

Las prácticas de identificación de los jóvenes en las redes socio digitales. Apuntes para un estado del arte

José Adolfo Herrera Zapata¹

Resumen

El presente trabajo está enmarcado en la sociología comprensiva, de la cual se desprenden múltiples perspectivas que se centran en la comprensión de aspectos subjetivos del individuo, en el caso particular, se parte de un enfoque interpretativo específico, la dramaturgia social, que buscan reconstruir y comprender la realidad de un escenario social a nivel de las interacciones. A continuación, se presentan algunos avances del estado del arte que existe sobre el tema.

Palabras clave: jóvenes, redes sociodigitales, identificaciones, vida cotidiana.

Youth identification practices in socio-digital networks. Notes for a state of the art

Abstract

The present work is framed from comprehensive sociology, of which a lot of perspectives try to understand how emerge subjective aspects of the individual, specifically, we start from a specific interpretative approach, social dramaturgy, trying to reconstruct and understand reality of a social scenario at the interactions level. Some progress is presented about theme.

Keywords: Young people, social-digital networks, identifications, daily life.

Las redes socio digitales en la sociedad contemporánea

Las redes socio digitales en la sociedad contemporánea tienen un papel fundamental en la socialización de los jóvenes, aunque en sus inicios su

¹ Maestro en Humanidades y Procesos Educativos, Universidad de Guanajuato. Estudiante de Doctorado en Ciencias Sociales. Correo: ad_herrera@hotmail.com

objetivo no era este, se han vuelto fundamentales en las interacciones de la vida cotidiana, además de la gran penetración que han tenido en los últimos años en este sector de la población. En el caso de México según la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (INEGI, 2018) el 79.1 por ciento de los usuarios de internet son jóvenes de 18 a 34 años, además, dentro de las actividades de los internautas mexicanos se encuentra el uso de redes virtuales con un 75.8 por ciento y la comunicación con 88.9 por ciento, estos datos, permiten visualizar la inserción y el alcance que tienen las tecnologías y las redes socio digitales en la vida cotidiana y en las formas de socializar, que parece tener un crecimiento cada vez más acelerado.

Aunque la red de Internet se considera un nuevo espacio para la socialización y la interacción su función inicial era diferente a la que tiene hoy en día, su origen se encuentra en la física y política de defensa como menciona Rheingold (2004), precisamente nace en el Departamento de la defensa estadounidense con el fin de superar la tecnología existente y como respuesta al Sputnikel primer satélite que se lanzó al espacio con un animal a bordo por la Unión Soviética en octubre de 1957, en respuesta creó la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzados o el proyecto ARPANET.

En este proyecto los programadores trabajan con un ordenador central los programadores pronto desarrollaron un sentido de comunidad que permitió la invención de estrategias para enviarse mensajes desde las terminales individuales a través de este ordenador común. Sin embargo, no fue hasta finales de los sesenta que varios procesos iniciaban la siguiente fase de ARPA, “comenzaron a planificar una red intergaláctica para conectar los diversos centros de computación de ARPA dispersos por el país” (Rheingold, 2004: 77), además, de que empezó a surgir la idea de fragmentar los mensajes en paquetes de información dicha idea no era del todo norteamericana.

Como parte de la red, algunas plataformas surgidas han evolucionado y centrado su uso en diversos contextos, la aparición de la web 2.0 como se conoce, permitió algunos cambios en la forma de interactuar, el hecho de permitir a los usuarios convertirse en editores de las propias páginas, permite poner el énfasis no sólo en el consumo de contenidos de los diseñadores de sitios web, sino elaborar los propios e interactuar con cualquier usuario de la plataforma. En este sentido, cambia el paradigma de una red que hasta ese momento se le consideraba como estática, a una red dinámica que permite a sus usuarios la producción de contenidos, de tal forma, se da la aparición de las redes sociodigitales.

Para algunos investigadores la primer red sociodigital que aparece es Six-Degrees en 1997, tal plataforma surge con la finalidad de permitir que los usuarios crearan perfiles personales, interactuar, contactar a amigos, unirse a grupos y visitar el perfil de otras personas, cabe destacar que dicha plataforma partía de la teoría de los seis grados de separación, es decir, tenía como principio fundamental que cualquiera está conectado con otra persona del mundo con la condición mínima de estar conectado con seis conocidos, lo cual permitiría tener un crecimiento en la cantidad de personas con las que se interactúa.

Las redes sociales se caracterizan por estar centradas en la comunicación e interacción, no obstante, Hine (2004) identifica un debate en los estudios sobre internet al respecto, haciendo referencia a que internet puede ser entendido como un compuesto de texto más que de interacciones, a razón que no existe una línea que delimite con precisión ambas acciones. No obstante, aunque es mediado el contacto por un dispositivo y en muchas ocasiones a través de texto, la acción que se busca es comunicar y esta tiene carácter social. Apoyándose de uno de los clásicos de la sociología comprensiva Weber (1944), al establecer contacto a través de estos medios se develan conductas individuales orientada a los otros, es decir, la acción es de carácter social cuando tiene sentido propio y es orientada a la acción de los otros.

En el caso de las redes sociodigitales la acción individual de un sujeto, se convierte en una conducta orientada a los otros individuos que son parte de ese espacio digital, por ende, las redes socio digitales son espacios de interacción. Además, “la interacción tiende a ser vista como una actividad que requiere la co-presencia de las partes implicadas, así como el rápido intercambio de perspectivas que lleven a logros comunes entre ellas” (Hine, 2004: 65) y éstas lo permiten.

Hasta el momento es claro la centralidad y el énfasis de las redes socio digitales en la comunicación e interacción, sin embargo, el termino como tal no lo es, de antemano se considera que éste, al igual que toda tecnología posee “significados culturales diferenciados según los contextos en que se emplean” (Hine, 2004: 43), en consecuencia, no se espera tener ideas compartidas o consensuadas. No obstante, para la presente investigación se tratará a continuación de delimitar el concepto y exponer a que se hace referencia con redes socio digitales, por tanto, para entenderlo primero es importante abordar el término sociedad de la información que se refiere a:

La desbordante, creciente y abrumadora cantidad de datos a la que tenemos acceso, pero no a la calidad y utilidad de esos contenidos, aunado a ello la poca

restricción que se tiene para ello, basta con acceder a un equipo y conexión a la red, para colocar en la Internet los contenidos que se quieran. (Trejo, 2012: 231)

De acuerdo a lo planteado, el concepto está relacionado con la información en red a la que se tiene acceso con pocas restricciones, aunque no necesariamente con la misma oportunidad de disposición, teniendo en cuenta que no siempre la calidad y utilidad es implícita a la información, con lo anterior, una red socio digital es “el entorno donde se da la irrupción de contenidos elaborados y difundidos a merced del manejo digital de la información” (Trejo, 2012: 231), es decir, espacios dónde se elaboran y difunden contenidos, dónde ocurre manipulación de información digital, en este sentido, existe una diferencia fundamental con el concepto red social desde la sociología que hace referencia a “un conjunto bien delimitado de actores, individuos, grupos, organizaciones, comunidades, etc., vinculados unos a otros a través de una relación o conjunto de relaciones sociales” (Mitchell, 1969: 2), ya que las primeras van en función de la manipulación de información.

Por último, es importante mencionar que Trejo (2012) identifica o pone en evidencia ciertas características que diferencian a la red y en consecuencia a las plataformas como las redes sociodigitales, de los medios de comunicación que las anteceden como son: el flujo horizontal, la poca restricción y el carácter multimediático de las redes socio digitales, es decir, que la distribución de información no está centrada en unas solas manos, la facilidad de acceso a estas plataformas y la capacidad que tienen de comportarse como un medio que manipula y difunde contenidos de algún emisor específico, a la vez, que reúne y distribuye contenidos de otro parecido o diferente, esto da cuenta que las redes socio digitales no funcionan como los medios de comunicación convencionales como radio y televisión, incluso, el solo hecho de llamarlos medios de comunicación nos introduce a un debate.

La tecnología y las redes socio digitales como tema de estudio

De acuerdo a Trejo “las primeras investigaciones que trataron de interpretar el significado social de la red las desarrollaron ingenieros, psicólogos y filósofos más que los sociólogos y politólogos” (Trejo, 2012: 232), por tanto, este tipo de investigaciones tomaron por sorpresa al campo de las ciencias sociales; algunos antropólogos posteriormente trataron de desarrollar algunas metodologías inspiradas en la etnografía, no obstante, sólo tuvieron un alcance parcial y seguían dejando cabos sueltos dentro de las investigaciones de la internet.

A lo largo del tiempo han surgido nuevas corrientes y miradas que tratan de interpretar y desarrollar el tema de las tecnologías y la red, sin embargo, “se nota el desapego de las ciencias sociales respecto de la información, los nuevos medios que la propagan y sus derivaciones en la sociedad” (Trejo, 2012: 232), se había manifestado el interés antes acerca de los medios convencionales, pero en lo que respecta a los nuevos medios hubo un vacío.

Recientemente empezaron a abundar estudios de los procesos políticos y las instituciones de acuerdo a Trejo (2012), la variedad de estudios en esta corriente se sitúa desde los que adjudican a los medios una capacidad, en ocasiones sobreestimada, de movilizar las voluntades de los ciudadanos, así como, los que los observan como espacios indispensables en la construcción de consensos. En consecuencia, estas posturas al identificar un abrumador poder en los medios, particularmente en la radio y televisión, los determinaron como adversos a todo tipo de democracia, por ejemplo Urbinati (2013) menciona que las tecnologías de la información y la comunicación ofrecen a los ciudadanos ordinarios extraordinarias posibilidades para un mayor conocimiento y participación, no obstante, estas aparentemente autoafirmativas funciones de movilización de las personas son, de hecho, un fenómeno perturbador de las políticas de pasividad y docilidad que pueden cambiar la cara de la democracia.

En este sentido, se observados tipos muy específicos de estudios, por una parte, los que adjudican una capacidad sobreestimada para mover las voluntades de los ciudadanos, y por otra parte, los que se centran en los medios convencionales como artefactos que permiten la dominación ideológica, económica y política, no obstante, otro tipo de estudios que empezaron a surgir y pretendían dar luz acerca de la red de internet, se refiere a la generación de futurólogos como “Negroponte (1996) y Gates (1995), que aspiraban a predecir nuevos futuros, provenientes y extraños, que surgían del advenimiento y expansión de estas nuevas herramientas” (Hine, 2004: 10). En consecuencia, se desprendieron estudios que en este tenor pretendían abordar lo que sucedía con la red de internet, por ejemplo, Mitchel (1996) que aborda las implicaciones que tenía en la publicación y uso de libros, tratando de predecir lo que pasaría a futuro con los textos impresos.

De la misma manera Virilio (1993) buscando predecir lo que sucedería con las herramientas tecnológicas aborda la colonización de la sociedad y la colonización del individuo, Virilio habla del proceso de personalización argumentando que la tecnología no solo permite la colonización de lo geofísico (social) sino también de lo micro físico el cuerpo del individuo, es decir,

las tecnologías no sólo transforman la sociedad y el individuo sino también la constitución física del cuerpo, con el desarrollo de la ciencia y tecnología se conduce a la colonización de los órganos. En cuanto al proceso de personalización originado por las tecnologías Virilio (1993) prescribe que el individuo contemporáneo se encuentra rodeado por las tecnologías que lo interrogan ¿quién deseas ser?, ¿cómo deseas que te vean?, ¿qué deseas cambiar de tu naturaleza original?

Todas estas visiones futuristas tenían que ver con los imaginarios a veces apocalípticos de las comunicaciones mediadas por ordenador, por ejemplo “la corriente de estudios que analizaron la reducción de signos sociales estuvieron lejos de reconocer Internet como un espacio importante y rico para el intercambio cultural” (Hine, 2004: 53). En este sentido, la autora propone mantenerse escépticos a las visiones futuristas, por una parte, y a los estudios que otorgan una gran capacidad de transformación a las tecnologías, por otra; estos estudios pretendían encontrar en el uso de estos medios y en las organizaciones, la reducción de signos sociales, que lejos de comprobarlo, determinaron que eran otras las causas que llevaban a tal práctica y proveerían argumentos para visualizar la red como un espacio de intercambio cultural.

Atinadamente Hine divide la caracterización que se ha hecho de las tecnologías en tres categorías o corrientes de estudio:

Para algunos, las nuevas tecnologías de las comunicaciones son consecuencia lógica de las preocupaciones de la sociedad moderna de la imperante racionalidad y control, la segunda las que ponen incesante énfasis en la incertidumbre, llegándose a convertir en manifestaciones de modos posmodernos de organización y por último, que se concentran en las tecnologías como agentes de cambio social, tan radicales que han llevado largos periodos de tiempo en terminar de adquirir forma. (Hine, 2004: 14)

En este sentido, la autora propone mantenerse escéptico a estos tipos de estudio y menciona que nuestras creencias acerca de internet pueden llegar a tener consecuencias importantes sobre la relación individual y social que construyamos a través de ella, por ejemplo, gran parte de las investigaciones sobre los efectos de estos medios estuvo motivada por preocupaciones gerenciales, ya que se buscaba el mejor camino para desarrollar sistemas de comunicación a través de los medios en las organizaciones.

Hine (2004) propone dos maneras de ver internet, en primer lugar representa un lugar donde se gesta una cultura, en segundo lugar, como un

artefacto cultural, como un producto de la cultura, el último de ellos asume que nuestra realidad pudo haber sido otra. En cuanto a los estudios culturales y simbólicos las redes virtuales se visualizan como espacios donde se dan los procesos de socialización, de conformación de individuos, donde se construye el capital social (cultural y simbólico); Fuentes (2012) argumenta en su investigación que las tecnologías también funcionan como dispositivos de identificación colectiva de los consumos además de espacios de autoformación, en este sentido, da pie a la aculturación informal para ser, hacer y conocer mediante la tecnología, es decir, son un espacio que fomentan la construcción de una cultura global y local a la vez, donde los jóvenes desarrollan una aproximación única, una posibilidad de experimentar entre muchas una especie de ilusión desde el espacio físico y virtual. La autora acierta al tener en cuenta que la experiencia de identificación y aculturación se da en ambos espacios, el virtual y físico, no obstante, se sigue separando los espacios digitales de los físicos.

Generalmente se puede encontrar en las redes sociodigitales como se conocen hoy en día, cientos de narrativas que develan no sólo el mundo público, sino el privado, Flores (2010) alude a la ruptura que se presenta en la modernidad tardía entre los límites tradicionales de lo público y lo privado desde el estudio de las narrativas autobiográficas de bloggers. Este ejercicio reflexivo, como ella lo llama, se hace en público y se trata de una práctica comunicativa más compleja de lo que aparenta, aunque pareciera una acción superficial se da desde la reflexibilidad, por último, concluye que después de las sociedades que escondían todo tras las puertas, las sociedades actuales, principalmente en las generaciones más jóvenes, revisan la propia vida en público, desmenuzan y reconstruyen las propias experiencias a partir de miradas propias y ajenas, definitivamente, abordar el tema desde las narrativas constituye una forma interesante de desmenuzar las experiencias de los sujetos que se viven en los espacios digitales.

Finalmente, las investigaciones de los consumos culturales se colocan en los estudios que asumen a internet como un artefacto cultural, donde se pone énfasis en el análisis los productos que consumen los jóvenes desde medios como la televisión, las plataformas en internet, entre otros. Pasquier (2008) analiza en su trabajo una serie televisiva para adolescentes en Francia planteando que la experiencia no es de orden individual sino colectivo, asimismo, hace el análisis desde dos perspectivas: la lectura fans y la lectura paródica, la primera intenta entablar una relación con el ídolo, la segunda intenta jugar al fan patológico que vive dentro de éste como si se tratara del mundo real.

La idea de que los programas son peligrosos para quien los consume tiene que ver con el hecho de denunciar una desviación en el mundo ficcional, no obstante, lo que quiere externar es que no participa de ello, es interesante la forma en que la autora aborda el problema ya que permite observar cómo se apropian los jóvenes que se identifican y los que cuestionan este contenido, concuerdo con que estos últimos tratan de una manera particular debatir el valor de estos identificadores, sin embargo, son partícipes de ellos.

Por último, existen estudios que se han concentrado en la identidad que se da en los entornos virtuales, Hine menciona que hay investigadores que al observar que las personas juegan con la identidad, infieren que las tecnologías por sí solas causan transformaciones en la concepción de esta, “parecería que hemos pasado al extremo de adjudicarle también de modo determinista, la generación de ricas formaciones sociales o la fragmentación de la identidad” (Hine, 2004: 30). La autora propone mantener el interés por el estudio de lo que la gente hace con la tecnología, y a su vez asumirlo como un espacio en el que se actúa, para poder empezar a descubrir que se hace, por qué y bajo qué condiciones.

Definitivamente, los dominios multiusuario, permiten interacciones de forma enteramente innovadora y diferente, exaltan la fantasía, por ejemplo, el uso creativo del alias. Sin embargo, la identidad como acto performativo se ejerce en todas las esferas de la vida diaria y es anterior a la llegada de la red, la velocidad de información implica falsedad, no obstante, la autenticidad no está determinada por la tecnología como tal como menciona Baym (1998).

Interacciones y subjetividad en las redes socio digitales

Para Weber (1944) en la acción social se incluye toda conducta humana a la que el individuo actuante atribuye un significado subjetivo y en la medida en que lo hace de esta manera trata de diferenciar de la acción respecto a la conducta puramente reactiva, es decir, la acción se diferencia de la conducta en razón que la primera resulta significativa para el individuo que actúa, además, la acción en Weber está enfocada en la conducta de otros, en particular, la acción social es la conducta del actor que está orientada significativamente hacia los otros. En este sentido, la práctica de identificación en las redes socio digitales es una acción que se orienta a los otros, el hecho de ser parte de este tipo de plataformas nos lleva a actuar en función de los otros usuarios y la interacción e identificación con ellos posee una carga significativa.

De acuerdo a lo anterior, una de las más importantes perspectivas teóricas que parten de la interacción y profundicen en la comprensión de su

significado, es la dramaturgia social de Goffman; el autor a partir de la metáfora del rito, analiza las reglas y ritos que se ponen en juego en las interacciones considerando que hay reglas que llama subyacentes que estructuran los encuentros o las interacciones sociales, es decir, existe un orden normativo desde reglas sustantivas y reglas ceremoniales, cuyo respeto se vuelve un rito, de manera que hay un compromiso en la interacción que los actores deben respetar, Goffman (1959) propone desde la metáfora cinematográfica, que las interacciones no son la experiencia que los hombres tiene de la realidad, sino, se organiza y estructura en marcos de referencia, es decir, códigos mediante los cuales los individuos organizan su *self* según las oposiciones principales, una especie de mecanismos orientadores, mediante los cuales las personas sienten a donde deben dirigirse para buscar apoyo o donde ubicar los centros de poder que hay que respetar.

Desde esta particular perspectiva (Goffman, 1959) la acción se presenta en el inter de dos regiones el “escenario” y el “*back stage* o camerino”, además, la acción se produce dentro de una estructura interactiva, que implica ciertas características físicas, suposiciones y convenciones o normas, “un individuo que actúa dentro de esa estructura adaptará su comportamiento a ella buscando proyectar una autoimagen que sea más o menos compatible con la estructura y la impresión que desea transmitir” (Thompson, 2018: 26). Generalmente, la imagen que se quiere proyectar del individuo es lo que se coloca en el escenario, que no necesariamente es congruente con la actuación o aspectos del yo en el camerino, por lo regular en ésta región se colocan los aspectos o acciones que se consideran inadecuados o pueden llegar a desacreditar al individuo, es la zona en la que se puede relajar y bajar la guardia, no requiere como menciona Thomson (2018) cuidar o estar al pendiente de acciones y expresiones con el mismo nivel de reflexividad como lo hace en el escenario.

En lo que se refiere a las prácticas de identificación en las redes socio digitales, Turkle (2011) menciona que los entornos virtuales se convierten en espacios atractivos porque ofrecen oportunidades para una vida social, además, porque permiten presentar un yo, pero no cualquier yo, sino mostrar la identidad de quien yo quiero ser, es decir, tratar de controlar un personaje, esta práctica de crear un yo se convierte un acto proyectado que busca cumplir una expectativa clara y con motivos específicos de los individuos. Como aclara, la autora, esta práctica no surge con las herramientas digitales, es anterior y se encuentra bien documentado.

Como se mencionó anteriormente Goffman (1959) desde la dramaturgia social aborda esta cuestión, lo que transmitimos a los demás es cuestión de

lo que elegimos compartir para dar una buena impresión y también lo que revelamos involuntariamente es subproducto de quienes somos. Boyd (2014) argumenta que, con base a su comprensión social, incluyendo el contexto y la audiencia, los jóvenes toman la decisión de que compartir en las redes con el fin de actuar adecuadamente a la situación y ser percibidos de la mejor manera.

Es importante mencionar que la esfera de lo digital se refiere a las redes, a lo online, llamándolo así no con un afán de establecer fronteras claras con lo offline, por el contrario, se concuerda con Turkle (2011), Winocur (2009) y Hine (2015) que los límites de lo online y offline cada vez se vuelven más borrosos, la experiencia digital de socialización no sustituye al mundo palpable, sino que cabalga sobre el mismo, es decir, lo cotidiano e internet se han incrustado, se han embebido. Por su parte, Thompson (2018) habla de cuatro diferentes tipos de interacción que caracterizan a las sociedades contemporáneas en las que los medios de comunicación desempeñaron un papel fundamental en su constitución y son las siguientes, interacción cara a cara, interacción mediada, interacción cuasi-mediada e interacción mediada digital, Thomson no elabora dicha división con el objeto de delimitar dichos tipos de interacción, al contrario. “En los contextos reales de la vida cotidiana estos tipos diferentes de interacción a menudo están entrelazados de maneras complejas y los individuos se están moviendo constantemente entre ellos, o incluso interactuando de varias maneras simultáneamente” (Thompson, 2018: 22).

En lo que se refiere a los adolescentes como menciona Turkle (2011), es característico en ellos el juego de identidad o identificación y con las redes socio digitales tienen acceso a ricos materiales para desempeñar este trabajo, no obstante, no es una tarea nada sencilla, aunque pareciera que los adolescentes sobre todo los llamados “nativos” cuentan con las habilidades para manejar sin ningún problema las nuevas tecnologías, la vivencia que experimentan es más compleja de lo que parece, “presentar un yo con múltiples circunstancias, múltiples medios y múltiples objetivos, no es nada fácil, varios cuestionamientos atraviesan a los jóvenes, ¿qué imágenes, hechos incluir?, ¿cuánto de la vida personal hay que revelar?, ¿será un lugar para lucir bien?, etc.” (Turkle, 2011: 272), todo esto que tiene que ver con las convenciones o normas dentro de las estructuras de interacción de las que habla Goffman (1959).

Definitivamente, está situación no es propia de las plataformas, sin embargo, genera más peso a los adolescentes al estar en un medio donde la visibilidad se da de manera más rápida y sencilla, por otra parte, hay que tener en cuenta los procesos de construcción de identidad, Winocour (2009) nos menciona al respecto que en estos procesos, el ser aceptado o no, ser parte de algo

o no, es una marca fundamental para los jóvenes tanto *online*, como *offline*, por tanto, no se puede simplificar, ni minimizar la forma en que los jóvenes se apropian y viven esta apropiación de la red en las prácticas de identificación.

Cierre

Las redes socio digitales permiten desde la construcción de perfiles crear un avatar, personaje o un yo, como han nombrado algunos teóricos, cuya información puede ser verídica o falsa, no obstante, “más que preguntarse si son consistentes o corresponden a la vida real, se debe reorientar el foco a como se organizan y se viven en sus propios términos” (Hine, 2004: 147), es decir, concentrarse en cómo las personas construyen y comprenden las descripciones y la factibilidad de éstas. En este sentido, Turkle (2011) argumenta que cuando realizamos una vida a través de los avatares expresamos nuestras esperanzas, fortalezas y vulnerabilidades, además, menciona que somos más libres para explorar identidades en espacios fuera de la rutina de la vida diaria, de acuerdo a lo anterior, el hecho de poder jugar con elementos de las identidades como el nombre, sexo, escolaridad, la pertenencia, permite experimentar ciertas libertades, y dejar a un lado las reglas subyacentes que estructuran las interacciones en los espacios de socialización y que no son los únicos lugares dónde se puede jugar con las identidades. A su vez Winoucur (2009), referente a esta práctica sobre todo cuando se realiza en cierto anonimato menciona que se convierte en un vehículo ideal para los jóvenes proyecten aspectos negados o idealizados y liberar deseos reprimidos.

Bibliografía

- BAYM, N., (1998). “The emergence of on-line community” en Jones, S. (comp.), *Cybersociety 2.0: Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks. CA, Sage Publications.
- BOYD, D. (2014). *It's complicated: the social lives of networked teens*. New Haven, Yale University Press.
- FLORES, M. D. (2010). “Miradas propias y ajenas: El sentido de reflexividad en el Blogging autobiográfico” en *Razón y palabra. Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación* [En línea] No.73. Agosto de 2010, Pontificia Universidad Católica de Ecuador, disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N73/MonotematicoN73/07-M73Flores.pdf> [Accesado el 20 de febrero de 2018]

- FUENTES, Z. M. C. (2012). *El Edén de los jóvenes: Los cibercafés populares*. México D.F., Juan Pablos Editor.
- GOFFMAN, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Nueva York, Doubleday Anchor Books.
- HINE, C. (2004). *Etnografía Virtual*. Barcelona, Editorial UOC.
- HINE, C. (2015). *Ethnography for the Internet. Embedded, Embodied and Everyday*. London, Bloomsbury Publishing Plc.
- INSTITUTO Nacional de Estadística Geografía e Informática. (2018). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (comunicado de prensa núm. 179/19)* [En línea] Disponible en: https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/OtrTemEcon/ENDUTIH_2018.pdf
- MITCHEL, W.J. (1996). *City of Bits: Space. Place and the Infobahn*. United States, Cambridge MIT Press.
- MITCHELL, J.C. (1969). *Social Networks in Urban Settings*. Manchester, England, Manchester University Press.
- PASQUIER, D. (2008). “La televisión como experiencia colectiva: un estudio de recepción” en Morduchowicz, R. (comp.), *Los jóvenes y las pantallas*. Barcelona, Gedisa.
- RHEINGOLD, H. (2004). *Multitudes inteligentes: La próxima revolución social*. Barcelona, Gedisa.
- THOMPSON, J. B. (2018). “Mediated interaction in the digital age” en *Revista MATRIZES* [En línea] No. 12. Mayo de 2018, Universidad de Sao Paulo Brasil, disponible en: <http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/153199/149813> [Accesado el 10 de enero 2018]
- TREJO, R. (2012). “Ciencias sociales ante el entorno digital” en R. Casas y H. Carton (comp.), *Democracia, conocimiento y cultura*. México, D.F., Bonilla Artigas Editores.
- TURKLE, S. (2011). *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York, Basic Books.
- VIRILIO, P. (1993). *El arte del motor*. París, Editions Galilée.
- URBINATI, N. (2013). “Crise e metamorfoses da democracia” en *Revista Brasileira de Ciências Sociais*. Año 28, número 82, junio de 2013, pp. 05-16.
- WEBER, M. (1944). *Economía y Sociedad*. México, D.F, Fondo de Cultura Económica.
- WINOCUR, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular*. México, Siglo XXI Editores.