrantes Digitales. Al preguntarles sobre el tema, todos los entrevistados parecieran haberse puesto de acuerdo para mencionarlo primero y con gran énfasis. Sin embargo, al preguntarles sobre el aprovechamiento de dicho capital social, si existen diferencias según las características de los sujetos.

Los Migrantes Digitales parecen ser los más entusiastas al respecto, pues sin necesidad de preguntarles sobre las formas de sacar ventaja al capital social adquirido en el medio, ellos tenían en mente proyectos y sugerencias para optimizarlo. Por ejemplo, el fotógrafo y docente Lorenzo Gómez quien se especializa en la fotografía artística hace hincapié en la extensión de su agenda de contactos al crear su página personal, pero lamenta el no poder evaluar mejor la calidad de los contactos. Al respecto comenta: *“Ha facilitado mis relaciones públicas, las cuales me han permitido aumentar algunos recursos. Los contactos si se extienden, pero es como lo que opinaba sobre la presencia: los tengo aquí, puedo saber de ellos, más no tengo relación con la mayoría no hay presencia.”* Esa desconfianza parece prevalecer entre los Migrantes entrevistados, pues a pesar de estar abiertos a establecer contactos a través del medio, prefieren cerrar acuerdos de negocio en persona, tras convivir con sus potenciales clientes y/o empleadores en reuniones convencionales, como los almuerzos de negocios, entrevistas formales y/o citas para tomar café.

Los Nativos Digitales que ya se consideran jóvenes adultos, tienen una apreciación más abierta a establecer contactos de trabajo con personas que conocen en la Red. Tal es el

caso de Anna Cárdenas, quien además de ser estudiante de Ingeniería en diseño gráfico, ya cuenta con cierta fama como fotógrafa de modas para diseñadores locales en Tijuana, gracias a la difusión que ha obtenido en la Red Social Facebook. Cuando se le preguntó sobre el tema, tomó su celular para consultar rápidamente en qué consistía el término de Capital Social; tras leer velozmente, confirmó lo que entendió de su fugaz consulta, y respondió:

*“¡Claro que sí! (Entusiasmada) pues en mi caso me ha ayudado a conocer a muchas personas que ahora participan en diversos proyectos conmigo. También me ha servido para promover mi trabajo y así nuevamente extender mis contactos. Unas cosa ayuda a la otra, y por ende mi capital social crece... así aplica, ¿cierto? (Risas)”*

Pero los Nativos Digitales no solo tienden a confiar más en sus nuevos contactos con fines laborales, sino que están dispuestos a ampliar sus Redes personales para integrar enlaces fuertes, es decir, para establecer relaciones emocionales con personas que conocen en Internet. No tienen problema con mostrarse emocionalmente disponibles en sus Redes Virtuales, publicando sus intenciones abiertamente para a quien le pudiera interesar. El equivalente de asistir a un lugar de encuentro convencional como un bar, café, antro o plaza con el fin de conocer a alguien, es exponerse en la Red con la mayor cantidad de detalles en relación a sus preferencias para encontrar a alguien con gustos afines. Mauricio Velázquez, estudiante universitario de Economía, comparte su experiencia personal con las Redes Virtuales, y como le representó mucho más que un incremento de enlaces:

*“Claro que nos hemos beneficiado por el capital Social que Internet ofrece, ya que por medio de las redes sociales amplía la posibilidad de socializar con algunas personas en lugares diferentes (sic), al igual que al poder acceder a la información de otros países y comprar cosas a través de ella. Personalmente me consta, porque en una red social encontré a mi novia con la cual llevo un año y con la que planeo, oh bueno, planeamos (risas) casarnos. Así que los medios utilizados de una buena manera, generan buenas cosas.”*

Finalmente, al consultar con los entrevistados más jóvenes, se reveló que a pesar de ser quienes pasan más tiempo conectados a las Redes Virtuales y quienes cuentan con la mayor cantidad de contactos, son quienes poseen menos reflexionan sobre las posibilidades que representan contar con un gran alcance mediático (el término ya no es exclusivo de los medios masivos de comunicación, pues toda persona puede difundir mensajes con el mismo volumen y alcance). A los chicos entrevistados que cuentan con la edad más corta, se les entrevistó en conjunto, por lo que cuando se les explicaba algo, volteaban a verse perplejos entre ellos. Preguntaban cuando tenían dudas y se aseguraban de comprender bien los términos y las intenciones detrás de las preguntas. Demostraron un gran interés en entender el objetivo de la entrevista y de la investigación, asegurándose de estar en la misma frecuencia con su interlocutor. Sin embargo, al responder con la mayor educación posible, Moises G, Sebastián H y Omar L parecieron estar de acuerdo: no tenían mucho interés en sacar provecho a sus múltiples contactos con las que ya contaban a su corta edad. Estaban consientes de la posible ventaja que representaba contar con dichos recursos, pero en lugar de verlo como una oportunidad presentada por la tecnología, lo veían como algo absolutamente ordinario.

Javier Barragán, estudiante de preparatoria y aspirante a la carrera en Medicina, comenta su opinión sobre las ventajas que las tecnologías han traído tanto a Nativos como Migrantes Digitales:

*“Las nuevas generaciones se encuentran un paso adelante de las pasadas gracias a como la tecnología se ha vuelto más ‘amigable’ (hace el gesto de comillas con los dedos) al consumidor, en la cual, logros o usos que eran difíciles en el pasado como la programación, codificación y comunicación se han vuelto muy fáciles. Cabe destacar que ahora existen múltiples comunidades, las cuales ayudan a los usuarios para lograr ciertas metas en el lado tecnológico con asistencia en forma de comentarios o mensajes privados. Gracias a este mismo motivo las comunidades virtuales han logrado empoderar a esta generación, logrando manifestaciones, bromas, quejas,*

*boicots y diferentes maneras para poder lograr su objetivo. Ahora, en base a esto, se podría llegar a una conclusión: lo que empoderó a esta generación fueron las nuevas maneras de formar comunidades para cumplir objetivos, y lo que permitió la formación de estas comunidades (golpea la mesa con la mano), fue la tecnología, así de sencillo.”*

Javier señala un punto muy importante en el fragmento anterior de su entrevista: Si bien la incursión de las tecnologías digitales permitieron un mayor flujo de información entre usuarios, la información no fue capitalizada y orientada a cumplir con metas hasta que comunidades virtuales permitieron dicho aprovechamiento. Es decir, la información no alcanzó el grado de empoderamiento con el que cuenta ahora hasta que se integró en el flujo de capital de Redes de usuarios consientes de su capacidad de agencia.

#### **4.3 Consumir la información en lugar del medio.**

Cuando se les preguntó a los entrevistados sobre cuál es posiblemente la mejor manifestación del empoderamiento que Internet puede ofrecer a sus usuarios, de nuevo parecieron haberse puesto de acuerdo previamente, al afirmar que estar informado es el mayor poder en la actualidad. Incluso los más chicos de edad estuvieron de acuerdo en la importancia de estar informados en el contexto presente, mientras compartían sus opiniones sobre los más recientes *memes* (en su caso, imágenes que circulan por Internet haciendo alusión a una idea cómica) sobre las próximas elecciones presidenciales en México. Los jóvenes buscan estar informados, sin necesariamente hacerlo porque crean que eso los empodera o les proporciona una ventaja. Simplemente, porque les gusta la información en cualquiera de sus modalidades, sea una forma de operar, una noticia seria, una novedad popular o el más reciente *meme*.

Los Nativos Digitales que ya son jóvenes adultos tienen perspectivas más críticas al respecto, probablemente por la madurez que su edad les ofrece. A la par adoptan una actitud más cínica debido, precisamente, a esa información que obtienen. Osvaldo Muñoz proporciona su opinión:

*“La información en las redes sociales se a vuelto casi una nueva moneda gracias a la gran cantidad de datos personales que se puede conseguir a base de ellas (sic). Uno de los muchos ejemplos es como Facebook vende o comparte tu información con compañías con un beneficio para ti que puede ser publicidad de cosas referentes a tus gustos, alguna aplicación que te permita ver noticias referente a tus gustos, etcétera, pero pues el costo-beneficio es mínimo en comparación al que consigue Facebook y la susodicha compañía. Son millones de usuarios con los cuales se puede generar tablas estadísticas en gustos, usos, favoritos, maneras de ver las cosas y muchas cosas más. Es toda una nueva manera de manejar la publicidad de manera fácil y sin tener que probarla, pasamos a ser los conejillos de India para los nuevos líderes en la comunicación y publicidad. Solo es cuestión de esperar para ver los resultados.”*

En ese caso, se nota como el entrevistado está informado sobre el posible funcionamiento de las empresas de Internet, pero también puede ser el resultado de la desinformación que se puede generar con exceso de datos circulando en la Red. La actitud puede ser el resultado de haber leído artículos sobre el uso que Facebook hace con los datos de sus usuarios, o por conocer la modalidad de operación de empresas multinacionales que lucran con bases de datos y concluir que es el caso.

Pero hay aproximaciones más positivas al respecto, como la de Anna Cárdenas, quien aporta lo siguiente desde un punto de vista emprendedor:

*“Estar informados nos permite cambiar el rumbo de muchas cosas, exigir precios más justos, conocer de cerca a competidores que nos obligan a mantener un precio similar, porque de otra forma no se vende, y nos ayuda a conocer espacios, lugares, cosas donde invertiremos si deseamos.”*

La necesidad de mantenerse informados se ve reflejada físicamente en las implementaciones que hacen para alimentar su implacable consumo de información. Un hallazgo interesante se dio al moderadamente observar los hábitos de los entrevistados en relación con los elementos que ergonómicamente facilitan su acceso a la información, es decir, los dispositivos móviles que les permite estar conectados. De los 10 Nativos Digitales entrevistados, ocho traían su computadora portátil ya sea en su mochila, o incluso la sacaron durante la entrevista para hacer otras cosas mientras conversaban (no se les negó cuando preguntaron si podían). En su totalidad, portaban celulares con diversos grados de tecnología. Los tres más jóvenes cargaban con ellos consolas portátiles de videojuegos con capacidad de conectarse a Internet. Y los que contaban con mejores recursos económicos, hicieron gala de sus tabletas electrónicas, donde tomaban notas y discretamente revisaban mensajes en Facebook y Twitter. Los Migrantes Digitales entrevistados también portaban dispositivos móviles, pero prefirieron enfocarse en la entrevista. En un estudio posterior valdría la pena estudiar si dicha decisión está relacionada con la capacidad de realizar múltiples tareas simultáneamente, o simplemente por respeto como rasgo de los Migrantes.

Cuando se les preguntó por su medio de elección para informarse, todos los Nativos señalaron a Internet no solo como su medio de elección, sino también en el que más confían para poder buscar información verídica. Los Migrantes por su lado señalaron a la prensa escrita como su medio de elección, pero los cuatro admitieron que la mayoría de las veces lo hacen en su versión digital en la página de su periódico predilecto. La principal razón para elegir la versión digital, es la comodidad que presenta, aunque dicha versión esté restringida en algunas secciones en comparación con la impresa, que además debe ser comprada. Esto

confirma la apreciación de los beneficios que los Migrantes ven en Internet: comodidad, practicidad, costo y velocidad; elementos que para los Nativos, no son novedad.

#### **4.4 La responsabilidad de poseer al mundo en una pantalla.**

La opinión general que los Migrantes Digitales entrevistados sobre los Nativos, tiende a ser muy optimista. Los ven como jóvenes que a una temprana edad ya estaban adaptados y preparados para lo que ellos apenas estaban asimilando y tratando de acostumbrarse a un ritmo nuevo. Además de considerarlos con mejores competencias para el estilo de vida actual, depositan grandes esperanzas en ellos. Por la revisión general de la bibliografía sobre el tema, los teóricos que hablan del tema también lo han hecho. Pero, ¿acaso los Nativos Digitales están listos para la responsabilidad para la que se cree están listos?

Para responder a la pregunta, puede haber respuestas tan diversas como los propios Nativos. Por ejemplo, entre los optimistas surgen adjetivos para la generación como “evolutiva”, “independiente” y “adaptable”. Pero esas opiniones no pueden ser representativas cuando los más jóvenes no muestran un interés por asumir la responsabilidad que se les quiere proporcionar. Al preguntarles sobre el lugar que creen que les corresponde en el futuro, hay un largo silencio antes de que Moisés G responda: *“Creo que no sabríamos a que te refieres porque, por lo menos yo, no sé de qué me sirva saber hackear juegos o hacer cosas en Facebook me sirva para el futuro. No sé ni que voy a estudiar, ni mucho menos que yo pueda hacer una diferencia con lo que yo sé”*. A lo que Omar L agregó: *“Osea, se supone que todos los jóvenes son el futuro, pero no sé en que sea diferente a mi papá”*.

Lo anterior puede ser una preocupación para los entusiastas que afirman que la próxima generación automáticamente estará empoderada solo por estar informada, pues los jóvenes parecen no estar seguros de en qué formas podrían hacer una diferencia en su sociedad o siquiera si deberían hacerlo. Para ellos, su afinidad por la tecnología, su capacidad de digerir información a grandes velocidades, y su carencia de prejuicios ante cuestiones que previamente la ignorancia podría provoca, no les proporciona nada en especial. Todo ello es normal entre ellos, y al parecer, hasta el momento de la entrevista, nadie las había hecho notar esas cualidades que poseen.

Javier Barragán realizó un ejercicio de crítica a su generación del cual no se excluye ni se excusa, cuando se le pidió que en sus palabras describiera a su generación:

*“Egocentrica, hedonista... una masa de personas sin pensamiento que solo siguen lo nuevo, lo que está en boca de todos, solo veo una generación de Spoiled childs que sienten que la tecnología los puede llevar a ser algo, que el hacer estupideces los llevara a ser algo en su círculo social, llena de errores y problemas que se generan solos. Como diría un amigo, a esta generación les gusta hacer una tormenta en un vaso de agua para lograr tener atención. Lograr que vean a las generaciones pasadas que sin la tecnología que tienen ahora pueden lograr o hacer lo mismo o más que ellos. Son una generación más abierta y con más oportunidades, pero solo faltan las ganas. Probablemente sea eso, que alguien llegue y motive a esta generación a lograr hacer cambios no solo políticos o culturales si no también tecnológicos y en la comunicación. ¿Qué tan difícil sería poner un pequeño impuesto en el Internet para poder lograr poner puntos de conexión Wifi para así tener Internet en toda la ciudad? Japón lo tiene y con lo mismo se pueden generar nuevos empleos, como el manteniendo del servidor, watchmens, bloqueadores, etcétera, pero creo que no es el punto ya que la pregunta es a nuestra disposición. Así que la manera de poder hacer que esta generación logre algo con esta tecnología es orientándolos a que el Internet no es solo para platicar, ver videos de gatos, porno y hacerte famoso, si no que es una herramienta para lograr los objetivos y metas que tienes de una manera mas fácil.”*

Si bien el argumento anterior puede sonar severo, tiene una gran verdad: los jóvenes están recibiendo un gran empoderamiento, pero no están siendo educados para

aprovecharlo y para concientizarlos sobre la responsabilidad que viene con dicho poder. Toda una cultura está emergiendo desde los jóvenes a través de Internet, pero no podrá sostenerse si no encuentra un fundamento ético que surja desde la formación básica.

La diferencia entre los Nativos Digitales que están consientes de la responsabilidad que tienen en puerta, no solo son aproximadamente 10 años de por medio, sino los ya mencionados momentos en que su incursión a las Redes Virtuales se dio. La educación que unos recibieron y que les permitió desarrollar una conciencia auto crítica sobre su realidad social y la tecnología, ya no está teniendo el mismo efecto sobre aquellos que desde su socialización primaria ya están sumergidos en las prácticas tecnológicas como parte de su vida cotidiana.

El agitado estilo de vida, el caos mediático, familias cada vez más frágiles, un sistema educativo que se rehúsa a evolucionar de acuerdo a las necesidades pedagógicas de sus alumnos en lugar de las necesidades económicas de sus docentes, y una democracia en modalidad de una lotería; todos los anteriores las condiciones en las que ahora deben crecer los más jóvenes Nativos Digitales. Como autodidactas, aprenderán a movilizarse en la Red y eventualmente a aprovechar sus recursos, pero la responsabilidad de ayudarles a encaminar su potencial por un buen camino, recae en sus familias y en sus maestros que los acompañarán en su primera etapa de socialización.

## **CONCLUSIONES.**

Ya es innegable la necesidad de estudios sobre Internet en las Ciencias Culturales si desean mantenerse al corriente con los fenómenos de relevancia en la vida cotidiana. Desde la sociología resulta pertinente en sus dos principales espectros; a nivel macro suceden fenómenos que no solo pueden ser expresados a través de las Redes Virtuales, sino que son registrados y actualizados para dar una mayor fidelidad a la realidad; en la micro-sociología se develan nuevas formas de interacción y encuentro que reestructuran las formas en que las sociedades se integran y conforman códigos para socializar a sus integrantes. Para la antropología resulta de gran interés la forma en que costumbres, códigos y símbolos se ven modificados a través del más importante artefacto cultural de nuestros tiempos: Internet.

Internet ha resultado ser más que otro medio de comunicación masiva como se intentó catalogarlo en algún momento; se ha levantado como un aula educativa, una biblioteca de recursos ilimitados, una plaza de encuentro, una oportunidad de negocio, y sobre todo, como el medio y canal más prolifero para el flujo de las Redes Sociales. Desde que las Redes Sociales se integraron a un formato virtual, nos han obligado a repensarlas no solo en magnitud sino como un reto a nuestra capacidad de abstracción al imaginar su interminable capacidad de articulación, más allá del rizoma con el que Deleuze y Guattari propusieron imaginarlo.

La presente investigación arrancó con el entusiasta ánimo de conocer más a la generación conocida como Nativos digitales, quienes en otros trabajos eran pronosticados prácticamente como los herederos del planeta gracias a su afinidad por la tecnología y su

capacidad de aprendizaje superior gracias a la agilización que los recursos multimedia proporcionan a sus mentes por estimulación temprana.

Durante el proceso, se ha podido verificar que sus formas en las que se socializan para integrarse a la sociedad se han visto adaptadas para atender al tiempo que pasan a través de la interacción mediada. Sus prácticas de socialización se han adaptado para comprender nuevas significaciones, como el valor que le puede otorgar a mercancía virtual o a servicios que en teoría no existen en “el mundo real”; las comillas son para puntualizar lo arbitrario que dicha distinción comienza a ser, pues para los Nativos Digitales todo lo que suceda dentro o fuera de la Red, es real. Tanto el paseo que dan por el parque, como la conversación que tienen con un prospecto de pareja en una videoconferencia, o el negocio que cierran al cobrar en *Paypal* por un fotos digitales editadas que son enviadas por correo electrónico. Porque todos esos detalles que parecían extraños para los Migrantes Digitales por ser extraños a la cultura virtual, ahora son parte de la vida cotidiana tanto para Nativos como Migrantes. Lo virtual es parte del mundo real, y sus productos tienen un impacto sobre la realidad. Los contactos establecidos en la Red tienen relevancia sobre la economía y la vida emocional de los usuarios, fortaleciendo su Capital Social y enriqueciendo sus posibilidades futuras de acción.

Como resultado del estudio realizado, podemos concluir que lo estipulado en ensayos y artículos sobre Nativos Digitales, como el trabajo sobre sus distinciones de Marc Prensky en el que se basa el presente análisis, o sobre sus competencias específicas propuestas por Henry Jenkins que pueden ser usadas para crear un estudio completo aparte, ya puede ser llevado a corroboración mediante estudios de campo. Se ha podido describir como las distinciones funcionan como prácticas de socialización en el medio digital al condicionar el encuentro y regular la interacción de los usuarios en la Red. Además de confirmar las primicias teóricas, se

ha logrado distinguir que entre los propios Nativos hay distinciones que varían cada vez menos en su rango de edad, lo cual posiblemente va ligado al ritmo de desarrollo tecnológico; es decir, el grado de la tecnología va ligado con la forma en que los individuos interiorizan al mundo, mientras socializan y son socializados. De nueva cuenta, sobre este punto podría realizarse todo un trabajo aparte para tratar de estimar la fuerza de este lazo correlativo y su graduación temporal.

Pero quizás el mayor aporte de este trabajo es señalar reafirmar lo que en otros proyectos como el del *Project Zero*, de la *Harvard Graduate School of Education*, donde ya han dejado de señalar la presencia de una nueva generación como ya es inminente, y han comenzado a preocuparse por las necesidades educativas de los Nativos Digitales. En su trabajo *Young People, Ethics and the New Media: A Synthesis from the Good Play Project*, señalan la necesidad de orientar a los jóvenes para que hagan de sus competencias informáticas un beneficio que se extienda más allá de su persona; proponen que a través de la educación, los Nativos dejen de ser “bebés con superpoderes potenciales” y se puedan encaminar a ser los líderes de opinión para el futuro (2008).

Otro ejemplo es el trabajo de Valerio-Ureño y Valenzuela-González, quienes manejan la categoría de *Infomívoro* para describir a los jóvenes que consumen vorazmente información, pero necesitan ser educados para discernir la calidad de lo que consumen.

Tanto para el desarrollo de una conciencia social, como en la construcción de un aparato crítico, podemos estar de acuerdo que el primer paso está en el proceso formativo en el que se desarrolla la primera etapa de socialización. Para llevar a cabo un proyecto de dicha

talla, es necesario el involucramiento tanto del sistema educativo como de los padres, siguiendo las siguientes directrices propuestas:

1. La introducción al uso de las tecnologías en el hogar debe tener un seguimiento por parte de los padres o tutores que más allá de cumplir con una función vigilante, sea con el propósito de ilustrar y administrar. El uso de la tecnología no debe ser un premio o un privilegio, sino solo una parte más del día normal. De esta forma se podrá moderar su uso de forma natural sin que llegue a ser un problema patológico como comienza a darse.
2. La introducción del *e-learning* como método pedagógico es imperativo, pues los niños cada vez tienen mentes más capaces y con mayor necesidad de reto para mantenerlos centrados en el aprendizaje.
3. Es necesario recordar que ante el cambio inminente, no es el estudiante quien deba de adaptarse, sino el docente. Los profesores de los Nativos Digitales deben encontrar formas eficientes de *migrar* hacia los terrenos de sus estudiantes; aprender su lenguaje, sus prácticas y símbolos, para que así, pueda desarrollar técnicas más eficientes de enseñanza, y sobre todo, evitar caer en el error de juzgar a sus estudiantes por el simple hecho de no conocerlos.

Las anteriores son propuestas simples pero que pueden tener un impacto constante por ser modificaciones a la forma en lugar de criticar un contenido en particular. Si bien los jóvenes adultos que aún son considerados Nativos Digitales han encontrado su lugar en el mundo, y han explotado sus beneficios para ser los pioneros de innovadores negocios, los más jóvenes parecen estar perdidos por la falta de atención que se da a su formación básica. Tener esto en mente permitirá tener una mejor preparación ante el reto que es contar con una

juventud cada vez más lista y tenaz. La capacidad de adaptación por parte de los Migrantes Digitales, será la base para el sano desarrollo de los más nuevos Nativos. Cierro con palabras de Mark Waid que evocan una consiente preparación para los días y años por venir.

*Un sueño no siempre es una profecía.*

*Y el futuro, como tantas cosas, está abierto a la interpretación.*

*La esperanza brilla más, cuando se concibe del miedo.*

-Mark Waid, en “Kingdom Come”.

## BIBLIOGRAFÍA.

- AGUILAR, Daniel; Said, Elias (A publicarse en 2010) *Identidad y Subjetividad en las Redes Sociales Virtuales: Caso Facebook*. Revista *Zona Próxima*, No 12. ISSN.1657-2416, Barranquilla.
- ANDERSON, Benedict (1993) *Comunidades imaginarias. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*, traducción de Eduardo L. Suárez, México, CFE, pp. 17-25.
- ARDÈVOL, Elisenda *et al.* (2002) *Identidades en línea, prácticas reflexivas*, seminario, Canarias, 10º Festival Internacional de video y multimedia de Canarias *Canariasmediafest*, Las Palmas de Gran Canarias, texto extraído de <[www.grancanariacultura.com/canariasmediafest/seminario.htm](http://www.grancanariacultura.com/canariasmediafest/seminario.htm)> consultado el 25 de octubre del 2011.
- AUGÉ, Marc (2000) *Los no lugares, espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, España, Gedisa.
- BAUMAN, Zygmunt (2001) *Identity in the globalizing world*, en *Social Anthropology*, Vol. 9, núm. 2, pp. 121-129.
- BAUMAN, Zygmunt (2003) *La globalización. Consecuencias humanas*, 2da. ed traducción de Daniel Zadunaisky, México, FCE.
- BECERRA, Martín (2003) *Sociedad de la información: proyecto, convergencia y divergencia*, Buenos Aires, Ed. Norma.
- BOURDIEU, Pierre (2001) *El capital social. Apuntes provisionales*, en *Zona Abierta* N°94-95, Madrid, p.83-87.
- BOURDIEU, Pierre (2007) *El sentido práctico*, Cap. VII en *El Capital Simbólico*, Buenos Aires, Editorial Siglo XXI.
- BOURDIEU, Pierre (2008) *Cuestiones de sociología*, Madrid, Edición Akal.
- BUENO, Gustavo (1978) *Sobre el concepto de 'Espacio antropológico'*, en *El Basilisco: Revista de Materialismo Filosófico*, núm. 5, noviembre-diciembre de 1978, España, Oviedo.
- CASTELLS, Manuel (1998) *El ascenso del cuarto Mundo: capitalismo informacional, pobreza e inclusión social*, en "Fin de milenio: La era de la información: economía, sociedad y cultura" Vol 3, México, Siglo veintiuno editores, pp 95-198.

- CASTELLS, Manuel (2000) *Exploratory Theory of the Network Society*, en *British Journal of Sociology*, Vol. 51, núm. 1, Enero-marzo del 2000, Londres, pp. 5-24.
- CASTELLS, Manuel (2006) *La teoría de la sociedad red. Informacionalismo, redes y sociedad red: una propuesta teórica*, en Castells, Manuel (ed.) *La sociedad red: Una visión Global*, España, Alianza Editorial, pp. 27-78.
- COBO, Cristóbal *et al.* (2007) *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona/México, Grup de Recerca d'Interaccions Digitals.
- COHEN, Elizabeth (2011) *It's iPad Time!*, artículo en video publicado el 12 de septiembre del 2011, en <<http://edition.cnn.com/video/#/video/tech/2011/09/12/cohen-kindergarten-ipad.cnn?iref=allsearch>> consultado el 24 de febrero del 2012.
- CUEN, David (2011) *Las consecuencias de apagar Internet*, Artículo publicado por la BBC, el 1ro de febrero del 2011 en <[http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2011/02/110201\\_0918\\_egipto\\_internet\\_consecuencias\\_dc.shtml](http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2011/02/110201_0918_egipto_internet_consecuencias_dc.shtml)> consultado el 6 de abril del 2012.
- DAWKINS, Richard (1993) *El gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta*, trad. Juana Robles Suárez y José Tola Alonso, Barcelona, Salvat.
- DIMAGGIO, Hargittai *et al.* (2001) *Social Implications of the Internet*”, en *Sociology's Annual Review*, núm. 27, pp. 307-336.
- EDLES, Laura Desfor (2002) *Introduction. What is Culture, and How Does Culture Work?*, en Laura Desfor Edles, *Cultural Sociology in Practice*. Malden, MA, : Blackwell Publishers, pp. 1-20.
- FEIXA, Carles (2006) *De jóvenes, bandas y tribus*, Barcelona, Ariel.
- FOUCAULT, Michel (1976) *Vigilar y castigar*, México, Siglo XXI, pp. 139-174.
- FRIEDMAN, Jonathan (1994) *Identidad cultural y proceso global*, traducción de Eduardo Sinnott, Buenos Aires, Amorrortu editores.
- GHIARDO, Felipe (2004) *Generaciones y juventud: una relectura desde Mannheim y Ortega y Gasset*, en *Revista Última Década*, No. 20, pp. 11-46.
- GIARDINO, Rita (2007) *Internet, Vida Cotidiana y Relaciones Humanas*, Ponencia del 8vo Congreso Virtual de Psiquiatría Interpsiquis, febrero del 2007, en <<http://www.interpsiquis.com/>> consultado el 18 de enero del 2012.

- GIDDENS, Anthony (1995) *La Constitución de la Sociedad. Bases para teoría de la estructuración*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, pp. 39-75.
- GRANOVETTER, Mark (1973) *The Strength of Weak Ties*, en *The American Journal of Sociology*, Vol. 78 num. 6, pp.1360-1380.
- HANNEMAN, Robert *et al* (2005) *Introduction to social network methods*, Riverside, CA: University of California, Riverside, publicado de forma digital en <<http://faculty.ucr.edu/~hanneman/>> consultado el 6 de mayo del 2011.
- HELLER, Anne (1991) *Sociología de la vida cotidiana*, 3a. ed, Barcelona, Ediciones Península.
- HILLMAN, Karl-Heinz (2001) *Diccionario enciclopédico de sociología*, Barcelona, Herder.
- HINE, Christine (2004) *Etnografía Virtual*, Barcelona, Editorial UOC.
- JAMESON, Fredric (1991) *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, North Carolina, Duke University Press. Durham.
- KUPER, Adam (2001) *Cultura: La versión de los antropólogos*, traducción de Albert Roca, Barcelona, Paidós, pp. 41-64.
- LAZARSELD, Paul *et al* (1977) *Comunicación de masas, gustos populares y acción social organizada*, en *La comunicación de masas*, Buenos Aires, Centro Editor de América Latina.
- LEFEBVRE, Henri (1974) *The production of space*, trad. Donald Nicholson-Smith, Oxford, Ed. Blackwell.
- LÉVI-Strauss Claude (1987) *Antropología Estructural*, Buenos Aires, Paidós.
- LIN, Nan (1999) *Building a Network Theory of Social Capital*, en *Connections* 22, pp. 28-51.
- MCLUHAN, Marshall (1967) *El medio es el mensaje*, Buenos Aires, Paidós.
- MORENO, Jacob Levy (1968) *Fundamentos de la Sociometría*, Paídos, Buenos Aires (or. 1934).
- ORTEGA, José (1923) *La idea de las generaciones*, biblioteca virtual de la Universidad de Antioquia, en <<http://caribe.udea.edu.co/~hlopera/Web-etica/generaciones.html>>.

- PASTOR, Martín (2006) *Sistema global de universidad interactiva para la educación superior a distancia*, disponible en línea en:  
<<http://www.virtualeduca2005.unam.mx/memorias/ve/extensos/carteles/mesa1/2005-03-15132PastorAnguloMartin.pdf>> consultado el 2 de marzo del 2012.
- PRENSKY, Marc (2001) *Digital natives, digital immigrants*, en *On the Horizon Vol. 9 No.5, Octubre del 2001*, Disponible en línea:  
<<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>> consultado el 12 de noviembre del 2011.
- PRENSKY, Marc (2004) *The Emerging Online life of the Digital Native: What they do differently because of technology, and how they do it*, en <[www.marcprensky.com](http://www.marcprensky.com)> consultado el 12 de noviembre del 2011.
- PORTES, Alejandro (1998) *Social Capital: its origins and applications in modern sociology*, en *Annual Review of Sociology*, No. 24, pp 1-24.
- RAMIREZ, Sebastián (2008) *El internet, nuestra nueva memoria colectiva: Jaime Garzón y sus denuncias*, artículo publicado el 7 de noviembre del 2008, en <<http://mediosypodersemana.wordpress.com/2008/11/07/el-internet-nuestra-nueva-memoria-colectiva-jaime-garzon-y-sus-denuncias/>> consultado el 13 de diciembre del 2011.
- RHEINGOLD, Howard (1993) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading MA, Addison-Weasly.
- ROSALES, Héctor (2003) *Culturas Urbanas. Balance de un campo de investigación*, en *Los estudios culturales en México* compilado por José Manuel Valenzuela Arce, México, FCE, pp. 297-326.
- SARTRE, Jean-Paul (1943) *El ser y la Nada*, Barcelona, Ed. Altaya.
- SCHÜTZ, Alfred (1972) *Fenomenología del mundo social*, Buenos Aires, Paidós.
- SCHAUER, Brandon (2005) *What puts the '2' in Web 2.0?* estudio gráfico para Adaptive Path, descargable en <[www.adaptivepath.com](http://www.adaptivepath.com)> consultado el 15 de noviembre del 2011.
- SIEMENS, George (2004) *Connectivism: a learning theory for the digital age*, en “Elearnspace everything elearning” publicado el 12 de diciembre del 2004 en <<http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>> consultado el 14 de marzo del 2011.

- SIEMENS, George; Tittenberger, Peter (2009) *Handbook of emerging technologies for learning*, publicado en marzo del 2009, en <[http://umanitoba.ca/learning\\_technologies/cetl/HETL.pdf](http://umanitoba.ca/learning_technologies/cetl/HETL.pdf)> consultado el 15 de marzo del 2011.
- SIMMEL, Georg (1908) *Sociología: estudios sobre las formas de socialización*, en *Revista de Occidente*, 2ª ed. en 1977.
- SMITH, Anthony (1999) *Myths and Memories of the Nation*, Oxford, Oxford University Press.
- THOMPSON, John (1995) *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de las comunicaciones en masa*, México, Casa abierta al tiempo.
- VALENZUELA, José Manuel (2003) *Introducción. Crónica y Estudios Culturales en México. Teorías de la Cultura*, en *Los Estudios Culturales en México*, comp. de José Manuel Valenzuela, México, FCE, pp. 15-33.
- WIENER, Norbert (1950) *Cibernética y Sociedad*, Buenos Aires, Paidós.
- WHITE, Leslie (1949) *The Science of Culture: A study of man and civilization*, Oxford, Straus and Giroux.
- WHORISKEY, Peter (2008) *Instant-Messagers Really Are about Six Degrees from Kevin Bacon*, en *The Washington Post*, publicado el Sábado 2 de agosto del 2008, Washington D.C., version digital en <<http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2008/08/01/AR2008080103718.html>> consultado el 18 de marzo del 2012.
- ZELENKA, Anne (2007) *From The Information Age To The Connected Age*, artículo publicado en <[www.portalcomunicacion.com](http://www.portalcomunicacion.com)> consultado el 3 de marzo del 2012.