

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

“LAS COMUNIDADES VIRTUALES, UNA NUEVA
ESTRUCTURA EN LA INTERACCIÓN DE LA VIDA
SOCIAL DEL ADOLESCENTE”

T E S I S

PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

SUSTENTANTES

Contreras Torres María Raquel.

De Anda Alanis Lorena Leticia.

Rivera Neri Elsa.

Director de Tesis: Ramos Palacios Guillermo René.

México, D.F. Septiembre de 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos:

Gracias a Dios por guiar nuestros caminos y darnos la oportunidad de concluir este trabajo.

A nuestra querida Universidad Nacional Autónoma de México, por enseñarnos a quererte, formarnos por segunda vez y permitirnos ser parte de ti.

René por tu apoyo, confianza, guía y esas pláticas en el café donde nos volviste a sembrar la semilla del conocimiento, para llevar con éxito la realización de esta tesis.

Angélica Ávila, Carlos Chávez, Rolando Chávez, Mauricio Lagunas, por su apoyo tiempo y dedicación.

Quique por tus comentarios y consejos que siempre estuviste dispuesto a darnos y orientarnos en esta aventura de tres viejas amigas.

Julia y Nacho por sus aportaciones e ideas.

A los Colegios Brookfield Americano y Escuela Secundaria Técnica No. 64 por las facilidades prestadas para la realización de este proyecto.

A nuestros adolescentes.com que compartieron con nosotras su privacidad.

A nuestras familias por su apoyo incondicional y tiempo.

ÍNDICE

	Página
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULOS	
1. COMUNICACIÓN MULTIMEDIA	
1.1 TECNOLOGÍA Y CAMBIO SOCIAL	8
1.2 GLOBALIZACIÓN Y CULTURA	16
1.3 RED E INTERACCIÓN	24
2. COMUNICACIÓN VIRTUAL EN EL ADOLESCENTE	
2.1 DESDE LA PSICOLOGÍA	35
2.2 DESDE LA SOCIOLOGÍA	48
2.2 DESDE LO ANTROPOLÓGICO	67
3. GÉNESIS, ESTRUCTURAS Y DINÁMICA DE LAS REDES VIRTUALES	
3.1 GÉNESIS Y REDES VIRTUALES	77
3.2 FACEBOOK	97
3.3 HI5	109
3.4 TWITTER	117
3.5 MESSENGER	124
4. ESTUDIO DE CASO: ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN MEDIA	
4.1 ESTUDIO CUANTITATIVO Y CUALITATIVO	130
CONCLUSIONES	167
ANEXOS	176
BIBLIOGRAFÍA	207

INTRODUCCIÓN

“...A veces cuando me conecto y empiezo a platicar siento algo extraño. Algo que ni yo misma pudiera explicar. Es como una sensación en la que no puedo dejar de escribir en el tablero de la computadora. Pero lo que no me gusta es cuando me tengo que desconectar siento como si alguna parte de mí se quedara en la computadora y no me dejara ir...” (Sic).

Anaely Carolina Vázquez Rivera

“...Cuando el adolescente sueña despierto teje habitualmente durante largo tiempo un poema imaginado, formando partes aisladas, más o menos constantes, lleno de peripecias diversas, variadas situaciones. Diríase que es un ensueño creativo producto de la imaginación del adolescente que él vive como si fuera una realidad”.

Vygotski

llllll smule =) llllll dice:

*hola!

☆♪•mũñƏkiitð•♪☆ dice:

*Olla tu miilagrO q me hablaz...!

llllll smule =) llllll dice:

*jji

*como taz?

☆♪•mũñƏkiitð•♪☆ dice:

*mOe bn ii tu

llllll smule =) llllll dice:

*=!

*q haces?

☆♪●mũñƏkiitð●♪☆ dice:
***tarea**
 ıllıllı smule =) ıllıllı dice:
 *jaja! aii ahaaa!

☆♪●mũñƏkiitð●♪☆ dice:
***snif**
 ıllıllı smule =) ıllıllı dice:
 *jji
 *y q me 123?

☆♪●mũñƏkiitð●♪☆ dice:
***em pz nada**
 ıllıllı smule =) ıllıllı dice:
 *wow! q interesante ;)

☆♪●mũñƏkiitð●♪☆ dice:
***zi**
 ıllıllı smule =) ıllıllı dice:
 *bueno... iia me voii
 *jeje

☆♪●mũñƏkiitð●♪☆ dice:
***Ok**
***bie**
 ıllıllı smule =) ıllıllı dice:
 *jeje a ver cuando nos vemos eh¿?

☆♪●mũñƏkiitð●♪☆ dice:
***klarO**
 ıllıllı smule =) ıllıllı dice:
 *okis
 *biie! tc, tkmpeace

☆♪●mũñƏkiitð●♪☆ dice:
***bie**
***TQ**

Las nuevas tecnologías de información y comunicación como es el caso de Internet y sus medios, las redes virtuales, (Factbook, Messenger, Hi5 y Twitter entre otras) han modificado la forma tradicional de interactuar de los seres humanos; cuando vemos conversaciones realizados por adolescentes, como la citada anteriormente, nos surge la inquietud de saber si esta nueva forma de comunicarse ha tenido alcances y repercusiones en la vida social de las nuevas

generaciones, que nacieron, están creciendo y son activos navegantes de estas redes virtuales.

Los jóvenes de hoy forman una parte activa de la Red, sobre todo de comunidades virtuales, ya que conforman un fuerte grupo que consume todo lo que surge en ella. También son productores de formas simbólicas virtuales: los jóvenes envían o reciben mensajes instantáneos, chatean, suben videos a la red, comparten música, juegos interactivos y experimentan día a día la comunicación a distancia, en una combinación de realidad-virtualidad, que los conforma como una generación que realiza y traslada parte de sus actividades sociales al ciberespacio.

Por lo anterior, consideramos que este tema es de gran interés para aquellos que no nacimos inmersos en las nuevas tecnologías. En la actualidad para muchas personas navegar en la red es un forma de vida, llevan a cabo diversas actividades cotidianas como estudiar, trabajar, jugar, comprar e interactuar socialmente, entre otras.

Esto nos lleva a reflexionar sobre los alcances y repercusiones que se generan en estas nuevas generaciones de jóvenes; surgen interrogantes acerca de sí la interacción virtual que ellos experimentan desde una posición aislada, solitaria y en la que comparten sentimientos individuales los lleva a buscar nuevos caminos para comprender y experimentar sentimientos colectivos; así como, sí la percepción de su entorno a través de Internet modifica estas experiencias individuales y por ende la construcción de su identidad.

Los adolescentes que interactúan en las comunidades virtuales trasladan y extienden parte de sus relaciones sociales a la red, y si bien éstas no determinan su vida social en la vida real, si forman lazos de amistad virtuales, que los lleva a una nueva forma de relacionarse, surgen nuevas reglas y formas de interactuar que se ubican bajo una nueva perspectiva de intercambio virtual que traspasa las fronteras del espacio y tiempo, sin tener presencia física y sin importar qué tan

lejos se encuentren los contactos; así pues el cibernauta adolescente tiene más posibilidades para relacionarse, y puede mantener contacto con usuarios de todo el mundo y transmitir sus conocimientos, información, opiniones, experiencias e incluso sus sentimientos. Así pues surge una interrogante, ¿que tanto afectan estas relaciones virtuales el comportamiento, valores y creencias de estos jóvenes?

Por lo anterior, consideramos realizar un trabajo de campo de estudiantes que se encuentran cursando la educación media (primero, segundo y tercer año de secundaria) tanto del sector educativo privado como público a través de la aplicación de un cuestionario y trabajos libres dirigidos a que expresen su experiencia, conocimiento y percepción de las comunidades virtuales, con la finalidad de evaluar la relevancia e importancia que dan los adolescentes a la interacción que experimentan en las redes virtuales, para lo cual nos fijamos los siguientes objetivos:

- ¿Qué tanto trasladan las actividades cotidianas como jugar, estudiar e interactuar con sus amigos y familia a la red?
- ¿Están cambiando los lugares de esparcimiento y consumo tradicional como practicar deportes en parques o centros deportivos, ir al cine y jugar, entre otros, por permanecer más tiempo en las redes sociales (Facebook, Hi5 y el Messenger)?
- ¿Qué tanto influye en la construcción de su identidad y consolidación de sus valores, hábitos, conocimientos, socialización, gustos, aficiones, etc.?
- Determinar como en las redes virtuales se genera un nuevo discurso virtual-cultural, integrado por un sistema simbólico de metáforas y metonimias, de códigos y signos propios de la red, mediado por las NTIC.

Pretendemos demostrar nuestras hipótesis que estructuramos de la siguiente forma:

- Los jóvenes que interactúan en las redes sociales, modifican el modo de relacionarse ya que se rigen bajo un discurso virtual-cultural en un contexto de aislamiento compartido que parte de realidades y ficciones.
- En estas relaciones sociales-virtuales buscan una comunidad virtual con el fin de pertenecer a un grupo social y conformar o fortalecer su identidad.
- La interacción social de estas comunidades se realiza sin compromiso con fines de entretenimiento para compartir emociones, inquietudes y experiencias.

Cabe señalar, que haremos mención de Twitter, ya que sabemos que si bien es una red social que no es muy frecuentada por los adolescentes con fines de interacción, es muy popular y en la actualidad está expandiendo sus alcances cada día más, al grado que se ha convertido en un medio que es muy recurrido por los medios de comunicación e información, artistas y personajes públicos.

La industria de las tecnologías de información y comunicación han traído consigo una serie de cambios en diversos campos del conocimiento y de las relaciones sociales en el mundo: la comunicación, la cultura, la educación y el entretenimiento entre otros, se ha sumergido en el mundo de la virtualidad y se ha convertido en un atractivo mercado. Los países desarrollados desde hace varias décadas han estado apoyado el desarrollo de las nuevas tecnologías e invertido fuertes capitales en investigación, en fortalecer y ampliar la industria de los medios de comunicación e información.

La interactividad virtual se ha expandido gracias a la globalización; se ha potenciado y reestructurado la forma de relacionarse socialmente, los individuos son ahora parte fundamental en la construcción del ciberespacio. No hace mucho tiempo los seres humanos que establecían una comunicación a distancia lo hacían mediante el teléfono fijo o algún radio operador de onda corta; hoy en día con nuevos recursos y diversos productos de las nuevas tecnologías el panorama se

ha transformado, ahora instantáneamente podemos comunicarnos al otro lado del mundo.

Es normal poder ver a niños, jóvenes, adultos e incluso personas mayores utilizando el uso de celulares, ipods, juegos interactivos, e incluso usar en parques o cafés lap- tops experimentando el mundo de la modernidad, de la comunicación a distancia en una combinación de realidad y virtualidad.

La interacción del mundo actual ha encontrado un nuevo lugar y medios para realizarse, así pues podemos ver como a través de infinidad de posibilidades técnicas que ofrecen las nuevas tecnologías, los seres humanos, en cafés, en sus casas, en sus trabajos, en la escuela, en las calles, o en el parque, realizan gran parte de sus actividades cotidianas. El uso de tecnologías como celulares, Iphone, Black Berry, lap top, etc..., se ha esparcido por todo el mundo y con el apoyo de diversos medios como las redes virtuales la interacción social se traslada al ciberespacio.

Las redes virtuales como el Facebook, Messenger, Hi5 y Twitter se han posicionado como sitios de mayor demanda en todo el mundo; personas, organizaciones, instituciones y medios de comunicación están haciendo uso de ellas debido a su carácter de interactividad, pero su alcance ha rebasado el control de los contenidos simbólicos que circulan en éstas creando la necesidad de normar y administrar estos sitios.

Esta nueva forma de interacción se forma a través de la integración de grupos, donde se interactúa con conocidos y desconocidos, cada usuario aportará su experiencia de vida, emociones y conocimientos adquiridos. En las redes virtuales los cibernautas ahora como protagonistas, con identidades construidas bajo las posibilidades de ficción y anonimato dispersarán productos simbólicos.

Consideramos que estudiar cómo se relacionan y estructuran los *adolescentes.com*, término que creamos en una reunión de trabajo cuando

decidimos investigar a los jóvenes que navegan en las redes virtuales hoy en día, nos dará una perspectiva más amplia de cómo se han modificado la forma de interactuar socialmente de estas generaciones, y responder a interrogantes que la sociedad actual se hace como: ¿la interacción virtual ayuda ó entorpece la convivencia colectiva? ¿El aislamiento colectivo lo conlleva a buscar nuevos caminos para comprender y experimentar sentimientos colectivos? ¿La percepción del entorno a través de la cibercultura modifica las experiencias individuales y por ende la construcción de la identidad del adolescente? La respuesta se verá en un futuro próximo, sin embargo la reflexión y el estudio de este fenómeno está en proceso.

I COMUNICACIÓN MULTIMEDIA.

I.1 TECNOLOGÍA Y CAMBIO SOCIAL

Hablar de tecnología nos remonta a la historia de la invención de herramientas y técnicas para facilitar el trabajo del hombre. La tecnología forma parte del desarrollo de la humanidad, su aplicación en los quehaceres de la sociedad, sus usos en la cultura, economía, política, costumbres e innovaciones modifican paulatinamente el acontecer día a día en la vida de los individuos y su entorno social. La ciencia y la tecnología ya no se limitan a la industria y los laboratorios, se han entrelazado con la sociedad, en la actualidad podemos observar el mundo humanamente construido como un todo integrado.

Han surgido teorías relacionadas a la evolución social y cultural, algunas consideran al progreso tecnológico como el factor principal de desarrollo de las civilizaciones. La concepción de Lewis Henry Morgan (antropólogo estadounidense), nos presenta tres etapas principales de la evolución social (salvajismo, barbarie y civilización) que pueden dividirse por ciertos inventos y descubrimientos tecnológicos como el fuego, el arco y la alfarería en el salvajismo, la domesticación de animales, la agricultura y el trabajo con metales en la barbarie y el alfabeto y la escritura en la civilización.

En cada etapa, la sociedad fue transformada económica, social y culturalmente al ingresar en ella nuevos inventos y descubrimientos, marcando la pauta hacia otra tecnología que modificara la estructura social existente.

Las tecnologías de siglo XX se desarrollaron rápidamente en las áreas de transporte, educación, economía, ciencia y comunicación entre otras; este avance significativo, en ocasiones estuvo ligado a fines bélicos como es el caso en particular de la computadora. En los pocos años que han transcurrido del siglo XXI la tecnología ha avanzado de forma vertiginosa, progresando en todos los campos en específico en la comunicación de masas. A finales del siglo XX y principios del XXI, la tecnología ha hecho posible la globalización de la sociedad, y la información se ha convertido en el motor de cambios sociales, económicos y culturales.

Con la evolución de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC), han surgido diversos medios y recursos para interactuar en redes sociales¹ que han revolucionado la forma en que se relacionan los individuos; la interacción se realiza a través de Internet², y su expansión es exponencial, los adolescentes se incorporan día a día, les resulta familiar, pues ellos nacen en la era digital.

Es importante resaltar que los usuarios habituales de Internet determinan y conforman la cultura virtual³ y la forma de interactuar, ya que éstos son los que definen con su uso los hábitos, reglas y normas que rigen la comunicación que se genera.

En las comunidades virtuales⁴, los usuarios navegan y existen dentro de conexiones de redes en los sistemas de las NTIC, participan, construyen y constituyen una sociedad de información dentro del espacio virtual, el ciberespacio⁵ en el que aparecen nuevas formas de interacción y perspectiva de intercambio social que forman nuevos lazos de relaciones sociales. El adolescente en las comunidades virtuales tiene la oportunidad de establecer infinidad de relaciones sociales a partir de sus contactos, establecerá relaciones y o lazos superficiales los cuales no se fortalecen en su mayoría por la ausencia de la presencia física. Algunos ciberadolescentes⁵ platican con sus amigos ya conocidos físicamente y fortalecen su amistad porque incrementan su acercamiento por la facilidad y accesibilidad que proporcionan las comunidades virtuales. Otros conocen a nuevos amigos que por lo general son transitorios. "...Internet es apta para desarrollar lazos débiles, para crear lazos débiles, pero no es apta para crear lazos fuertes, como media, y es excelente para continuar y reforzar los lazos fuertes que existen a partir de la relación física" Castells⁶.

- (1) Redes sociales: Una red social es una estructura social que se puede representar en forma de uno o varios grafos en los cuales los nodos representan individuos (a veces denominados actores) y las aristas relaciones entre ellos. Son aplicaciones web que nos permiten conectar a las personas con sus amigos e incluso realizar nuevas amistades. Además, permiten a los usuarios compartir contenido, interactuar y crear comunidades sobre intereses similares. http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social
- (2) Internet: es una ventana que permite aproximarnos a las ciudades desde nuevos puntos de vista y "construirlas bajo nuevos parámetros arquitectónicos, relacionales y simbólicos." Paseando por la ciberciudad. Oscar López Catalán y Pep Vivas i Elias, p. 9
- (3) Cultura Virtual: conjunto de valores, costumbres, creencias y prácticas ligadas a una forma de vida de un grupo que existe sólo aparentemente y no es real.
- (4) Comunidades virtuales" podemos considerar las 'comunidades virtuales' como entornos basados en Web que agrupan personas relacionadas con una temática específica que además de las listas de distribución (primer nodo de la comunidad virtual) comparten documentos, recursos..."<http://www.uib.es/depart/gte/gte/edutec-e/revelec20/cabero20.htm>
- (5) Ciberespacio: Son redes electrónicas autodefinidas de comunicación interactiva, organizada en torno a un interés o propósitos compartidos. Manuel Castells, La era de la información, p.395.
- (6) Manuel Castells, 1999. Internet y la Sociedad Red, HOME(www.sociologia.de)

Con Internet nace una nueva era digital que facilita que por un mismo canal se puedan enviar textos, imágenes y sonidos a la velocidad de la luz, pero lo trascendental es que se ha popularizado ya que se traspasan y reducen las fronteras de la comunicación, el tiempo, el espacio y el idioma. Esto ha supuesto que la cultura de los distintos países se entrelaza fusionándose en una subcultura virtual global. Los grupos sociales se agrupan de acuerdo a su estructura social e identidad cultural, las sociedades actuales sumergidas en las nuevas tecnologías se construyen en torno a un estado producido por la conjugación de la red y el usuario que desarrolla una nueva forma de producir, comunicar y vivir.

El desarrollo de las tecnologías de información y comunicación modifican los aspectos sociales, culturales, políticos y económicos del mundo. El ritmo acelerado y la capacidad de penetración de estas nuevas tecnologías ha reestructurado la vida cotidiana de los humanos sobre todo de un grupo muy importante de la sociedad; los adolescentes, los cuales son vulnerables ya que están buscando su identidad. La economía, la cultura, la política y la sociedad de todo el mundo se han visto insertas en la globalización y han surgido nuevas formas y procesos en la forma de relacionarse. "...Una revolución tecnológica, centrada en torno a las tecnologías de la información, está modificando la base material de la sociedad a un ritmo acelerado". Manuel Castells⁷.

La sociedad y la tecnología son copartícipes en la penetración de las NTIC ya que diversos factores y actores participan en este proceso; las necesidades sociales determinan el desarrollo tecnológico el cual a su vez fomenta nuevas necesidades. Sin embargo el Estado es una fuerza importante de innovación tecnológica de acuerdo a sus intereses ya que cuentan con el capital y la infraestructura para desarrollarla "...el papel del Estado, ya sea deteniendo, desatando o dirigiendo la innovación tecnológica, es un factor decisivo en el proceso general, ya que expresa y organiza las fuerzas sociales y culturales que dominan en un espacio y tiempo dado..."Castells⁸.

(7) Manuel Castells, 1999, Internet y la Sociedad Red, HOME(www.sociología.de)

(8) Manuel Castells, La Era de la Información, Vol. 1, pp.38 y 39.

Un ejemplo es el caso de China y la compañía Google, en enero de 2010 se publicó en diversos medios⁹ que la compañía estadounidense Google, considerado líder mundial en la búsqueda de información en Internet, anunció la posibilidad de finalizar sus operaciones en China a raíz de haber sufrido un ataque en su sistema y en la infraestructura de la empresa procedente de China, y el robo de propiedad intelectual; además de negarse en el futuro a aplicar los filtros y rechazar someterse a las imposiciones de la censura china, y que derivó en que a través del portal www.google.cn las restricciones y filtros parecían haberse levantado, ya que por primera vez las búsquedas relacionadas con el Dalai Lama, la revuelta de 1989 de Tiananmen y la secta religiosa Falungong daban resultados, pese a que la información sobre estos temas está muy restringida. La afectación se consideró no sería solamente a nivel político sino económico ya que la sede de la compañía en Pekín, emplea a unas 700 personas y se tiene estimado que Google perdería 350 millones de internautas Chinos.

Las NTIC se han entrelazado en una red global e introducen una nueva forma de relación entre la Economía, Estado y Sociedad, ya que posibilitan la integración de intercambios y relaciones entre ciudadanos de todo el mundo lo que es un importante factor de progreso económico y productividad en las sociedades. Los cambios tecnológicos que se han producido en los últimos años en el mundo permiten la entrada a una nueva era que va más allá del flujo de capitales, “...nuestra sociedad está construida en torno a flujos; flujos de capital, flujos de información, flujos de tecnología, flujos de interacción organizativa, flujos de imágenes, sonidos y símbolos”¹⁰, un nuevo sistema social, que ha producido importantes cambios significativos en la estructura económica y social, y en el conjunto de las relaciones sociales en las sociedades.

La expansión de redes informáticas y de comunicación de Internet ha hecho posible la universalización de los intercambios y relaciones sociales, que repercute de forma directa en los comportamientos personales y comunitarios, así como en las formas de integración social y cultural. Surge una nueva forma de expresión virtual la cual

(9) Nota periodística del Periódico el Universal “Desmiente China a Google y defiende libertad de Internet “ Notimex en Pekín Negocios Jueves 14 de Enero, 2010.

(10) Manuel Castells, La Era de la Información, p. 445.

se denominará jerga virtual, que se construye con la participación de los usuarios, los medios y recursos con que cuenta la red; y que contiene códigos y emoticones especializados que estructuran una nueva forma de expresarse, transmiten formas simbólicas¹¹ y modifica la forma tradicional oral y escrita que se realiza en las relaciones con presencia física e interacción mediática. Incluso algunas investigaciones que se han realizado acerca de este tema consideran que modifica y distorsiona el idioma; y, afecta además de la actividad económica, la estructura laboral-ocupacional y la calidad de vida e igualdad de oportunidades de los individuos.

Tecnología y conocimiento se han convertido en elementos principales del progreso social más que la acumulación de capitales, son el motor para el desarrollo social y las relaciones que los ciudadanos entretejen día a día. La tecnología afecta a la organización del trabajo, surgen nuevos modelos de empleo como el trabajo en casa, se redefine una nueva estratificación social: los que cuentan con nuevas tecnologías, entre ellas la computadora y los que no, o no saben cómo usarla.

Los individuos y lugares de trabajo no conectados a Internet pierden competitividad económica, es decir no se pueden sumar a la oferta laboral ni al desarrollo económico y social; los que no se conectan a Internet tienen una seria desventaja con aquellos individuos que sí lo hacen, no caminan junto a las nuevas dinámicas de competencia en el sector económico y social, estas personas no saben que una gran cantidad de información está en la red, que hay que saber cómo buscarla, cómo procesarla, cómo transformarla, esa capacidad de saber qué hacer con lo que ya se sabe, marca una diferencia ligada al origen social, familiar, cultural y educativo. Las relaciones laborales, económicas, políticas, académicas, sociales, culturales, comerciales, entre otras están ahora también en Internet.

Durante los próximos años se seguirán desarrollando profesiones acordes al desarrollo económico y tecnológico de la nueva sociedad informática; profesionales de las

(11) Formas simbólicas las formas simbólicas son producidas por agentes situados dentro de un específico contexto sociohistórico, dotados con instrumentos y capacidades de varias clases. En segundo lugar, las formas simbólicas son percibidas e interpretadas por individuos dentro de un contexto específico. John B. Thompson Ideología y cultura moderna, p. 160 .

telecomunicaciones comerciales, especializados en áreas expansivas, técnicos en gestión de recursos humanos, especialistas en diseño de sistemas electrónicos y de circuitos integrados, de efectos en animación 2D y 3D¹² programación e inteligencia artificial, ocupaciones que no requieren conocimientos específicos, que generalmente se adquieren en el medio urbano. Son profesiones, consideradas socialmente con futuro y que habitualmente se van a ejercer en complejos productivos especializados, localizados en parques tecnológicos, centros financieros y económicos situados en las áreas de expansión urbana de las grandes ciudades.

También traerá como consecuencia la marginación de otro sector de la población al que no le alcanzan los ingresos para caminar a la par de los avances tecnológicos sociales y asistir a una Universidad o centro de enseñanza de estas nuevas profesiones, las clases de bajos ingresos y los marginados en las tecnologías definitivamente encuentran el acceso cerrado y con candado.

La repercusión de estos cambios sociales se traduce en tres ámbitos fundamentales para la sociedad: trabajo, familia y entorno social. En el entorno laboral consistirá en el desempleo de aquellos trabajadores que sus conocimientos y habilidades quedan fuera de las barreras de las nuevas tecnologías y que no pueden tomar una actualización de conocimientos que los mantenga en una línea de competitividad frente a los mercados nacionales y extranjeros. Probablemente no entrarán en los concursos que se ofertan en la red y tampoco ocuparán los empleos del futuro mejor remunerados, donde los especialistas de las nuevas tecnologías serán los abanderados de esta nueva sociedad de la información digital.

El entorno familiar también es posible que se modifique, pues al aumentar las posibilidades de información los integrantes de la familia se mostrarán más interesados en realizar actividades a través de las nuevas tecnologías que continuar con las tradicionales costumbres familiares; el uso excesivo puede generar dispersión y aislamiento entre sus miembros; las reuniones ya no serán las mismas, las familias no

(12) Se originan mediante un proceso de cálculos matemáticos sobre entidades geométricas tridimensionales producidas en una computadora, y cuyo propósito es conseguir una proyección visual en dos o tres dimensiones para ser mostrada en una pantalla o impresa en papel. <http://es.wikipedia.org>

dedican el tiempo suficiente para establecer relaciones de calidad ya que platican cada vez menos entre ellos. El grupo familiar contará con miles de nuevos amigos virtuales como podemos apreciarlo con los adolescentes creando lazos débiles y estará al otro lado del monitor para escuchar e intercambiar sentimientos, ideales, conocimientos y compartir cualquier tipo de problema, aunque muchas veces el consejo será impersonal y frío, los valores aprendidos pasarán a un segundo plano, permanecerán adormecidos, pues las nuevas tecnologías, no dejarán espacio para pensar en ellos.

En el entorno social la expansión de máquinas de información y su utilización en la prestación de algunos servicios: actividades lúdicas, recreativas y de ocio, es utilizada por amplios sectores de la población para realizar multitud de actividades con instituciones financieras, administraciones públicas, comercios etc. La posibilidad de participar y utilizar los cambios e innovaciones dependerá cada vez más de los conocimientos y posibilidades personales de la población. En la actualidad la forma más extendida a través de la cual los ciudadanos acceden a las redes de información es Internet.

Su nivel de utilización está condicionado a la posibilidad de disponer de una computadora, conexión telefónica u otras herramientas ligadas a su uso y/o acudir al café Internet más cercano y poseer los conocimientos básicos necesarios para su utilización, “ ...es una producción que se hace posible gracias a las reglas y recursos que están a disposición del productor, y es una producción que se orienta hacia la circulación y la recepción anticipada de los objetos y expresiones dentro del campo social” Thompson ¹³. El costo económico del equipo y la conexión constituye cada vez un obstáculo menor debido a la oferta y la demanda.

La transmisión de información por medio de la red ha contribuido a que los acontecimientos que suceden a escala mundial, continental o nacional resulten más cercanos. La visión del mundo va adquiriendo una nueva dimensión por encima de países, comunidades y localidades. Nos encontramos frente a un nuevo modelo social donde las fronteras geográficas desaparecen en beneficio de los intercambios

(13) John B. Thompson, Ideología y cultura moderna, La metodología de la interpretación. P. 311.

de formas simbólicas, esto es ideas, mensajes, productos, servicios, personas y amigos virtuales, insertos en un proceso globalizador.

I.2 GLOBALIZACIÓN Y CULTURA

La globalización es un proceso económico, tecnológico, social y cultural a gran escala, que consiste en una comunicación e interdependencia entre países del mundo, que unifica sus mercados, sociedades y culturas a través de una serie de transformaciones sociales, económicas y políticas que les dan un carácter global. La globalización es identificada como un proceso producido principalmente por las sociedades que han abierto sus puertas a la revolución informática. Este proceso originado en la civilización occidental y que se ha expandido alrededor del mundo en las últimas décadas recibe su mayor impulso con el término del comunismo y el fin de la Guerra Fría¹⁴.

La cultura se caracteriza por un proceso que interrelaciona las sociedades y culturas locales en una cultura global, forma una fusión multicultural, a este fenómeno lo conocemos también como culturas híbridas¹⁵, las particularidades culturales distingue a las diversas sociedades sin embargo en la modernidad ya no están separadas las naciones, etnias y clases sino que hay una mezcla sociocultural de lo tradicional y lo moderno conformando lo que García Canclini (1989) llama “culturas híbridas”. El concepto de “culturas híbridas” se inserta en la reconfiguración de las nuevas sociedades a la que deben adaptarse los miembros de una sociedad que reciben nuevas imágenes de otras sociedades. Fenómeno que se observa en el proceso de migración de comunidades campesinas con culturas tradicionales, locales y homogéneas, hacia zonas urbanas donde se dispone de una oferta simbólica heterogénea en constante renovación e interacción con redes nacionales y transnacionales de comunicación.

(14) Enfrentamiento que tuvo lugar en 1945 al final de la Segunda Guerra Mundial hasta el fin de la URSS y la caída del comunismo entre 1989 con la caída del Muro de Berlín y 1991 en el golpe de estado en la URSS, entre los bloques capitalista- comunista. Dicho enfrentamiento tuvo lugar a nivel político, ideológico, económico, tecnológico, militar e informativo. Estas dos potencias se limitaron a actuar como ejes influyentes de poder en el contexto internacional, deseaban implantar su modelo de gobierno en todo el planeta.) y continúa en el siglo XXI caracterizada por la integración de las economías.

(15) www.miportal.edu.sv/sitios/12101/.../hibridas.html

Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación en un contexto globalizado juegan un papel preponderante, crean nuevas formas de interacción socio-cultural. Obedecen a una lógica particular donde se construye una red global que contiene discursos no lineales a los que se tiene acceso sin fronteras, ni tiempo, ni espacio "...La reordenación del espacio y del tiempo ocasionada por el desarrollo de los media es parte de un conjunto de procesos más amplios que han transformado (y siguen transformando) el mundo moderno." Thompson¹⁶.

Los inicios de las tendencias globalizadoras como fueron la televisión, las transmisiones satelitales, los teletipos, el teléfono etc. pueden ser ubicados hacia mediados de los años 60s. y comienzos de los 70s. Sin embargo, con anterioridad a esta fecha, las principales potencias mundiales habían dado sustanciales pasos dirigidos a modificar el sistema de organismos internacionales. La correspondencia internacional de los mercados de bienes y servicios, generan infinidad de beneficios tanto a países industrializados como países en vía de desarrollo; éste fenómeno conocido como globalización, ha sido impulsado por las nuevas estrategias de producción y avances tecnológicos, gracias a ellos se eliminan los obstáculos para el intercambio internacional de bienes y servicios. La internalización de la economía trajo como consecuencia un nuevo modelo de comunicación que tiene que atender sus demandas a nivel internacional por medio de Internet.

La globalización es una conexión y reciprocidad de bienes y servicios que surge de la necesidad de un intercambio económico y de abrir las fronteras; los mismos consumidores quieren tener un acceso de índole global para un consumo internacional. La conexión de economías a nivel mundial depende también de la relación directa de la tecnología y la informática pues estar globalizado significa estar en constante contacto, estar a la vanguardia de la tecnología de punta.

Es conocer lo que hay en el exterior y adoptar la información de afuera aunque esto implique riesgos, porque la información también puede ser utilizada para manipular; la

(16) John B. Thompson, Ideología y cultura moderna, Teoría Crítica Social en la era de la comunicación de masas, p.199.

tecnología frecuentemente sirve al poder y se sirve del poder, permite intercambiar información y el valor del intercambio es la información misma que se ha manifestado cada que la tecnología tiene algún nuevo invento. Los medios de comunicación y en general las tecnologías de información en la era de la globalidad han demostrado tener una fuerza y una capacidad importante en la historia de la humanidad ya que pueden partir de una realidad y reconstruirla.

En el último cuarto del siglo XX y los inicios del XXI se ha gestado una revolución tecnológica basada en tres grandes puntos:

Primero. La digitalización de imágenes y sonidos El momento histórico está marcado por un proceso de transformación en las dos últimas décadas, el desarrollo tecnológico permite incluir en los mensajes, sonidos, imágenes y datos creando una red de comunicación que alcanza todo el ámbito de la actividad social.

Segundo. La globalidad representa una nueva manera de estar en el mundo, lo global elimina fronteras y desconoce territorios, se crean nuevas formas de relación fabricadas por los nuevos espacios virtuales y una nueva forma de intercambiar cultura. La Red está inserta en la globalización, en una asociación de culturas, bajo las características y naturaleza de las nuevas tecnologías.

Tercero. Se interrelacionan dentro de un contexto de espacio y tiempo virtual, que se distingue por tener una mayor intensidad de flujos de intercambio de información y comunicación, con poca o nula regulación en el uso comercial; con presencia de individuos, grupos o corporaciones de todo el mundo que intervienen como actores que se conectan sin los límites de fronteras para la emisión de mensajes (formas simbólicas) que unifican culturas y construyen una sub-cultura virtual.

En Internet se propaga el pensamiento con la intención de posicionarse, como una homogeneidad del ciberespacio, trascienden las pautas de valores en el consumo y producción de formas simbólicas. La globalización repercute en el poder que pueden alcanzar los medios y recursos de las nuevas tecnologías, las distancias se acortan y los cibernautas se comunican e informan a través del intercambio de códigos,

hipertextos y lenguajes visuales, formas simbólicas que se apropian del conocimiento, entretenimiento y socialización, es decir se crea una nueva forma de interactuar.

Se transmite y procesa la información a velocidades nunca antes alcanzada y se crean y propagan formas simbólicas Thompson afirma que la cultura está caracterizada por las formas simbólicas que son producidas por un sujeto mediante los símbolos y la lingüística con elementos que se relacionan para ser interpretados por el sujeto que las recibe dentro de su propio contexto. Es decir la producción de símbolos sólo es válida en miembros de determinada comunidad con gustos y características singulares, ésta producción cultural no sería apreciada por miembros de otras comunidades no afines.

Surgen infinidad de actores (cibernautas) de todas partes del mundo y nace así una sociedad informacional con tendencias globalizadoras en el ciberespacio, se agrupan a través de un horizonte tecnológico; los cibernautas desde sus hogares, trabajos, en la calle, jardines y diversos espacios de entretenimiento tienen acceso al espacio virtual y pueden acceder a imágenes, sonidos y productos de consumo mediático, todo ello condicionado a los modelos políticos públicos y económicos globalizados. Se impactan los hábitos culturales con las nuevas tecnologías, se genera y posibilita interactuar a distancia sin presencia física dentro de las comunidades virtuales.

A través de la red se puede realizar transacciones: como comprar y vender e interactuar socialmente. El alcance es ilimitado, se superan las barreras territoriales, el entorno físico ahora es electrónico, las actividades asociadas a la educación, a lo laboral, a las transacciones comerciales, culturales, políticas, de información, esparcimiento y relaciones sociales que antes se realizaban en forma casi exclusiva en casas, empresas o recintos están ahora en el ciberespacio. Muchos individuos migran, se reconstruyen y convergen ahora en espacios virtuales donde se intercambian formas simbólicas que provienen de distintos lugares, de diversas culturas conformando así la era de la digitalización cultural.

El desarrollo de las nuevas tecnologías y la generación de un mercado universal, obliga a las sociedades a estar insertos en este proceso de digitalización y si bien es cierto el

progreso humano y el tecnológico no siempre van juntos, también es cierto que la globalización económica, política, científica y cultural impulsa a estar a la vanguardia en las nuevas tecnologías.

Las sociedades modernas viven cada vez más en el ciberespacio. El uso de información que proporcionan las nuevas tecnologías se expande. En la red podemos realizar consulta de periódicos, de investigaciones científicas, trabajos de especializados y personales, visitas virtuales a museos, bibliotecas, viajar por todo el mundo e incluso el Universo, hacer compras, transacciones comerciales y bancarias, estudiar en aulas virtuales, establecer relaciones de amistad, afectivas y hasta íntimas, acceder a aeropuertos, sitios públicos del gobierno, embajadas, escuelas, la misma casa, salas de juegos y esparcimiento, música, videos, emisiones de televisión, radio, películas, en las artes, todo ello bajo la estructura de la globalización y la digitalización.

La incursión de las nuevas tecnologías en las sociedades ha cambiado situaciones cotidianas, facilitando el devenir de las personas. MacLuhan imaginó como sería a nivel comunicacional la humanidad, sin perder de vista los posibles problemas que traería esta nueva situación afirmó: "Ahora todos vivimos en este mundo irracional, instantáneo, inmediato. Yo nombré a esto la "Aldea Global", pero la gente pensó que esto era un ideal, que yo estaba imaginando una situación ideal.

En realidad, una aldea no es una cosa ideal, porque la gente sabe demasiado sobre los demás. No hay privacidad, no hay identidad. En la "Aldea Global" eléctrica la gente sabe demasiado, y ya no hay un lugar donde esconderse" MacLuhan¹⁷. Pero el concepto de "Aldea Global no se refiere al ciberespacio, sino únicamente a una comunidad física, donde las relaciones personales se darían cara a cara, generando una estrecha relación entre sus miembros fortaleciendo sus lazos.

(17) www.avizora.com/.../0015_Marshall_wacluhan.html

En el ciberespacio circulan bienes y consumos culturales, formas simbólicas que emergen de diversos lugares en forma casi instantánea, se producen y sitúan en el contexto de sociedades, economías, políticas y culturales de la realidad social. La circulación es inmediata, la velocidad pasa a ser un principio de la modernidad; la diversión, aprendizaje, modas, pensamientos, valores, formas de vida, la intimidad de las personas, tanto en sus casas como en los trabajos, conversaciones, el amor y la salud pasan a formar parte del espacio virtual; los sujetos se transforman en cibernautas mediáticos que se conducen bajo la estructura, reglas y normas de las nuevas tecnologías de información y comunicación. Los usuarios de la red se unifican y forman una sociedad digital y una subcultura virtual.

Al adquirir una cultura dentro de una sociedad pertenecemos a ella, y por lo tanto tenemos una identidad propia que comparte, ciertos elementos con otros individuos como es: vestido, idioma, costumbres, alimentación, ideología, arte etc.. A lo cual Thompson señala "...la cultura de un grupo o sociedad es el conjunto de creencias, costumbres, ideas y valores, así como los artefactos, objetos e instrumentos materiales que adquieren los individuos como miembros de ese grupo o sociedad..." Thompson¹⁸

Así pues, la cultura es entre otros factores la suma total de rasgos de conducta que son manifestadas y compartidas por los miembros de una sociedad. Lo cual nos lleva a cuestionarnos: ¿produce la globalización una homogeneidad cultural y la pérdida de diversidad? ¿Está siendo amenazada la "autenticidad" cultural por la globalización?

Las comunidades virtuales son el lugar perfecto para un intercambio global cultural, en el que el cibernauta adolescente traspasa las fronteras del tiempo y espacio, no

(18) John B. Thompson, Ideología y cultura moderna, Teoría Crítica Social en la era de la comunicación de masas, p. 194.

hay caras ni cuerpos, pueden disfrazar cualquier inconformidad con ellos mismos, el intercambio cultural se diversifica, pero también pierde autenticidad "...Estamos habitando un nuevo espacio comunicacional en el que "cuenta" menos los encuentros y las muchedumbres que el tráfico, las conexiones, los flujos y las redes. Estamos ante nuevos "modos de estar juntos" y unos nuevos dispositivos de percepción que se hallan mediados por la televisión, el computador, y dentro de muy poco por la imbricación entre televisión e informática en una acelerada alianza entre velocidades audiovisuales e informacionales". Barbero¹⁹

La red ha adquirido sentido socialmente como un elemento cultural a través de su producción y uso; con anterioridad no se aceptaba la postura de que la Red fuera un espacio rico para el intercambio cultural comparándola con otros medios de comunicación, donde hubiera interacciones cara a cara. El correo electrónico parecía muy limitado, pues no permitía la riqueza de la comunicación de las relaciones presenciales.

La globalización nos ha conducido a un mundo donde las personas experimentan la diversidad cultural y se traspasan fronteras, no hay costumbres ni tradiciones que marcan los rasgos individuales de cada habitante, no hay individualidad, se adoptan todas las formas posibles de cultura por lo que no podríamos hablar de autenticidad cultural y sí de homogenización cultural, resultado de la globalización. Surgen nuevos individuos capaces de romper paradigmas y encontrar una nueva forma de socializar virtualmente ante una computadora, cibernautas que no tienen raíces ni un lugar específico, que pertenecen al mundo global y conforman una subcultura virtual rehecha de fragmentos: "adolescentes.com"²⁰

Una objeción común contra la globalización es la que sostiene que deteriora la autenticidad cultural o incluso que diluye la pureza de una cultura, aunque realmente

(19) Martín Barbero, Pensar Iberoamérica Revista Cultural, Núm. 0. Febrero 2002

(20) Término que proponemos para nombrar a esta nueva generación de jóvenes cibernautas.

no existe el término de cultura pura, pues siempre ha sido influida por otra. La autenticidad cultural está estrechamente ligada a los asuntos de identidad personal, que a su vez sólo puede constituirse dentro de un contexto social.

En el ciberespacio los cibernautas se agrupan por intereses comunes o se concentran alrededor de foros o grupos de discusión, sin tener en cuenta cualquier otro condicionante social, siempre que estos no se antepongan a los intereses del grupo. Al formar parte de un entorno cibercultural, se desarrollan uno o más roles determinantes para la vida en el ciberespacio.

La producción de formas simbólicas identifican claramente a estas comunidades, hablando de una subcultura cibernética, las costumbres, la moral, el lenguaje, la música, las fotos etc. pasan a formar parte de ella, bien establecida y delimitada de acuerdo al grupo de iguales, dónde el producir símbolos particulares los hace diferentes y los distingue de otras comunidades. La circulación de objetos y enunciados con significado son procesos que tienen lugar en contextos históricos específicos y socialmente estructurados formando un fenómeno cultural. Las construcciones simbólicas son fáciles de interpretar en el marco de las comunidades virtuales, pues es donde precisamente encontramos a los cibernautas unidos por intereses, preferencias, gustos e intereses mutuos.

I.3 RED E INTERACCIÓN

Es importante ubicar el contexto y lugar donde surge la Red, el hecho de que germinara en los Estados Unidos, en la década de los setentas, tiene gran relevancia en cuanto a las formas y evolución de las nuevas tecnologías. Partiremos del surgimiento de Internet, ya que es el tema que abordaremos, sin menoscabo de los demás medios y recursos de las nuevas tecnologías, las cuales junto con la Red, conforman un nuevo mundo.

Internet surge como señala Manuel Castells, como una estrategia militar por el gobierno de los Estados Unidos a finales de los años 50s con el apoyo de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (DARPA) del departamento de Defensa estadounidense que era la más innovadora del mundo. El motivo era tener una red exclusivamente militar con el objetivo de que en caso de un ataque nuclear se pudiera tener acceso a la información militar desde cualquier punto del país, que fuera independiente de los centros de mando y los mensajes llegaran con significado coherente a cualquiera de sus puntos, a la cual se le denominó ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network).

Los técnicos del Servicio de Proyectos de Investigación Avanzada del Departamento de Defensa estadounidense crearon esta red para evitar la toma o destrucción por parte de los soviéticos de las comunicaciones en caso de guerra nuclear. El resultado fue una red que no podía ser controlada desde ningún centro, compuesta por miles de redes informáticas autónomas que tienen modos innumerables de conectarse, sorteando las barreras electrónicas. ARPANET, acabó convirtiéndose en la base de una red de comunicación global y horizontal de miles de redes. Ésta se puso en marcha en 1969 y se abrió a centros de investigación que colaboraban con el Departamento de Defensa de Estados Unidos, como investigadores y personas con fines académicos. La tecnología permitió la creación de paquetes que abarcaran toda clase de mensajes, incluyendo sonidos, imágenes y datos, "...se formó una red capaz de comunicar toda

clase de símbolos sin utilizar centros de control. La universalidad del lenguaje digital y la pura lógica del funcionamiento en red del sistema de comunicación crearon las condiciones tecnológicas para la comunicación horizontal y global.” Castells²¹. Por tal motivo los científicos empezaron a utilizarla para toda clase de comunicación: conversaciones personales y educativas. Por lo que las funciones militares se desligaron de ARPANET y se creó una nueva red MILNET (red central de uso exclusivo para funciones militares).

En 1980 la National Science Foundation (NSF) participó en la creación de otra red científica, CSNET(Computer Science Net) que transmitía 56 Kbps sin necesidad de acceder a ARPANET y es en este año que se empieza a independizar el control científico civil del control militar. Con la colaboración de IBM se crea otra red llamada BITNET (Because it is time Network) que sirve para mensajes de correo y listas de interés. Todas estas redes utilizaban ARPANET como sistema de comunicación, creando así la red de redes ARPA-INTERNET, luego se le dio el nombre de INTERNET, respaldada por el Departamento de Defensa y manejada por la NSF.

El desarrollo de las redes fue creciendo considerablemente y la tecnología de la transmisión tuvo que mejorar. En la década de los 70s, “...ARPANET utilizaba enlaces de 56.000 bits²² por segundo. En 1987, las líneas de la red transmitían 1,5 millones de bits por segundo. En 1992 la NSFNET columna vertebral de Internet, ya operaba a velocidades de transmisión de 45 millones de bits por segundo: una capacidad suficiente para enviar 5 000 páginas por segundo. En 1995 la tecnología de transmisión de gigabits estaba en estadio de prototipo, con una capacidad equivalente a la transmisión de la Biblioteca del Congreso estadounidense en un minuto.” Castells²³

(21) Manuel Castells, La Era de la Información, Vol. 1 p. 384

(22) Un bit es una señal electrónica que puede estar encendida (1) o apagada (0). Es la unidad más pequeña de información que utiliza un ordenador. Son necesarios 8 bits para crear un byte. La mayoría de las veces los bits se utilizan para describir velocidades de transmisión, mientras que los bytes se utilizan para describir capacidad de almacenamiento o memoria. <http://www.masadelante.com/faqs/bit>

(23) Manuel Castells, La Era de la Información, Vol. 1, p. 385.

Más importante que tener la capacidad de transmisión de información rápida, fue que las computadoras pudieran comunicarse entre sí. En la actualidad el uso de la computadora y la utilización de Internet permiten estar conectado a cualquier ciudad del mundo, conecta oficinas, empresas, residencias, servicios, escuelas, juegos, música, correo electrónico, etc. Además con Internet se puede trabajar desde cualquier sitio: casa, transporte, escuelas, cafés, etc. Esto significa que es posible tener, oficina, diversión, escuela y amistad móvil.

En 1969 los laboratorios Bell crearon un sistema operativo llamado UNIX que permitía este acceso en las computadoras, pero fue a partir de 1983 donde se extendió su uso. Los investigadores de Berkeley adaptaron a UNIX el protocolo TCP/IP, lo que provocó que las personas por medio de las computadoras se comunicaran entre sí, además podían codificar y decodificar paquetes de datos. De esta forma la red se empieza a desarrollar a gran escala, las áreas locales y regionales se conectaron entre sí y comenzó a crecer a cualquier lugar del país, lo único que se necesitaba era una línea telefónica y la computadora con un módem incluido.

El módem fue inventado en 1978 por Ward Christensen y Randy Suess, estudiantes de la Universidad de Chicago, debido a la necesidad de transferir programas desde su computadora a través del teléfono, evitando viajar constantemente a Chicago. ..“En 1979 difundieron el protocolo XModem, que permitió a las computadoras poder transferir archivos de forma directa sin pasar por un sistema receptor...” Castells²⁴.

Se propagó la tecnología sin ningún costo con el propósito de extender las capacidades de comunicación, superando las redes informáticas de ARPANET que estaban diseñadas para una élite de universidades científicas.

El primer sistema de conversación electrónica a gran escala se creó en 1979 por tres estudiantes de la universidad de Duke en Carolina del Norte, modificando el protocolo UNIX, lo que posibilitó que cualquier computadora pudiera conectarse por línea

(24) Manuel Castells, La Era de la Información. Vol. 1, p.386.

telefónica regular, dando origen a foros de línea de discusión informática llamado USENET²⁵, su difusión se dio de forma gratuita a través de un folleto donde anexaban su software.

A finales del siglo XX Internet surge como una nueva forma de desarrollo económico, político, social y cultural, que determina una nueva era digital de información y comunicación inmediata y flexible caracterizada por la movilidad y dispersión de intercambio de formas simbólicas que coexisten con la diversidad de culturas e identidades individuales y colectivas que alimentan y construyen un espacio virtual-cultural colectivo que le da forma a una nueva sociedad virtual globalizada.

Los movimientos sociales y políticos del mundo de todas las tendencias utilizan Internet como una forma privilegiada de acción y de organización, "...se desarrollan a partir de la conexión de Internet, es decir, conexión global de movimientos locales y de vivencias locales. Internet es la conexión global-local, que es la nueva forma de control y de movilización social en nuestra sociedad" Castells²⁶.

A través de medios y recursos de la red, los cibernautas producen y distribuyen imágenes, textos y códigos, construyen una nueva estructura de interacción social con características de virtualidad, comunicación exponencial y espacio sin restricciones. Esta interacción virtual se alimenta por los propios usuarios a través de la red que a su vez retroalimenta a las comunidades virtuales, se construye un lenguaje digital globalizado que va de acuerdo a las necesidades, gustos e identidades de los navegantes del ciberespacio.

Internet ha transformado las comunicaciones en el mundo, como medio de difusión mundial y mecanismo de propagación de información e interacción social ha revolucionado los sistemas de tecnologías de comunicación e información. En la actualidad el número de personas que navegan por Internet se incrementa día a día.

(25) Se denomina así al grupo de millares de foros de discusión en Internet, debates, etc. que en su totalidad forman los grupos de noticias (newsgroups); los servidores que procesan sus protocolos finalizando con los usuarios que interactúan con ellos. <http://tecnologia.glosario.net/terminos-tecnicos-internet/usenet-1677.html>

(26) Manuel Castells, La Era de la Información, p. 387.

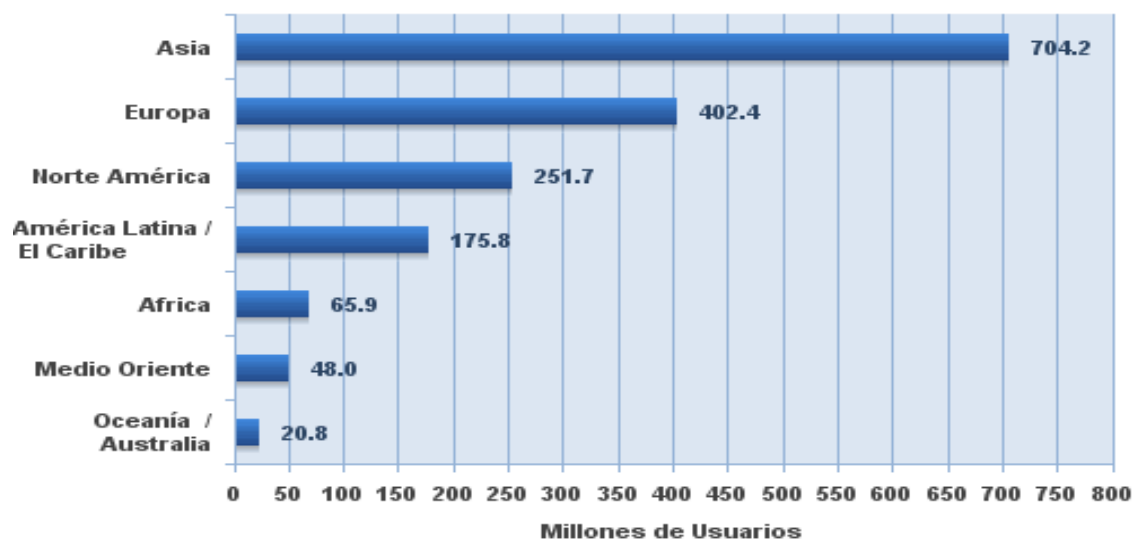
ESTADÍSTICAS MUNDIALES DEL INTERNET Y DE LA POBLACIÓN

Regiones	Población (2009 Est.)	Usuarios, dato más reciente	Crecimiento (2000-2009)
África	991.002.342	65.903.900	14
Asia	3.808.00.503	704.213.930	5
Europa	803.850.858	402.380.474	3
Oriente Medio	202.687.005	47.964.146	14
Norte America	340.831.831	251.735.500	1
Latinoamérica / Caribe	586.662.468	175.834.439	9
Oceanía / Australia	34.700.201	20.838.019	2
TOTAL MUNDIAL	6.767.805.208	1.668.870.408	4

Fuente: Éxito exportador.

<http://www.exitoexportador.com/stats.htm>

Usuarios de Internet en el Mundo por Regiones Geográficas - Junio 2009



Fuente: Exito Exportador - www.exitoexportador.com/stats.htm
 1,668,870,408 usuarios estimado en Junio 30, 2009
 Copyright © 2009, Miniwatts Marketing Group

Usuarios Internet en America Central

AMERICA CENTRAL	Población Actual (2009)	Usuarios, año 2000	Usuarios. Dato más reciente	% Población (Penetración)	Crecimiento (2000-2009)	(%) Usuarios Región
Belice	307.899	15.000	32.000	10,40%	113,30%	0,10%
Costa Rica	4.253.877	250.000	1.500.000	35,30%	500,00%	4,60%
El Salvador	7.185.218	40.000	763.000	10,60%	1807,50%	2,30%
Guatemala	13.276.517	65.000	1.320.000	9,90%	1930,80%	4,00%
Honduras	7.833.696	40.000	658.500	8,40%	1546,30%	2,00%
México	111.211.789	2.712.400	27.400.000	24,60%	910,20%	84,00%
Nicaragua	5.891.199	50.000	155.000	2,60%	210,00%	0,50%
Panamá	3.360.474	45.000	778.800	23,20%	1630,70%	2,40%
Total Am. Central	153.320.669	3.217.400	32.607.300	21,30%	913,50%	100,00%

Usuarios Internet en America Central

AMERICA CENTRAL	Población Actual (2009)	Usuarios, año 2000	Usuarios. Dato más reciente	Crecimiento (2000-2009)
Belice	307.899	15.000	32.000	1
Costa Rica	4.253.877	250.000	1.500.000	5
El Salvador	7.185.218	40.000	763.000	18
Guatemala	13.276.517	65.000	1.320.000	19
Honduras	7.833.696	40.000	658.500	15
México	111.211.789	2.712.400	27.400.000	9
Nicaragua	5.891.199	50.000	155.000	2
Panamá	3.360.474	45.000	778.800	16
Total	153.320.669	3.217.400	32.607.300	9

Fuente: Éxito exportador.

<http://www.exitoexportador.com/stats.htm>

La Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) informa que el número de usuarios de Internet en nuestro país en el año 2008 fue de 27.6 millones, de los cuales 22.7 millones corresponde a Internautas mayores de 6 años ubicados en zonas urbanas y 4.7 millones se ubican en zonas rurales.

La creación de la World Wide Web (WWW) red flexible dentro de Internet que agrupa y ordena a individuos y organizaciones para que puedan interactuar ordenadamente en la telaraña mundial de comunicación, ha hecho posible que los usuarios de la red rebasen las limitaciones de la identidad corporal y geográfica, pues mantienen relaciones ciber-construidas, miembros de comunidades mediados por las nuevas tecnologías de la información comparten y experimentan significados, sentimientos y experiencias colectivas en la red pues ésta permite una entrada individual dentro de un medio colectivo donde las identidades se fragmentan y se reconstruyen de otras identidades, con las que se convive en un contexto virtual haciendo muy difícil asegurar la confidencialidad frente a personas totalmente ajenas a la vida de los usuarios.

En la red encontramos sitios virtuales donde los cibernautas pasan gran parte de su tiempo realizando diversas actividades, entre las cuales la interacción es la que ha tenido mayor impacto, “no-lugar” que algunos autores como Marc Augé define “... Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse como espacio, de identidad ni como relacional ni como histórico definirá un no-lugar. La hipótesis aquí defendida es que la (posmodernidad) es productora de no-lugares, es decir, de espacios que no son lugares antropológicos.” (paseando por la ciber-ciudad)²⁷.

Desde esta perspectiva, los no-lugares, acaban con la construcción social de las identidades tanto individuales como colectivas que se manejan en la red, donde los cibernautas interactúan y escriben las historias individuales y colectivas de las comunidades virtuales, al mismo tiempo la historia social virtual, así pues los no

(27) Oscar López Catalán y Pep Vivas i Elias, Paseando por la Ciber-ciudad, tecnología y nuevos espacios urbanos, Capítulo I Metrópolis y tecnología: nodos de conexión pp. 31 y 34.

lugares son los espacios donde circulan las nuevas formas simbólicas utilizadas por nuestros *adolescentes.com* y donde no existirá la interacción cara a cara. “... Sin detenernos ni un instante en nuestros lugares nos dedicamos en la sociedad urbana posmoderna, a traspasar los no-lugares (acompañados por la tecnología). Nuestros devenires personales y sociales pasan y traspasan (y nunca mejor dicho) estos nuevos espacios de la ciudad contemporánea.” (paseando por la ciberciudad)²⁸.

Como resultado de la postmodernidad nacen los no-lugares, sitios en común donde coinciden los seres humanos sin gestar ningún tipo de comunicación física donde el anonimato de nuestra identidad desfila libremente como en los aeropuertos, el transporte público, los centros comerciales etc.. por lo tanto ¿el ciberespacio entra también en la categoría de los no-lugares? Desde el punto de vista antropológico si, pues en el ciberespacio como en los lugares mencionados no hay una comunicación presencial cara a cara. Los adolescentes usan este medio para relacionarse con otros adolescentes similares en gustos e intereses.

En la red, los objetos reales son cambiados por los objetos virtuales, contienen información actual e histórica, en las ciberciudades (sociedad contemporánea) se cuenta con propiedades físicas, que son las nuevas tecnologías, también se cuenta con el origen, esto es el entorno en que se construye la interacción y el dueño, quien es el que la construye y entonces se entrelazan los medios digitales con los medios físicos. “...El enfoque que aquí nos interesa es el que nos permite aplicar al ciberespacio las cualidades del entorno “real”, y viceversa.” (paseando por la ciberciudad)²⁹.

Los *adolescentes.com* utilizan las redes sociales para mantener contacto con sus amigos, incrementan su círculo social con fines de entretenimiento, buscan información, elaboran sus trabajos escolares, intercambian sus tareas y establecen “lazos afectivos”, que no dejarán de ser lazos virtuales.

(28) Oscar López Catalán y Pep vivas i Elias, Paseando por la Ciberciudad, Tecnología y nuevos espacios urbanos, Capítulo I Metrópolis y tecnología: nodos de conexión, pp. 31 y 34.

(29) Oscar López Catalán y Pep vivas i Elias, Paseando por la Ciberciudad, Tecnología y nuevos espacios urbanos, Capítulo I Metrópolis y tecnología: nodos de conexión, p. 36.

El tiempo que utilizan para navegar en estas redes virtuales tiene un promedio de conexión al día en México de 2:54 horas. Cifras de AMPICI. Las relaciones presenciales pierden peso, los jóvenes prefieren platicar con sus amigos por medio de la computadora, les es más cómodo navegar en el mundo del ciberespacio, idear fantasías, transformar las palabras, acortarlas y estar con todos a la vez sin estar realmente con ninguno.

Generalmente las personas cambian los lugares de esparcimientos y consumo tradicionales por permanecer más tiempo en las redes sociales, les es más atractivo. El lenguaje digital globalizado se acopla a las necesidades, gustos y diversidad de identidades de los navegantes del ciberespacio. Se frecuentan sitios virtuales primordialmente para realizar actividades sociales, relaciones a distancia donde impera la movilidad, es decir se pueden mover, viajar, y realizar infinidad de actividades sociales simultáneamente, el tiempo y espacio ya no limita la interacción ya que en el mundo virtual la comunicación es inmediata y la diversidad cultural inserto en un mundo globalizado. Una de las características destacadas de la comunicación en el mundo moderno es que tiene lugar en una escala cada vez más global.

Los mensajes se transmiten a largas distancias con relativa facilidad. "...La ordenación del espacio y del tiempo ocasionada por el desarrollo de los media es parte de un conjunto de procesos más amplios que han transformado (y siguen transformando) el mundo moderno". Thompson³⁰.

Los *adolescentes.com* producen y consumen diversas formas simbólicas resultado de las nuevas necesidades de la sociedad moderna, la interacción virtual modifica la forma tradicional de comunicarse pues la percepción tangible y real que se extiende más allá de la presencia física, del lugar, de lo que se produce, del mensaje, de cuando se recibe y se asimila colectiva e individualmente es diferente, se comparten experiencias, los eventos más importantes e incluso las ficciones; aparece un nuevo espacio virtual donde interactúan cibernautas de diversas regiones del mundo, se diluye el espacio geográfico es decir ya no hay distancias que recorre y surgen formas simbólicas

(30) John B. Thompson, *Ideología y cultura moderna. Teoría Crítica Social en la era de la comunicación de masas*, p. 99

que se construyen y consumen por los integrantes de la red.

Se mezclan puntos de vista, información, conocimientos y nuevas realidades virtuales que serán tomados por cada cibernauta de acuerdo a su experiencia, cultura y construcción de identidad. "...el hecho de que la recepción de las formas simbólicas incluyendo los productos mediáticos siempre implican un proceso de interpretación creativo y contextualizado en el cual los individuos hacen uso de los recursos disponibles para dar sentido a los mensajes que recibe...la actividad de "apropiación" forma parte de un extendido proceso de autoaprendizaje a través del cual los individuos desarrollan un sentido de ellos mismos y de los otros, de su historia, de su lugar en el mundo y de los grupos sociales a los que pertenecen" Thompson³¹.

Los cibernautas interactúan con otros en las comunidades virtuales, donde se combinan lo real y lo virtual generando "realidades virtuales", que pueden ser verosímiles pero no verdaderas.

En el ciberespacio se impacta la conformación de lo simbólico, la información y comunicación que emitimos al interactuar, al reducirse distancias y traspasar el tiempo, la ubicación espacial en el mundo de la virtualidad genera una gran movilidad simbólica y cultural, nacen nuevas metáforas y metonimias virtuales (códigos e iconos), esto es la jerga virtual que se construye en la red "...la analogía puede ser metafórica o metonímica según si el significante y el significado posean propiedades comunes que permitan asimilarlos o estén asociados por un nexo de contigüidad en el espacio, en el tiempo...la analogía es una representación..." Guiraud³².

Las personas en el ciberespacio participan en la construcción de una estructura de convivencia, de patrones de significados, productos simbólicos, combinan códigos lingüísticos e imágenes virtuales para integrar un lenguaje digital. El hecho de navegar

(31) John B. Thompson, Ideología y cultura moderna. Teoría Crítica Social en la era de la comunicación de masas, p. 22

(32) Pierre Guiraud La semiología, p. 37

en Internet y participar en las comunidades virtuales, se convierte en toda una experiencia. La interacción social virtual trasciende el ámbito personal, familiar y social, crean una nueva subcultura virtual globalizada que trasciende el ámbito de la conformación de valores, creencias, normas de conducta e identidad individual y colectiva.

DESDE LO PSICOLÓGICO

La adolescencia, etapa de la vida que abarca aproximadamente entre los 11 y 20 años según John E. Horrocks³³ es uno de los momentos críticos del desarrollo de la personalidad, se comienza a transitar por un camino en el que existen profundos y significativos cambios físicos y mentales que contribuyen a una imagen personal inestable; el adolescente experimenta sentimientos en relación a estos cambios y los manifiesta en el área afectiva, social y cognitiva. En esta etapa de transición cuando el individuo se define como persona como hombre y/o mujer, es un proceso necesario en el que establece su identidad.

El adolescente se enfrenta a un gran conflicto, primero debe superar la etapa infantil en la cual ha vivido cómoda y plácidamente con sus necesidades básicas cubiertas, en un mundo familiar y escolar perfectamente definido lo cual le causa malestar y contradicción, ya no dependerá totalmente de sus padres, quienes se encargaban de cubrir todas las necesidades del niño: comida, ropa, juegos, escuela, tarea, revisión médica etc. En la secundaria el adolescente se hace más independiente y adquiere un mayor número de responsabilidades, Vygotski llama a estas necesidades infantiles básicas “funciones mentales inferiores”, los individuos nacen con ellas, son naturales y están determinadas genéticamente, éstas son las capacidades de pensar, sentir y actuar para pasar a la adolescencia. Los adolescentes cruzan un puente ayudados por las herramientas psicológicas como son: el lenguaje y escritura que les ayudan a relacionarse con sus iguales. “...Las funciones mentales inferiores como utilizar los sentidos se realizan con un mínimo esfuerzo, pero las funciones mentales superiores necesitan la ayuda de una persona que conozca las herramientas de la sociedad para aprender...” Ann Miles Gordon³⁴.

(33) John E. Horrocks .Psicología de la adolescencia. .

(34) Miles Gordon Ann, Beginnings & Beejone . p.152.

Las funciones mentales superiores, se desarrollan y aparecen en dos momentos; primero las habilidades psicológicas o funciones mentales superiores que se manifiestan en el ámbito social y segundo, el ámbito individual ya que hace suyas las experiencias de sus iguales; por lo tanto sostiene que en el proceso cultural del adolescente toda función aparece dos veces, primero a escala social y más tarde a escala individual, es decir, entre personas (interpsicológicamente) y después en el interior del individuo (intrapsicológicamente). Las funciones psicológicas se originan como resultado de las relaciones entre los seres humanos. La cultura proporciona el comportamiento de los individuos, dependemos del ambiente de la cultura a la que pertenecemos y de la sociedad en que vivimos.

La parte central de la psicología del adolescente, es el hecho de la mediación, el ser humano no tiene acceso directo a los objetos, el acceso es mediado a través de las herramientas psicológicas de las cuales dispone y el conocimiento se adquiere y construye a través de la interacción con los demás así como la cultura, que se desarrolla histórica y socialmente. Los adolescentes hacen uso de herramientas como el lenguaje, tradiciones, costumbres, escritura, etc., para facilitar su interrelación con el mundo "...Las funciones superiores, que son producto del desarrollo histórico del comportamiento, surgen y se forman en la edad de transición en directa dependencia del medio, en el proceso del desarrollo sociocultural del adolescente..." Vygotski³⁵.

El adolescente debe enfrentar el mundo de los adultos para lo cual, no está del todo preparado, no hay un aprendizaje previo para ser adolescente y crecer, sin embargo la sociedad le exige madurez y coherencia en sus actos, es un choque de polos opuestos de niño a adulto, ahora se enfrenta a un dilema, buscar la independencia por lo cual experimentará sentimientos de contrastes, de emociones encontradas, por un lado pueden sentir alegría y por otro tristeza, cambian sus estados de ánimo pasando por la inconformidad, inquietud y aflicción hasta llegar a la euforia propia de la edad.

(35) L.S.Vygotski, Obras Escogidas volumen IV, p. 118.

Se manifiestan acelerados cambios físicos y se presenta la sexualidad, el joven se confunde y experimenta nuevas sensaciones; quiere definir su identidad que logra a través de un proceso de cambios: psicológico y emocional; afronta el dilema de buscar la independencia de las normas familiares, para lo cual vive procesos de negación, incomprensión y dificultades en la comunicación con sus padres, maestros y en general con los adultos. Exige privacidad y busca información para reforzar el proceso de aprendizaje que satisfaga sus inquietudes, sin embargo, los padres y maestros no serán la principal fuente de consulta, por lo general no existe una empatía con ellos, consideran que están fuera de época y son incomprensivos.

Para el adolescente, los amigos son la fuente ideal para tener respuestas a sus dudas, además de identificarse con ellos considera que le proporcionan seguridad emocional y son buenos compañeros, comparten pensamientos y sentimientos comunes; y aunque los padres, maestros y otros adultos cercanos traten de proporcionarles información, a menudo el adolescente cae en conflictos acentuando sus cambios de humor y rebeldía.

Los cambios físicos y sexuales son acelerados y confunden al adolescente que generalmente se niega a platicar con los adultos, para él la ley son sus amigos, en ellos encuentra la respuesta a inquietudes de cualquier tipo, con frecuencia se pregunta si es normal y si podrá controlar esas nuevas y extrañas sensaciones, es decir, cambios físicos y emocionales que manifiestan. La información que reciben por parte de los padres, la escuela y en ocasiones las religiones los abruman. Las experiencias previas del adolescente con sus amigos y compañeros le permite manejar sus habilidades sociales, los adolescentes se ayudan entre sí, empiezan a dirigir su camino y se forma un grupo importante de fraternidad, son solidarios y siempre están dispuestos a compartir sus experiencias para crear una comunidad en la cual se puedan identificar.

En la adolescencia la inestabilidad llega a niveles muy altos, existen dificultades en la interrelación con los adultos; se considera a este período como crítico y caótico, los adolescentes se sienten incomprensidos, no son tratados como jóvenes sino como niños, y aunque empiezan a tener características adultas, no se le permite ser adultos.

Cuántas veces hemos escuchado expresiones de inconformidad por parte de los padres de hijos adolescentes como son: apáticos, intolerantes, arrebatados, flojos, desordenados, ansiosos etc., sin embargo, los muchachos manifiestan actitudes con sus amigos y compañeros muy diferentes: son cariñosos, alegres, solidarios, inteligentes, creativos, etc., por eso los padres de familia comentan con otros adultos, “no entiendo a mi hijo, en casa siempre está de mal humor y con sus amigos es el más feliz que lo vieran como me contesta” (frase popular entre padres de adolescentes).

Entran en contacto con otros adolescentes y con el mundo que los rodea para desarrollar las funciones mentales superiores que se adquieren en la interacción social, en la zona de desarrollo próximo (relación que mantiene con los demás). “...El desarrollo de las funciones psíquicas superiores en la edad de transición revela con extraordinaria claridad y precisión las leyes fundamentales que caracterizan los procesos del desarrollo del sistema nervioso y de la conducta” Vygotski³⁶.

Socialmente se sienten comprendidos por sus iguales, formando pequeños grupos donde la comprensión y entendimiento son los factores primordiales. Pertenecer a un grupo de amigos pasa a ser algo vital, pues es a partir del lugar que ocupa y como es valorado es lo que va a conformar la autovaloración del adolescente. “...la actividad humana no es simplemente una suma mecánica de hábitos desorganizados, sino que se regula y estructura por tendencias integrales, dinámicas, aspiraciones e intereses...” Vygotski³⁷. El interés por la sexualidad, tener novio, estar enamorado y experimentar sensaciones e impulsos sexuales, son sentimientos presentes en este periodo formativo; adquirir la confianza en sí mismo, consolidar la identidad y lograr autonomía emocional y social son objetivos a lograr. Pretende lograr una conducta organizada y dirigida al grupo que pertenece; quiere estabilizar las relaciones emocionales de amistad y experimentar las relaciones de pareja, por lo que tendrá que tomar decisiones que cambiará de manera sustancial el curso de sus vidas y por consiguiente su proyecto de vida; pretende obtener estabilidad psicológica y social, definir su identidad y reconocerse a sí mismo.

(36) L.S.Vygotski Obras escogidas Volumen IV . p.117

(37) *Ibíd.*, p. 18.

El adolescente tiene la capacidad de analizar y emitir juicios tomando en cuenta valores del grupo social al que pertenece. Puede cuestionar al mundo, visualizarlo de diferente forma, así como volver a definir conceptos que son de su interés y utilidad. Es posible que en un principio la redefinición de conceptos pueda provocar confusión, rebeldía y actitud de rechazo a las normas sociales establecidas y genere confusión al imaginar un mundo nuevo, suelen pasar gran parte de su tiempo buscando ideales.

Con las redes sociales, el proceso de búsqueda de identidad será compartido por otros ciberadolescentes, surgen diversas formas de ver la vida, de sentir y de abstraer los conceptos que le rodean. El pensamiento del joven en esta etapa adquiere madurez y se refleja en su entorno intelectual, familiar, escolar y social. Desarrollan el gusto por la discusión y crítica a los valores de los adultos; se preguntan y entran en polémica con las opiniones y pensamientos de sus padres, maestros o amigos y pretenden ser independientes, manifestar sus ideas y que sean valoradas por los demás.

Aún cuando muchos adolescentes respetan a sus padres, maestros y a otros adultos que tienen la capacidad de dirección y enseñanza, cuando no están de acuerdo con sus opiniones o puntos de vista provocan actitudes de reto "... una actitud es una expresión, de palabra o de hecho, de la reacción o el sentimiento que tiene un individuo sobre una persona, un objeto, una idea, o una situación. Es imposible considerar a una actitud de alguna forma significativa sin planear al menos la suposición implícita de que las actitudes representan sustitutos de valores ocultos. Hollander (1972) señala que la mejor manera de interpretar las actitudes consiste en considerarlas como parte de un sistema de valores morales, y que se les puede concebir como expresiones de ese sistema". Horrocks³⁸.

El sentido de pertenencia, el ser aceptado e identificado con grupos afines, así como la amistad y la sexualidad son el motor de su vivencia; en la red se comparten aficiones deportivas, musicales, intelectuales, culturales y de relaciones sociales y emocionales; los jóvenes adquieren mayor responsabilidad de su propia vida y empiezan a tomar

(38) John E. Horrocks, Psicología de la adolescencia, p. 235.

decisiones, se enfrentan a conflictos de acuerdo al rol que desempeñan como adolescentes, se vuelven protagonistas. Esta decisión es relevante pues los enfrenta a conflictos, deben desarrollar sus capacidades para realizar y consolidar un proyecto de vida, fijarse metas, estrategias y recursos; los amigos en muchas ocasiones son un modelo a seguir y juegan un papel importante y decisivo para su formación. "...Las relaciones entre las funciones psíquicas superiores fueron en tiempos relaciones reales entre los hombres; en el proceso del desarrollo las formas colectivas, sociales del comportamiento se convierten en modo de adaptación individual, en formas de conducta y de pensamiento de la personalidad". Vygotski³⁹.

El adolescente además de enfrentarse a objetivos de independencia, responsabilidad y compromiso, tiene el deseo de libertad que se transforma en valores y herramientas para llevar a cabo su proyecto de vida, lo que le genera tensión e incertidumbre ¿que quieren hacer de su vida? se convierte en una interrogante.

Los medios de comunicación son decisivos en la búsqueda de ideales y de identidad, el adolescente escoge entre diversos modelos y estilos de vida, dedica parte de su tiempo a buscar o imitar la forma de vestir, de actuar, de pensar, de comportarse, adoptando algunas veces diversos modelos de personalidad hasta encontrar aquel con el cual se identifica; en las redes sociales los adolescentes.com encuentran una gran variedad de modelos a seguir, modifican y/o refuerzan sus ideas con las de otros ciberadolescentes que están ahí para escuchar y comprender. La música, las reuniones sociales e incursionar en las relaciones de pareja llenan la mayor parte de su tiempo, la confianza en sí mismos, lo que piensan y establecer lazos con seguridad son sus principales objetivos; el miedo al rechazo, ridículo o engaño, son aspectos que los confunden pues retroceden en la búsqueda de su identidad, creando inseguridad, tristeza y angustia en ellos regresan a buscar a los "amigos" que les retribuyan un poco de seguridad.

(39) L.S. Vygotski. Obras Escogidas, Volumen IV, p.226.

Se perciben en función del grupo, surgen comunidades virtuales y grupos prototipo que influirán en su comportamiento, para consumir productos culturales que generan estilos de vida y aspiraciones y aunque transitan por diversos grupos y tienen sus propias ideas y valores morales se apropian de valores y normas, conductas, modas, ideales y estereotipos de la comunidad virtual; establecen lazos de unión y en esa búsqueda de identidad se sentirán unidos en función del lenguaje, territorio, costumbres o experiencias comunes; si el grupo los reconoce y percibe positivamente permanecerán en él e influirá en su comportamiento; si no son aceptados de acuerdo a sus intereses seguirán transitando en otros grupos hasta lograr la aceptación. "...la conducta humana no es tan sólo el producto de la evolución biológica, gracias a la cual se formó el tipo humano con todas sus funciones psicofisiológicas a él inherentes, sino también del producto del desarrollo histórico o cultural." Vygotski⁴⁰.

Por tal motivo, a los *adolescentes.com* se les dificulta entender las opiniones de las personas que no son parte de su generación. Los jóvenes al depender del intercambio cultural para definir su identidad se rigen por lo que les dicen sus iguales los cuales también están en proceso de maduración. "...Con su inexperiencia y su gran dependencia de elementos culturales, como el grupo de coetáneos, que él conoce mejor, y en especial con su estructura de identidad que todavía se encuentra en proceso de formación y comprobación, el adolescente tiene que regirse por lo que le dicen su coetáneos, estos tan inmaduros como el mismo adolescente, tan incapaces de realizar juicios totales de todos los elementos pertinentes, continúan con la perseveración y mantienen actitudes anacrónicas que a veces le ocasionan al adolescente conflictos con las expectativas culturales..." Horrocks⁴¹.

Con el transcurso del tiempo los cambios de actitud varían y los valores se modifican, su concepción de lo bueno, malo, correcto y equivocado varía con el paso de las generaciones "...A medida que una generación sucede a otra, aparecen cosas nuevas que antes hubieran sido inconcebibles pero que ahora son posibles, aceptables, e incluso normales." Horrocks⁴².

(40) L.S. Vygotski. Obras Escogidas, volumen IV. p. 53.

(41) Jhon E. Horrocks. Psicología de la adolescencia. p. 241.

(42) *Ibíd.*, p. 237.

Las redes sociales, lugares de encuentro para los *adolescentes.com*, se han convertido en un ámbito alternativo de encuentro social y círculo de redes de amigos, donde comparten experiencias y desarrollan lazos afectivos a veces provenientes del mundo real y otras que se amparan en el anonimato y la ficción, en la cual se despliega la imaginación del adolescente ya que es una de las etapas más creativas para la formación de la fantasía basada en el intelecto "... el desarrollo de la fantasía en la edad de la transición consiste precisamente en que la imaginación del adolescente entabla estrecha relación con el pensamiento en conceptos, se intelectualiza, se integra en el sistema de la actividad intelectual de la personalidad del adolescente..." Vygotski⁴³.

La red, no es sólo un medio de comunicación sino un espacio social virtual de interacción que supone una transformación radical en la forma de comunicarse. A través de la red se establecen relaciones de amistad, se forman comunidades y un nuevo espacio de interacción social mediado por computadoras, en las cuales se enlazan personas, grupos y se crean redes humanas; en el que los usos más frecuentes sirven de instrumento para el estudio, la familia y la vida cotidiana, lugar donde se pueden relacionar los *adolescentes.com* con familiares, amigos y hasta desconocidos.

Uno de los usos primordiales de estas nuevas tecnologías de información y comunicación es la interacción virtual. Para Vygotsky una estructura importante del pensamiento del individuo, se adquiere y desarrolla a través de la interacción, estas funciones van de acuerdo a la manera de ser de la sociedad, son mediadas culturalmente por lo que a mayor interacción social, mayor conocimiento y las ha nombrado como se dijo anteriormente "funciones mentales superiores". La interacción social del adolescente contribuye al desarrollo cognoscitivo, modifica el pensamiento, ya que del pensamiento concreto propio de la infancia, se pasa al pensamiento abstracto característico de la edad adulta. "...el pensamiento visual-directo del adolescente incluye el pensamiento abstracto, el pensamiento en conceptos. El adolescente no se limita a comprender, a tomar conciencia de la realidad percibida, sino

(43) L.S. Vygotski. Obras Escogidas, Volumen IV, p. 208

que la piensa en conceptos, es decir, para él en el acto de la percepción visual-directo se sintetiza de manera completa el pensamiento abstracto y el concreto...” Vygotski⁴⁴.

Los *adolescentes.com* frecuentemente se refugian de sus realidades en el ciberespacio, se sienten más cómodos cuando se expresan a través de las comunidades virtuales, mantienen un gran número de amigos ficticios, forman una red tan amplia que sería difícil poder mantenerla en forma presencial, sin embargo en esta etapa de búsqueda de identidad, el adolescente, cuando interactúa en las redes sociales, puede adaptar y manejar su persona tal como a ellos les gustaría ser brindando tal vez una imagen falsa y manteniendo relaciones débiles con otras personas, relaciones que difícilmente serán fuertes y perdurables.

Muchos adolescentes al sentirse rechazados y no adaptarse a su entorno social, se integran a diversos grupos virtuales, ya que el contar con un numeroso grupo de amigos es primordial para sentirse felices. Estos amigos serán esenciales en la definición de la identidad, toman como modelo a otras personas esto genera que los adolescentes determinen y organicen sus capacidades, necesidades, intereses, gustos, tendencias y deseos para luego expresarlos en las redes virtuales. Los jóvenes tendrán una gran variedad de grupos en el ciberespacio de acuerdo a sus necesidades e intereses, encuentran infinidad de identidades que se agrupan de acuerdo a ciertas características como; clase social, intelectual, profesional, sexo, color de piel, religión, orientación sexual, gustos musicales, de vestir, edad, etc.

Sherry Trukle, investigadora en los estudios sobre la construcción de identidad en Internet, expone que “...las personas que se conectan a Internet viven vidas paralelas en la pantalla y se encuentran de alguna manera limitadas por deseos, sufrimiento y mortalidad de sus seres físicos; lo que se está viviendo es un nuevo mundo donde la identidad humana se transforma para vivir en un mundo virtual...”Trukle⁴⁵.

Los *adolescentes.com* mantienen contacto cercano con amigos de la vida real, pero también desarrollan personalidades virtuales y contactan con amigos anónimos, en la

(44) L.S.Vygotski.Obras Escogidas, Volumen IV, p. 126.

(45) Artículo de Internet. http://df.seeker.com.mx/nota_010708003.php

la fragilidad de amistades basadas en imágenes virtuales, muchos caen en el juego de la ficción y la imaginación, ya que la ensoñación los hace presos muchas veces del manejo excesivo de las amistades cimentadas en la red, amistades débiles "...Cuando el adolescente sueña despierto teje habitualmente durante largo tiempo un poema imaginado, formando partes aisladas, más o menos constantes, lleno de peripecias diversas, variadas situaciones, Diríase que es un ensueño creativo producto de la imaginación del adolescente que él vive como si fuera una realidad". Vygotski⁴⁶.

Los jóvenes tienden a socializar y conformar grupos, lo lograrán a través de los amigos de sus escuelas, colonias y redes sociales virtuales. En la actualidad Internet es poseedor de gran parte de la actividad social de muchos adolescentes, a través de sus redes sociales promueve nuevas formas de relación social, crea nuevos vínculos sociales y mantiene los ya existentes.

Las comunidades virtuales son el escenario perfecto para que los ciberadolescentes interactúen sin ningún prejuicio ni malestar de su imagen, no tienen cara, cuerpo, ni lugar físico, es el mejor lugar donde pueden ocultar y disfrazarse, si es el caso, hasta modificar su personalidad. A esta generación de jóvenes adolescentes que nacieron en el boom del desarrollo tecnológico y que decidimos llamar *adolescentes.com* debido a que la tecnología es parte de su código de pensamiento y están insertos en el mundo virtual como algo ya dado y totalmente de ellos.

Los individuos, en este caso adolescentes, tienden a sentirse simbólicamente unidos a la comunidad virtual, creando una sensación de pertenencia. Interactúan para satisfacer sus necesidades o llevar a cabo roles específicos que facilitan la cohesión entre sus miembros. Bajo este concepto los adolescente en la red, extienden su pensamiento, ensueño creativo y los trasladan por el mundo del ciberespacio, disfrazados bajo una personalidad virtual; producen y consumen por igual formas simbólicas mezcla de la realidad y la fantasía, construyen pequeños mundos, algunos más apegados a su realidad y otros en los que viven simulacros de la realidad a través de los cuales escapan del mundo que consideran hostil y se trasladan al refugio que

(46) L.S. Vygotski. Obras Escogidas, Volumen IV, p.211.

les proporciona las comunidades virtuales creando adicciones ciberespaciales ante la sensación de satisfacción de sus deseos imaginarios.

Sin embargo, no hay que olvidar que el juego de la personalidad virtual se define a partir del entorno real, y que en la construcción de la identidad, la realidad se impone, los ciberadolescentes que viven vidas paralelas en la pantalla están siempre limitados por los deseos y realidades de su ser físico.

Dentro de la red, la identidad se convierte en algo muy flexible, ya que los adolescentes pueden representarse a sí mismos como quieren, y pueden modificarla en cualquier momento, pueden actuar identidades paralelas y jugar con ellas, en una ventana asumen una y en otra ventana otra. Así pues, se muestran ante el ciberespacio en una dualidad simultánea “real-ficticia”.

La amistad es un elemento esencial en la formación del adolescente, tal vez sea el lazo más importante para ellos, su significado tiene un amplio contenido: los jóvenes adolescentes tienen como fin en la interacción de las comunidades virtuales extender sus relaciones con otros jóvenes de su edad y ampliar su grupo de amistades; aunque las amistades surgidas en las comunidades virtuales tienen menos oportunidad de crecer y fortalecerse como sería el caso de una amistad surgida de una relación presencial que se apoya en el contacto físico. Aristóteles⁴⁷, tenía un alto concepto de la amistad ya que la consideraba una de las necesidades más importantes de la vida, creía que un amigo se necesita más en épocas de riqueza que de pobreza, ya que se disfrutaba más el compartir los bienes con las personas que amamos; consideraba también que con los amigos, en los momentos de adversidad la amistad es consuelo y ayuda; cuando necesitamos un consejo que nos libere de cometer errores o cuando en la ancianidad las fuerzas nos abandonan.

La amistad para Aristóteles es una virtud, el amor un sentimiento natural en el hombre, donde los verdaderos amigos tienen que guardar sentimientos de benevolencia recíprocos y ser personas virtuosas porque la virtud es algo sólido y duradero; deben

(47) <http://filosofia.laguia2000.com/filosofia-griega/aristoteles-y-la-amistad>.

tener confianza mutua, no desear hacerse daño y no hacer caso de ninguna calumnia, ésta es la amistad verdadera. Querer a un amigo por interés o por placer es desear únicamente el bien personal y este tipo de relación no se fortalece, es transitoria, ya que cuando la relación deja de ser útil o placentera, se diluye o termina.

Este es un claro ejemplo de las amistades que pueden surgir en las comunidades virtuales, cuando los adolescentes cambian de intereses se olvidan fácilmente de “los amigos de la red” amistades que fueron tejidas con lazos débiles. Elegimos a nuestros amigos porque nos gusta su forma de ser y porque tenemos los mismos intereses, queremos su bien, ayudarlo y compartir cosas en común.

Desear hacer el bien a otro es una virtud, un mérito y de ahí surge una verdadera amistad que nuestros *adolescentes.com* construyen en sus relaciones con presencia física, el cumplir estos requisitos a través de la red o en una comunidad virtual, no es fácil, ya que para hacer sólida una amistad, tarde o temprano tendrá que cimentarse a través del contacto físico; fomentarla presencialmente lleva tiempo, lo cual no es necesario en el ciberespacio, el tiempo que se dedica a chatear entre los cibernautas es muy limitado en su extensión de palabras, porque no hay tiempo de escribir palabras completas y mucho menos desarrollar ideas.

Desde la infancia buscamos la amistad, ya sea para no estar solos o por necesidad, pues el ser humano requiere de la convivencia para sobrevivir por ser un ser social por naturaleza. Nuestra primera experiencia de la amistad son nuestros padres, nos cuidan y apoyan en lo que nos valemos por nosotros mismos, también tenemos a nuestros hermanos y algunos familiares cercanos con los que convivimos, en la familia se da la amistad natural.

Posteriormente al incorporarnos a actividades sociales, el kinder, juegos en parques, o con nuestros vecinos entre otros, se empieza a elegir a aquellas amistades afines a los gustos, temperamentos e intereses. Todos son niños, se elegirán a aquellos con los que más se simpatice, la finalidad es básicamente la compañía y aquí es donde se

empieza a generar la identidad de lo que somos frente a extraños que no son parte de la familia y que nos ayudarán a descubrir el mundo que nos rodea.

Entre los retos que tienen que enfrentar los adolescentes están: el explotar sus habilidades sociales y escolares, entablar su primera relación sentimental, interactuar de forma correcta con los grupos de amigos, aprender a tomar decisiones, expresar con claridad sus opiniones y su forma de pensar en el ámbito familiar, social, político, económico, etc. Surgen emociones y sentimientos encontrados, de dudas, reflexión sobre su formación personal de acuerdo a los valores⁴⁸ inculcados por la familia y algunas veces por la escuela y que ahora deben ser compartidos en la red bajo el contexto de transición que enfrentan los ciberadolescentes.

La sociabilidad en la red es un factor relevante y generalizado en el ciberespacio, consideramos importante analizar los usos específicos que tienen en la interacción de las redes sociales como son: el tipo de lazos que se generan y el tipo de relaciones afectivas mediadas por la red, las cuales serán el reflejo de la experiencia contenida en la aplicación del trabajo de campo que se expone en el capítulo 4, tomando como muestra tres grupos de secundaria de una escuela pública y tres grupos de una escuela privada.

(48) Los Valores Humanos son una expresión espiritual del hombre en su vida diaria, es posible percibirlos, fortalecerlos e incluso ocultarlos. Son diferentes a la cultura y aun más distantes de la ideología. Por tanto no son expresiones culturales o religiosas, sino manifestaciones espirituales perceptibles. <http://www.valores.humanet.com.co/>

DESDE LO SOCIOLÓGICO

Para Vygotski el individuo es el resultado de un proceso histórico y social, donde el lenguaje tiene un papel esencial y el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y los medios tanto social como cultural. Parte de la existencia de dos tipos de funciones mentales: las inferiores que nos limitan en nuestro comportamiento a una reacción o respuesta al ambiente, con las cuales se nace y están determinadas genéticamente, el comportamiento es limitado y la conducta es impulsiva ya que está condicionado por lo que puede hacer por sí mismo; y, las superiores que se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social y una cultura concreta, en donde el comportamiento tiene mayores posibilidades y el conocimiento es resultado de la interacción social, de adquirir conciencia de nosotros y aprender el uso de símbolos que nos llevarán a estructurar un lenguaje más complejo, por lo que a mayor interacción se tiene posibilidades de adquirir un mayor conocimiento y posibilidades de actuar.

El hombre es un ser social por naturaleza y en su proceso de socialización se inserta en una red que conjuga todas las relaciones que posee. Por ende, el adolescente como cualquier individuo es un ser social-cultural que se relaciona no solo directamente con su medio ambiente sino a través de la interacción con otros miembros de la sociedad. En la actualidad gran parte de las relaciones sociales que los adolescentes tienen se han trasladado al ciberespacio mediado por las nuevas tecnologías de información y comunicación (NTIC); ahora interactúan en el no lugar virtual⁴⁹ donde el comportamiento de estos *adolescentes.com* empieza a adaptarse a su nuevo entorno y reglas que rigen la nueva estructura interactiva.

Las NTIC amplían las posibilidades de comunicación e información a través de todo el mundo, insertas en un contexto globalizado, generan a su vez la necesidad de aprender nuevas habilidades y desafíos tecnológicos, ya que aparecen nuevas formas de construcción del conocimiento; el espacio virtual ofrece satisfacer diversas necesidades

(49) "... no-lugar, traen consigo la realización de muchas actividades al mismo tiempo –mezcla de producción, de ocio o de consumo-; multitud de ocupaciones que se pueden hacer mientras nos movemos, paseamos o viajamos, gracias a la posibilidad que nos ofrecen las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación...". Paseando por la Cibercidad. Capítulo 1 Metrópolis y Tecnología: nodos de conexión. Óscar López Catalán y Pep vivas i Elias, p. 31.

de tipo individual y social, propicia nuevos espacios y oportunidades de cooperación y participación que deriva en un aprendizaje colectivo. "... los cambios tecnológicos han sido cruciales siempre en la historia de la transmisión cultural; alteran el sustrato material, así como los medios de producción y recepción, de quien depende el proceso de la transmisión cultural". Thompson⁵⁰. Los adolescentes que nacen, crecen y forman parte fundamental de la revolución informática y de comunicación, resultado de la tecnología, son nuestros *adolescentes.com*. Algunos niños desde que ingresan a la educación primaria inician la navegación por la red mundial, para ellos ya es una forma de vida, se instruyen apoyados con consulta de libros, enciclopedias e información que se instala en la red.

La interacción virtual se caracteriza por los vínculos que se establecen en ella y se determinan por lazos fuertes: el grupo vital de amistades y familiares con los que tenemos intercambio físico y vínculo en la vida real, lazos afectivos que a través de las redes virtuales ampliamos y reforzamos; y los lazos débiles: en los que no se realizó un vínculo físico previo, no son parte de la vida real y se agregan a la red de "amigos" de forma fortuita ya sea por coincidir en el espacio virtual, por mera curiosidad, por tener afinidad a la personalidad o por pertenecer a la red de amigos, se caracterizan por su intrascendencia, eventualidad y desapego ya que muchas veces estos lazos no pueden llegar a concretarse en una amistad sólida. La red puede servir como un inicio de una amistad pero es necesaria la relación física y tangible para que se convierta en un lazo fuerte.

La sociedad de la información en su proceso de comunicación y acción involucra sujetos (cibernautas), medios (NTIC) y recursos (redes sociales) en el que se establece un diálogo cibercultural. Thompson⁵¹ Los adolescentes utilizan redes sociales-comunidades virtuales como: el Hi 5, My Space, Facebook, Twitter, chats y el Messenger, para mantener y vigorizar sus lazos fuertes y dar continuidad a la relación en el espacio hipertextos, códigos, íconos y elementos visuales y auditivos,

(50) John B. Thompson *Ideología y cultura moderna*, p. 227.

(51) Diálogo Cibercultural, entendido como conversaciones de internautas en el ciberespacio que se da en un sentido de construcción y reconstrucción de formas simbólicas virtuales que surgen de la multiplicidad de percepciones de los actores que mediatizan su cultura y sociedad en función de un objetivo de interés común.

para expresar pensamientos, ideas, sentimientos sin ser censurados por persona alguna, los límites los fija el propio cibernauta.

La interactividad en las nuevas sociedades se ha transformado debido a que las NTIC posibilitan el intercambio de costumbres y culturas diversas bajo un contexto de significados que traspasa las fronteras geográficas y eliminan los límites del tiempo, así pues la forma de crear significados estarán bajo un contexto globalizado, incorpóreo, virtual en el cual la realidad incorpora a la ficción, se transforma la forma de relacionarse y se crean e interpretan significados que emergen de ciberespacio.. “...el significado y la referencia están estrechamente combinados en la conversación, pero no porque la conversación esté orientada principalmente hacia la descripción, sino porque se lleva a cabo y se organiza en contextos prácticos de acción. Es decir, el significado se sustenta mediante la vinculación constante de la conversación a las modalidades de la experiencia cotidiana...” Giddens⁵².

La estructura de comunicación de la red permite prácticas virtuales que se experimentan como reales, el ciberadolescente mantiene relaciones sociales teniendo como punto de partida representaciones simbólicas que existen fuera del mundo físico en forma de imágenes digitalizadas que parten de su mundo real; se tiene la posibilidad de mantener comunicación que proviene de la presencia física así como integrar a nuevos amigos que surgirán del mundo virtual, lazos fuertes representados por los amigos verdaderos, los compañeros, primos, vecinos con los que se convive en la vida cotidiana y se realiza comunicación cara a cara, serán incluidos a la red de amigos, junto a los lazos débiles, relaciones que pueden ser transitorias y variar según las circunstancias, amigos de los que no se tiene certeza de quién son, salidos de los no-lugares virtuales, donde no hay certidumbre de identidad, en la relación e historia personal y con los cuales se comparten también sentimientos, experiencias emocionales propios de la edad. “...el dominio del lenguaje es inseparable del dominio de la variedad de contextos en los que se usa el lenguaje” Giddens⁵³.

(52) Anthony Giddens, El estructuralismo, el post-estructuralismo y la producción de la cultura. p.284

(53) Ibid p. 260.

La sociedad es un sistema de relaciones entre individuos que tiene entre otros objetivos: el intercambio, producción y adquisición de formas simbólicas (códigos y signos), insertos en grupos, en una colectividad con significados propios“... la codificación es un acuerdo entre usuarios del signo que reconocen la relación entre el significante y el significado y la respetan en el empleo del signo...”Guiraud⁵⁴. La interacción tiene un doble sentido, por un lado, la comunicación que se experimenta a través de la experiencia del actor como elemento socializador no dependiente de la tecnología, donde el hombre es el vehículo y la sustancia del signo es el configurador de sus relaciones sociales; y, por otro lado, como un elemento relacionado con la tecnología, donde las formas simbólicas son organizadas y significadas por los actores, medios y sus relaciones, en donde el cibernauta interpreta con base en su experiencia y conocimiento al ciberespacio y determina el papel que desempeña a través de una identidad, que puede ser verdadera o falsa, que se construye y transmite por la red con el fin de pertenecer a un grupo.

La estructura de las nuevas tecnologías se determina en función de la forma en que se producen, circulan y dispersan las formas simbólicas como fenómeno social, mediatizadas por los medios, herramientas y reglas, por los patrones de comportamiento y conducta de los “actores”, emisores-receptores producto de la experiencia perceptiva-receptiva, agentes transmisores, que rigen la interacción social-cultural en un entorno virtual compuesto por el ciberespacio, los cibernautas, y medios, recursos y herramientas interactivas. “...La producción y circulación de formas simbólicas en las sociedades modernas es inseparable de las actividades de la industria de los medios...”Thompson⁵⁵.

Los adolescentes interactúan en las redes sociales en un ambiente plural donde influyen los medios mas-mediados, computadoras y comunidades virtuales entre otros que lo guían en su desarrollo y capacidad cognoscitiva, construyen su propio aprendizaje mediado por el grupo de amigos como “actores reflexivos”, y sustentado por “agentes externos”

(54) Pierre Guiraud, *Semiología*, p. 36.

(55) John B. Thompson *Ideología y cultura moderna*, p. 181.

como la jerga virtual y las NTIC, los que movilizarán y determinarán el comportamiento de sus integrantes. "... la apropiación cotidiana de los mensajes mediados establece lo que podemos describir como una comunidad virtual de receptores, los cuales bien pueden no interactuar directa o indirectamente, pero tienen en común el hecho de que reciben los mismos mensajes y por tanto constituyen una colectividad que puede extenderse en el tiempo y en el espacio" Thompson⁵⁶.

Muchos adolescentes mantienen una estrecha relación con las nuevas tecnologías debido a que se han convertido en una poderosa herramienta que les facilita el intercambio de información y comunicación así como fortalece el desarrollo de nuevas habilidades y formas de interactuar e interpretar la vida. En otras palabras el ciberadolescente, práctica nuevas formas de construir una cultura digital, "... la cultura de un grupo o sociedad es el conjunto de creencias, costumbres, ideas y valores, así como los artefactos, objetos e instrumentos materiales, que adquieren los individuos como miembros de una sociedad..." Thompson.⁵⁷

Los ciberadolescentes como agentes transmisores de formas simbólicas de la red realizan un trabajo perceptivo-receptivo en la emisión de sus diálogos, en la creación de sus formas simbólicas y encuentro de representaciones, en las que las mediaciones son las que van provocando una construcción de sentido, que puede ser individual y colectivo y el cual se puede convertir en un producto cultural virtual. Los intereses de los jóvenes son un factor primordial y determinante en la estructura, consolidación y maduración de la cultura virtual. "...Cuando los individuos codifican y descodifican mensajes, emplean no sólo las habilidades, competencias requeridas por los soportes técnicos, sino también varias formas de conocimiento presuposiciones que comprenden parte de los recursos culturales que se dan durante los procesos de intercambio. Tales formas de conocimiento y presuposiciones dan forma a la manera en que entienden los mensajes." Thompson⁵⁸.

(56) John B. Thompson, *Ideología y cultura moderna*, 349.

(57) *Ibid.* p. 349.

(58) John B. Thompson *Los medios y la modernidad* p. 43.

La estructura de comunicación del ciberespacio se conforma de nuevas formas para interactuar, recursos, y términos de la multimedia, signos que etiquetan a un grupo y le da sentido de pertenencia; circulan códigos y símbolos en el ciberespacio que los significa, distingue y conforma como organización social, como una sociedad “...La recepción y apropiación de los mensajes de los medios. Estos son recibidos por individuos y grupos de individuos, que se sitúan dentro de circunstancias socio-históricas específicas y que emplean los recursos que tienen a su disposición para entender los mensajes recibidos y para incorporarlos a su vida diaria...” Thompson⁵⁹.

En esta nueva estructura virtual se construye un nuevo lenguaje, nuevos términos, significados y signos, la jerga virtual, que se entrecruza en un espacio abstracto, regido por un sistema simbólico, y estructurado con metonimias y metáforas virtuales como fenómeno de cambio semántico por el cual se designa una cosa o idea con el nombre de otra, sirviéndose de alguna relación semántica existente entre ambas. “... la cultura es una ‘jerarquía estratificada de estructuras significativas’; consiste en acciones, símbolos y signos, en ‘espasmos, guiños, falsos guiños, parodias’, así como enunciados, conversaciones y siloquio.” Thompson⁶⁰.

La dispersión y apropiación de estas formas simbólicas ahora se dan a través de emisiones mediadas por la virtualidad, a partir de su producción, circulación y recepción que se definen por y con los recursos, aplicación y reglas propias de las redes sociales. “...Los medios técnicos no existen aislados. Se insertan siempre en contexto socio-históricos particulares; presuponen siempre ciertas habilidades, reglas y recursos para codificar y decodificar mensajes, atribuidos distribuidos en si mismos de manera desigual entre los individuos; y con frecuencia se despliegan dentro de aparatos institucionales específicos que pueden estar relacionados con el control de producción y la circulación de las formas simbólicas” ...” Thompson⁶¹.

(59) John B. Thompson *Ideología y cultura moderna*, p.143.

(60) *Ibid.*, pp. 144 y 145.

(61) John Thompson, *Ideología y cultura moderna*, p. 311.

También surge una nueva forma de visualizarse, describirse, movilizarse y ubicarse en el espacio y tiempo, con nuevos vehículos y herramientas que darán un nuevo sentido a la forma de interrelacionarnos sin los límites espaciales y temporales de la comunicación física, un lugar intangible donde se hace fluir una identidad incorpórea, y se extienden la abstracción, interacción, cultura y lingüística virtual, en las interconexiones de la red que nos vinculan con otros individuos a través de nuevas expresiones, significados, formas de comportarnos, y términos que serán usados por la sociedad virtual desde la óptica de las Nuevas Tecnologías en la cual surgirán términos, funciones y soportes tecnológicos como:

Archivo electrónico.- Cualquier documento electrónico que contiene información que puede ser leída, vista u oída de un programa informático.

Asincrónica: Comunicación que no coincide en tiempo real, los mensajes se conservan hasta que el destinatario lo recibe.

Avatar- Un personaje que te representa en Internet, sea en un juego o como un icono de ti. No necesita ser realista.

Blog.- Publicación web que periódicamente es actualizada con textos y artículos, escritos personales e informales que tratan sobre un tema en específico y libre que transmite información que se retroalimenta con comentarios y aportaciones de los visitantes; a información generada, publicada y compartida hace que surjan nuevos tipos de comunicación y socialización grupal con personas que comparten el mismo interés. Con este instrumento se da la posibilidad de ampliar la visión que tenemos de nuestro entorno, a otros puntos de vista, compartir toda la información ya que admite todo tipo de archivos, servicios y referencias multimedia.

Chat.- Servicio de Internet que permite la "conversación" en tiempo real en ambientes de texto y o gráfico entre dos o más personas distantes. El Chat es un salón de plática donde los participantes mantienen diálogos simultáneos al colocar mensajes y leer los que depositan otros, ya que los mensajes aparecen en una misma ventana.

Cuenta De Usuario.- Se identifica a un usuario dado en un servidor de Internet. Puede ser tanto usuario de correo electrónico como de acceso al servidor en modo terminal.

Correo electrónico y/o e-mail.- Servicio de la red que permite a sus usuarios enviar y recibir mensajes mediante sistemas de comunicación electrónicos. Es uno de los servicios más usados en Internet, ya que permite el intercambio de mensajes de una forma rápida, económica y cómoda entre las personas conectadas a la red, Se pueden intercambiar no sólo mensajes personales, sino también todo tipo de archivos, enviar datos (textos, sonido, programas de cómputo, imágenes, animaciones etc.) de persona a persona o de una persona a diversos receptores (listas).

Comunidades Virtuales.- sitios donde se alojan todo tipo de direcciones agrupadas para realizar conferencias por computadora y que se puede apoyar en un sistema multimedia que permite interactuar por audio, texto y video.

Dirección electrónica.- Serie de caracteres que identifican el sitio en la red Internet en que se localiza la dirección de una hoja web, un correo electrónico de una persona, etc.; por ejemplo: <http://www.unam.mx/>

Facebook y Hi5- Sitios de redes sociales donde la gente se reúne con las personas que conocen o conocen a nuevas personas.

Foro.- Servicio automatizado de mensajes, a menudo moderado por un propietario en el cual los suscriptores reciben mensajes dejados por otros suscriptores por un tema dado de opinión o foros de discusión. Son aplicaciones Web que le da soporte a discusiones en línea y en donde se invita a los usuarios a discutir o compartir información relevante a la temática del sitio, en discusión libre e informal, con lo cual se llega a formar una comunidad en torno a un interés común.

Hipermedia.-Multimedia que responde a los intereses del usuario, mediante vínculos entre las diferentes secciones y apartados de audio, video, animación y texto.

Hipertexto.- Documento electrónico que permite al usuario leer en forma no lineal en el ambiente de las hojas web y tratándose de un texto, es la posibilidad de que algún concepto sea explicado mediante un enlace en otra sección.

Realidad Virtual.- Término que sirve para describir la interacción de los seres humanos en mundos virtuales o simulados

Sincrónico: Comunicación que coincide en tiempo real, el mensaje es inmediato.

Sitios Web.- Páginas que han sido elaboradas mediante el lenguaje HTML, que permite el uso del hipertexto e hipervínculo, y brinda la posibilidad de que un concepto se pase a un bloque de información o a otros sitios web, además de obtener información en imágenes estáticas, en movimiento, colores, sonido y video; y, se pueden incluir en cada documento electrónicos: hipertexto, imágenes, bases de datos, audio, video, animaciones, programas de cómputo y el uso de la realidad virtual. En la web se pueden leer documentos sobre cualquier tema, desde cualquier parte del mundo y seleccionar palabra clave de enlace para llegar automáticamente a otros documentos.

Twitter- La última moda en Internet. Se le adjudica haber empezado el "nanoblogging". Se trata de tener una cuenta y a tus amigos conectados a ella, donde les vas comunicando lo que haces en cada momento para que estén informados. Algunos usuarios han abandonado sus blogs (artículos largos y meditados) por Twitter y similares (frases cortas e inmediatas en que se comunica una web, una noticia, etc. interesante... o que te estás lavando el pelo).

Videoconferencias.- Herramienta de comunicación sincrónica y multimediática, que se realiza cara a cara a través de cámara web y micrófonos en la que se pueden asistir

personas que se encuentran físicamente en diferentes partes y participar en tiempo real para realizar actividades como charlas, conferencias, debates, paneles de expertos o tutorías personalizadas. Esta nueva modalidad de comunicación tiene la característica de que la interacción es personalizada, se establece contacto visual y auditivo, además de que genera una mayor calidez.

WWW (World Wide Web).- Servicio muy popular de Internet que ofrece al usuario acceso a la documentación e información basadas en la hipermedia. La web elimina comandos complejos y al utilizar imágenes y fotografías se hacen divertidas, estas prácticas son creadas por programas como el VMRL.

Web 2.0.- Herramientas y servicios que dejan de ser aplicaciones encerradas en el ordenador personal para estar disponibles y ser usados vía web desde cualquier lugar. En donde se pueden realizar actividades grupales, colaborativas para compartir la experiencia y percepción de cada individuo.

Los jóvenes inmersos en las nuevas tecnologías se sitúan en la web y tienen acceso a diversos tipos de servicios (informativo, educativo, ocio y comercial) a través de la combinación de texto, audio, video, etc., se conectan a cualquier parte del mundo con recursos y medios para poder realizar estos enlaces con computadoras y celulares, reproductores de música, Wii, iPhone, Xbox, cámara web⁶², herramientas, medios y recursos que son consumidos por ellos, ante la necesidad de actualizarlas, cambiar modelos y adquirir nuevas aplicaciones, programas, etc., que crea la necesidad de estar a la vanguardia y hace a los ciberadolescentes potenciales consumidores de todos los productos y formas simbólicas que surgen de la red; necesidad que es apropiada por los dueños de la Industrias de las Nuevas Tecnologías. "...El papel de las instituciones de los medios es tan fundamental, y sus productos son rasgos tan penetrantes en la vida cotidiana, que es difícil hoy imaginarse lo que sería vivir en un mundo sin libros y periódicos, sin radio y televisión, y sin los otros incontables medios través de los cuales las formas simbólicas nos son rutinaria y continuamente presentada..." Thompson⁶³.

(62) Un sitio Web es un conjunto de páginas Web, típicamente comunes a un dominio de Internet o subdominio en la World, Wide Web en Internet. Hoy en día, hay más de 80 millones de sitios Web en el mundo con dominios registrados; XBOX- consola de videojuegos que creó Microsoft para competir contra Nintendo y Sony.

(63) John B. Thompson, Ideología y cultura moderna, p. 349.

El desarrollo de la tecnología es constante, no se detiene y su popularización es un factor que se ha visualizado por gobiernos e instituciones sociales y privadas que detectan sus consecuencias sociales, ideológicas, económicas y culturales. La necesidad de extender el alcance a toda la sociedad, se va haciendo requisito para su inclusión en los procesos de globalización y modernización, en su crecimiento económico, tecnológico y científico. Los cambios que genera la sociedad de la información no solo les conciernen a sus usuarios, sino a su entorno y la sociedad en general; la forma como los afronten dependerá en gran parte de las oportunidades que se les proporcione para su desarrollo personal y cultural.

En el proceso de socialización, la apropiación de la experiencia social está en función de integrarse a la vida en sociedad, se absorben usos y costumbres que están alrededor. Este proceso se da precisamente como resultado de las interacciones que se producen entre los seres humanos y que influye en el desarrollo de la personalidad. El proceso de socialización transcurre a lo largo de toda la vida y se caracteriza por ser de carácter bidireccional, es decir, por un lado se encuentra toda la influencia que ejercen los grupos y por otro, la recepción activa que realiza el individuo.

En la red los adolescentes.com se convierten en productores simbólicos de hipertextos, plasman su identidad y la reconfiguran mediante la inclusión de trozos de otros cibernautas, referencias que no son unitarias sino están construidas en forma colectiva, ideas, hábitos y valores representaciones colectivas que conformarán la identidad virtual y realizarán un intercambio de formas simbólicas que se apega a las reglas y estructura del medio técnico y en la que los cibernautas participan en la codificación y decodificación, están en contacto permanente y simultáneo consumiendo las diversas fuentes de información, expresiones culturales, acontecimientos, productos de una nueva forma de simbolización y representación social.

Actividades escolares y laborales serán nutridas en la red, a través de consulta de enciclopedias, reportes de lecturas y de investigación; con presentaciones en power point, gráficas, diseño, capacitación, educación en línea, videoconferencias, visitas virtuales a museos, bibliotecas y monumentos históricos, países e infinidad de

información complementará el conocimiento de los jóvenes y también las relaciones sociales se trasladan a redes sociales virtuales experiencias de vida.

El atractivo de Internet es la infinidad de posibilidades que tiene para proporcionar información entretenimiento a los adolescentes que los ayuda en sus tareas y además pueden divertirse, trasladan muchas de sus actividades cotidianas al ciberespacio, incrementan día a día el tiempo que dedican a la navegación en estas redes pues se identifican cada vez más con las relaciones que se generan en el ciberespacio "...La vida social no es sólo cuestión de objetos e incidentes que se presentan como hechos en el mundo natural, también es una cuestión de acciones, y expresiones significativas, de enunciados, símbolos, textos y artefactos de diversos tipos, y de sujetos que se expresan por medio de tales artefactos y que buscan comprenderse a sí mismos y a los demás mediante la interpretación de las expresiones que producen y reciben" Thompson ⁶⁴.

Los navegantes de las redes virtuales experimentan nuevas formas de sociabilidad a través del intercambio simbólico virtual, comparten experiencias e inquietudes afectivas que conforman una alternativa para satisfacer necesidades que surgen de la realidad y que trasladan al ciberespacio con la intención de cubrirlas; satisfacen necesidades reales a través de la ficción, establecen relaciones amorosas y de sexo virtual. En las redes sociales surge una nueva dinámica de ideas compartidas que se conforman a partir de afinidades de cada uno de los cibernautas y en la que a falta de contacto presencial, el ciberespacio proporciona un intercambio simbólico con códigos textuales y visuales que son capaces de transmitir afecto, emociones y sentimientos, a través de éstos podremos gritar, reír, abrazar, describir emociones verbales con una carga emotiva, que si bien sólo son una representación distorsionada de las emociones reales, muchos cibernautas empiezan a utilizarlas como alternativa para establecer lazos amorosos y sexo virtual de forma casual, trasladando sus fantasías.

Internet brinda grandes posibilidades de desarrollo personal, colectivo o social, sin embargo también se tiene el riesgo de un uso que vulnera la integridad moral y física de

(64) John B. Thompson, Ideología y cultura moderna, p. 143.

las personas como: la pornografía, fraude, extorsión y robo de identidades que ponen en riesgo la seguridad de sus usuarios, e incluso, utilizarlo como instrumento para introducirse a la intimidad de la vida de los individuos y obtener información que sirva para realizar ilícitos como el secuestro y robo.

Se navega en Internet y se emprende un viaje por redes y conexiones de interacción, se redefinen el acercamiento físico, visual, y oral, los mensajes se entrecruzan en diversas direcciones, se generan nuevas reglas y normas para interactuar, se modifica el comportamiento de los cibernautas, y surgen nuevas formas de etiqueta, de expresión mediadas por la sociedad de la información sustento de la subcultura virtual "...La formación de un supertexto y un metalenguaje que, por primera vez en la historia, integran en el mismo sistema las modalidades, escrita, oral y audiovisual de la comunicación humana..." Castells⁶⁵.

Las posibilidades de comunicarse de forma interpersonal y de distribuir información se extienden a través de la red y se hace posible la formación de comunidades virtuales. Se agrupan los usuarios que tienen objetivos comunes, ya sea en torno a una temática o fin, lugar de encuentro para discutir, relacionarse, organizarse e intercambiar información, entre otros. Todo lo que se exprese en la red estará construido por los miembros de estas comunidades y los medios técnicos⁶⁶ en el que sus navegantes codifican y decodifican todas las formas simbólicas que emergen de la red, con la posibilidad de extender la disponibilidad de éstas y acceder a infinidad de sitios de intercambio virtual "...la extensión de la disponibilidad en el tiempo requiere generalmente de la fijación de las formas simbólicas guardadas en películas, cintas o discos, también posibilitan la extensión de la disponibilidad en el tiempo y, con ello el ejercicio del poder a través de las distancias temporales."⁶⁷ Thompson.

(65) Castells, La era Información. Economía, sociedad y cultura. La Sociedad Red Vol. 1, p. 360, Siglo veintiuno.

(66) "El desarrollo de las nuevas tecnologías de comunicación ofrece no sólo un suministro mucho mayor del mismo tipo de servicio, sino también una serie muy amplia de servicios que se proporcionan a través de un sistema portados común". John B. Thompson Ideología y cultura moderna, p. 236.

(67) *Ibid.*, p. 188.

A través de emoticones se transmiten formas simbólicas que representan expresiones del sentir de los cibernautas: alegría, amor, amistad, asombro, enojo, confusión, tristeza, desinterés, duda, llanto, flojera, y, cualquier clase de emoción que se expresan de forma creativa y divertida, se externalizan simbólicamente, sentimientos y experiencias que se viven en ese momento ante una determinada situación: He aquí algunos ejemplos comúnmente empleados por los cibernautas:

(: feliz,): triste,	ö sorprendido
XD muy feliz	°_o consternado	:D sonriente
°3° beso	T_T seriedad	:/ disgustado
: preocupado	o_- guiño	-_- aburrido
<3 corazón	</3 corazón roto	°_° seriedad

Así pues mediante códigos los adolescentes expresan su estado de ánimo virtualmente “...la cultura es el patrón de significados incorporados a las formas simbólicas- entre las que se incluyen acciones, enunciados y objetos significativos de diversos tipos- en virtud de los cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus experiencias, concepciones y creencias”... Thompson⁶⁸.

Los jóvenes, recurren a apodos generalmente usados por los ciberadolescentes, seudónimos que les ayuda a no pasar inadvertidos y ser reconocidos, en función de identificarse y distinguirse de los demás integrantes de la red, y por medio de los cuales hacen referencia a un cambio de identidad, de deseos imaginarios, anonimato virtual el *nick*⁶⁹, que posibilita la expresión y exploración de emociones e identidades, sin dar ninguna explicación a conocidos y amigos que sabrán que pasa en ese momento en la vida del adolescente.

En la interacción realizada a través de las comunidades virtuales, el adolescente expresa su personalidad de forma fluida y libre, ya que no detiene su expresión por la presión que se ejerce a través de la intención de la mirada y/o gestos del otro que se

(68) John B. Thompson Ideología y cultura moderna, p. 197.

(69) Nickname, significa apodo, y ahora es utilizado para escribir una frase que exprese el estado de ánimo.

manifiesta en la comunicación cara a cara. La incursión de los adolescentes al ciberespacio muchas veces es transitoria, ocasional o parcial y se encuentra en constante movimiento, ya que algunas comunidades son abandonadas cuando dejan de cumplir con sus expectativas.

Se pueden realizar intercambios de información sin importar la intervención en una plática o en otra, inician y abandonan la interacción al libre albedrío, sin las formalidades de inicio y cierre de la conversación presencial. También se ve afectada la intención de negociar temas para avanzar en el desarrollo del intercambio de información.

En el ciberespacio los *adolescentes.com* intercambian individualidades que se mezclan con otras, en las comunidades virtuales podrán compartir su soledad haciendo de la red una compañera inseparable, muchos de ellos encuentran en las redes sociales una compañera disponible, incondicional, que siempre los escuchará y en un encuentro conjunto los *adolescentes.com* formarán una sociedad donde se unifican las soledades.

En la comunidades virtuales a partir de la circulación de identidades y percepción de sus usuarios, se construirá una nueva forma de visualizar a los demás y a sí mismos, que parte de los conocimientos y experiencias adquiridas durante su desarrollo como individuo la cual determina la forma de percibir las formas simbólicas que circulan en la red.

Así pues, podemos ver prototipos de identidades que se manejan en las redes sociales, características homogéneas en imágenes y textos que se construyen en la red, algo nuevo o desconocido que se inserta es asimilado por los integrantes del ciberespacio, y de ser desconocido pasa a ser conocido, surge un código que es producido y consumido por la colectividad de la red. Un ejemplo de esto son las fotos de los ciberadolescente que insertan en sus perfiles de las redes sociales, donde se pueden apreciar imágenes similares, poses que adoptan para darse a conocer, y en donde jóvenes que en la vida real suelen ser tímidos e introvertidos en su sitio virtual manifiestan lo contrario a su personalidad, imitando a otros para poder ser populares. Utilizan infinidad de posibilidades técnicas que les proporciona la red y transmiten

formas simbólicas que parten de la cotidianidad, de su entorno social, que son primero individualizadas para posteriormente hacerse colectivas y que se reinterpretan con base en el conocimiento y visualización del individuo "... Las formas simbólicas pueden ser analizadas más allá, en relación tanto con sus condiciones sociohistóricas como con sus rasgos estructurales internos, y pueden ser reinterpretadas en consecuencia". Thompson⁷⁰.

Los *adolescentes.com* como parte de la sociedad de la información, se reúnen para realizar una acción común, tienen un lugar y una función que se define por las interacciones que mantienen en la red, así pues es importante que se identifiquen y definan hacia una relación que pueda ser compartida, ya sea que dirija, obedezca, que de o reciba, que invite o que sea invitado a formar parte de un grupo. En el ciberespacio se dispersan formas simbólicas: modas, vestimentas, ritos, juegos, ceremonias, modelos, ideologías y filosofías diversas. Los jóvenes conforme a sus gustos, aficiones, sentimientos e identidades, pueden trasladarse a comunidades donde encuentran diversidad de culturas, consumos de vida y se integran a tribus como los Cholos, los Dark, los Punk, los Rastas, los Fresas, los Rokers, las anas y mías, etc., lo cual crea segmentos entre los ciberadolescentes de acuerdo a una elección "... las generaciones que han nacido con esa ciudad, sea agrupándose en tribus cuya ligazón no proviene ni de un territorio fijo ni de un consenso racional y duradero sino de la edad y del género, de los repertorios estéticos y los gustos sexuales, de los estilos de vida y las exclusiones sociales". Martín Barbero⁷¹.

Se agrupan no solo por la edad sino por formas similares de pensar y sentir, por sus gustos y aficiones e intereses comunes tanto de entretenimiento como académico, explorarán identidades virtuales y adoptarán valores de la subcultura virtual, que poco a poco esta dominando el ámbito social, profesional y laboral, ya que diversas actividades se extienden al "ciberespacio" y se convierten en exigencia de la sociedad actual. Las oportunidades para realizar estas actividades dependen gran parte de su integración a la red y el dominio de sus medios y recursos.

(70) John B. Thompson *Ideología y Cultura Moderna*, p. 318.

(71) Jesús Martín Barbero. *Jóvenes: comunicación e identidad*, p. 5.

En la red se simula la realidad, se da una disociación entre la vida real y la virtual. La interacción parte de un juego de roles e identidades simuladas, posibilita un escape de la vida real para crear las relaciones que se desean. El adolescente combinará dos formas de interactuar, la presencial y la virtual, en la actualidad hay un gran incremento de jóvenes asiduos a la interacción de las redes virtuales con lo cual modifican su forma de expresión y de actuar, las posibilidades de definir su identidad y sus procesos de conocimientos y adquisición de la cultura, regidos por códigos, iconos y atributos de las nuevas tecnologías crecen y se desarrollan día a día “Los jóvenes habitan en un lugar en el que son conciliables una serie de dimensiones de lo real, lo imaginario, que para los adultos eran inconcebibles”.Martín Barbero⁷².

En las redes sociales como el, Messenger, Skape, Salas de Chats y Blogs, entre otros, los ciberadolescentes realizan intercambio de información y comunicación y a través de correos electrónicos, mensajería instantánea, videoconferencias, foros de discusión o salas de dialogo, interactúan debido a que la comunicación resulta entretenida, y como integrantes de la comunidad virtual, dispersan formas simbólicas “...las redes de comunicación computarizadas y la transmisión directa por satélite, pueden considerarse en parte como desarrollos que extienden la disponibilidad en el espacio y el tiempo, en tanto que también dan a los usuarios de tales tecnologías una mayor flexibilidad y control sobre las condiciones de su uso.” Thompson⁷³.

Dentro de las comunidades virtuales se permite estar en contacto no sólo con los amigos, sino también con los amigos de los amigos, y a su vez con los amigos de estos y así sucesivamente, tanto en forma individual como colectiva, también se interactúa con amigos y familiares que cambiaron su lugar de residencia, sin necesidad de trasladarse a ningún lugar ya que la interconexión de las redes los llevará a contactar en tiempo real o mediante mensajes de texto que posteriormente serán leídos. A través de Facebook, Twitter, Hi5, y My Space, se puede conversar en tiempo real en un mismo sitio también se pueden escribir mensajes que los amigos leerán más tarde,

(72) Entrevista con Jesús Martín Barbero hecha por Catalina Gaya y Marta Rizo.

(73) John B. Thompson Ideología y cultura moderna, p 135.

mirar las fotos que se tomaron en vacaciones, etc., “...Cuando las formas simbólicas se transmiten más allá de un contexto de copresencia, podemos hablar de la extensión de la disponibilidad de las formas simbólicas en el tiempo y en el espacio, donde la naturaleza y el grado de disponibilidad-extensión dependen tanto del medio técnico de transmisión como del aparato institucional en que se insertan el medio y sus usuarios” Thompson⁷⁴.

El número de ciudadanos de la sociedad de la información es cada vez mayor, “De los 27.6 millones de cibernautas (mc) en territorio mexicano 22.7 mc viven en las zonas urbanas, 6 de cada 10 jóvenes entre 12 y 19 años son usuarios de Internet, cifras reportadas por la Asociación Mexicana de Internet (AMPICI) en el estudio hábitos de los usuarios de Internet en México”.y el número de horas de navegación se incrementa también, lo que hace que poco a poco se desplaza la comunicación cara a cara y se sumerge en el mundo virtual.

Si bien la interacción social en la red, por lo general, no afecta la relación que se tiene en la vida cotidiana, si ha trasladado parte de la actividad social al ciberespacio, ya que si se cuenta con los soportes técnicos requeridos para poder interactuar en la red ya sea desde la comodidad de la casa, de los centros de trabajo o en cualquier lugar a donde se traslada, se brinda la posibilidad de conocer o contactar con personas en cualquier momento y en cualquier lugar dando acceso a familiares, amigos y hasta desconocidos. El tiempo promedio de conexión al día en México es de 2:54 horas (Cifras de AMPICI). “Los hogares en los que se cuenta con una conexión a Internet experimentan cada vez más una erosión en las relaciones interpersonales de los miembros, además de que se incrementa la sensación de ser ignorado por aquellos navegando en la red. Así lo reveló un estudio realizado en Estados Unidos por el Centro para el Futuro Digital de la Universidad del Sur de California (USC), en el que también

(74) John B. Thompson, *Ideología y cultura moderna*, p.188.

se afirma que son más los adultos que consideran que sus hijos pasan demasiado tiempo en Internet” Víctor Solís, El Universal⁷⁵.

Tal problemática nos cuestiona: ¿la interacción social que se genera en la red fortalece, debilita o modifica las relaciones comunicativas tradicionales? Consideramos que las comunidades virtuales de Internet son una nueva forma de socializar ya que trasladan sus relaciones sociales y se modifican las reglas y normas de la interacción tradicional, fortalecen las relaciones que tienen una presencia física ya que las actividades que se realizan en el mundo real, no son eliminadas, sino que se complementan ante la posibilidad de enriquecerlas con nuevas formas de diversión y esparcimiento. Se puede observar que una gran cantidad de adolescentes que antes realizaban actividades recreativas en parques, cines, centros comerciales entre otros, hoy en día dedican gran parte de su tiempo recreativo y de ocio en el ciberespacio, para acceder a juegos virtuales, bajar películas, música, videos, y mantener conversaciones a través de las redes sociales.

Las nuevas formas de socializar ahora en día, influyen en la formación y desarrollo de la personalidad del adolescente, las circunstancias socioculturales e históricas en las que transcurre su desarrollo son factores primordiales para que el joven conforme su identidad dentro de la sociedad en la que vive y los grupos en los cuales se inserta o se relaciona. El uso que los adolescentes les dan a estas tecnologías influye en la realización de diversas actividades de su vida cotidiana, modifica su comportamiento, formación y proyección de identidad y mediatizan sus relaciones interpersonales.

Y si bien es cierto las nuevas tecnologías han modificado la interacción de los adolescentes, también es importante señalar que consideramos que el ciberadolescente es un agente con capacidad de reflexión, tiene pleno conocimiento de su entorno, por lo cual el ciberespacio no sólo es una sociedad de la información, sino que es una sociedad del conocimiento.

(75) Víctor Solís, El Universal, Ciudad de México, viernes 21 de agosto de 2009.

El uso que se le dé a Internet será lo que convierta a ésta herramienta en un medio que potencie el conocimiento de los jóvenes. “Propondré lo que podría llamarse una “concepción estructural” de la cultura, con la cual me refiero a una concepción de la cultura que enfatiza tanto el carácter simbólico de los fenómenos culturales como el hecho de que tales fenómenos se insertan siempre en contextos culturales sociales estructurados” . Thompson⁷⁶.

(76) John B. Thompson, Los media y la modernidad. p. 43,

DESDE LO ANTROPOLÓGICO

Existen muchas preguntas acerca del efecto causado por NTIC en el ámbito de las relaciones sociales y el surgimiento de una sociedad digital producto de una interacción virtual y estructura que surge del ciberespacio. Esto debido a que las NTIC inmersas en la globalización y en nuevo espacio virtual, construyen una subcultura virtual que surge de la interconexión de usuarios y medios que rebasan los límites jurídicos, políticos, económicos, sociales, culturales, territoriales en distancias y el sentido de la temporalidad, que puede suprimir las fronteras de las culturas nacionales. "...La cultura se puede considerar como el conjunto interrelacionado de creencias, costumbres, leyes, formas de conocimiento y arte, etc., que adquieren los individuos miembros de una sociedad particular y que se puede estudiar de manera científica"Thompson⁷⁷.

Si partimos del hecho de que las sociedades están constituidas por diversos grupos, etnias y otros grupos significativos, es conveniente enfocar a las redes sociales insertas en una subcultura interactiva virtual. En el espacio virtual, el mundo se convierte en una inmensa red formada por cibersociedades; los individuos, cibernautas o usuarios interactúan en comunidades virtuales que forman una sociedad a la par de la real y que funciona según sus propias reglas, se distingue de las sociedades reales ya que se estructura bajo nuevas modalidades temporales, territoriales y de dispersión de formas simbólicas visuales mediatizadas por la industria de los medios de información y comunicación que se encuentran insertas en las nuevas tecnologías de la virtualidad.

Thompson utiliza, entre otras líneas de pensamiento la hermenéutica, una tradición preocupada, a grandes rasgos, por la interpretación contextualizada de las formas simbólicas y que en el caso de las que surgen del ciberespacio implican un proceso de interpretación creativo y contextualizado en el cual los cibernautas hacen

(77) John B. Thompson Ideología y cultura moderna, p. 141.

uso de los recursos disponibles de las NTIC para dar sentido a los mensajes que reciben "...destacan el hecho de que la recepción de las formas simbólicas –incluyendo los productos mediáticos siempre implican un proceso de interpretación creativo y contextualizado en el cual los individuos hacen uso de los recursos disponibles para dar sentido a los mensajes que reciben"...'la actividad de "apropiación" forma parte de un extendido proceso de autoaprendizaje a través del cual los individuos desarrollan un sentido de ellos mismos y de los otros, de su historia, de su lugar en el mundo y de los grupos sociales a los que pertenecen" Thompson⁷⁸ .

En las redes sociales virtuales se asume una simbolización no verbal y se da una transmisión digital en un mundo de imágenes fragmentadas, individualizadas o singularizadas en el que la apariencia de su simbolización, los códigos, emoticones y jerga virtual puede volverse metonímica, como parte de la complejidad que estructura a la NTIC, en la que su estructura obedece a interconexiones que parten de una mezcla y juego múltiple de símbolos sin que desaparezca el sentido, de nuevas maneras de construcción de ese sentido a partir de la expansión espacial y tiempo real que caracteriza al ciberespacio.

En la red se reconstruyen el sentido sobre una base más abstracta, en un encuentro de comunicación entre nuevos productores y consumidores simbólicos (cibernautas), nuevas formas de elaborar el sentido, metáforas y metonimias (signos, imágenes y sistemas simbólicos que surgen en el ciberespacio) que a través de una acción colaborativa son sugeridas, interpretadas, multiplicadas y aceptadas en el ciberespacio formando un sistema de referencias virtuales e interacciones socioculturales, construidas por cibernautas bajo una identidad virtual (una imagen que surge de la inmaterialidad, de un territorio sin fronteras espaciales ni temporales)

(78) John B. Thompson *Ideología y Cultura*. pp. 22 y 23.

para el intercambio de información y comunicación. "...la comunicación mediática posee una dimensión simbólica irreductible; se ocupa de la producción, almacenamiento y circulación de materiales significativos para los individuos que los producen y los reciben". Thompson ⁷⁹.

Estos nuevos productores y consumidores de contenidos simbólicos construyen nuevas formas de simbolizar y representar, de producir y circular productos ciberculturales, información cultural, social, política, económica conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y estilos de vida que adquieren como miembros de la sociedad de la información en una nueva forma de relacionarse con ellos mismos y con los otros.

En el ciberespacio las nuevas relaciones sociales se construyen a través de la comunicación de experiencias simbólicas plurales, en donde la experiencia de cada cibernauta se diversifica, se estructura y conforma el sentido colectivo de las producciones virtuales; a partir del intercambio de signos y códigos que cada cibernauta posee comparte ideas, valores imaginarios que parten de la realidad de la vida misma así como experiencias culturales que estructuran la cibercultura. "...la comunicación mediática siempre es un fenómeno social contextualizado; siempre forma parte de contextos sociales estructurados de varias formas y que, a su vez, tienen un impacto estructural en los actos comunicativos". Thompson ⁸⁰.

Se conforman experiencias culturales virtuales que la industria de los medios de información y comunicación mediatiza y dispersa a través de formas simbólicas, diversidad de intereses, valores y experiencias que dan un nuevo sentido a la socialización; la industria mediática es una industria cultural y su producción son los discursos mediáticos que sirven para generar valor económico, beneficio y producir opinión. Solo aquellos que tengan los recursos y conocimientos tecnológicos, serán parte de ésta nueva sociedad de la información y tendrán acceso a esta subcultura virtual.

Las experiencias simbólicas que se dispersan a través de la red dan sentido de pertenencia a la comunidad, ya que se comparten sentimientos de forma colectiva, un

(79) John B. Thompson Ideología y Cultura. p. 26.

(80) *Ibíd.*, p. 26.

lenguaje común a través de un sistema de signos y vocabulario (jerga virtual), en donde se interactúa culturalmente a través de mensajes, imágenes e intereses de diversas partes del mundo, así pues veremos en la red una pluralidad de comunidades, políticas, económicas y culturales, esto es la experiencia de diversas sociedades que formarán una subcultura híbrida virtual. "... la media resulta fundamentalmente "cultural", se ocupa tanto del significado del carácter social de las formas simbólicas como de su contextualización social" Thompson ⁸¹.

La sociedad de la información en su proceso de interacción virtual y acción involucra sujetos (cibernautas), medios (NTIC como es el caso de las redes sociales) y recursos (la producción y consumo de formas simbólicas) en el que se establece un diálogo cibercultural, esto es la apropiación de materiales y recursos simbólicos que se dispersan en el ciberespacio y que llevan implícita una carga cultural. Los adolescentes utilizan redes sociales y comunidades virtuales como: el Hi 5, My Space, Facebook, Twiter, Chats y el Messenger, para mantener y vigorizar los lazos fuertes y dar continuidad a la relación en el espacio virtual; e incrementan su círculo social con fines de entretenimiento creando su propio sistema de comunicación (jerga virtual) que se esparcirá por la red en forma de hipertextos, códigos, íconos y elementos visuales y auditivos, para expresar pensamientos, ideas, sentimientos sin ser censurados por persona alguna, los límites los fija el propio cibernauta.

Las NTIC amplían las posibilidades de comunicación e información a través de todo el mundo, inserto en un contexto globalizado, genera a su vez la necesidad de aprender nuevas habilidades y desafíos tecnológicos, ya que aparecen nuevas formas de construcción del conocimiento; el espacio virtual ofrece satisfacer diversas necesidades de tipo individual y social, y propicia nuevos espacios y oportunidades de cooperación y participación que deriva en un aprendizaje colectivo. "... los cambios tecnológicos han sido cruciales siempre en la historia de la transmisión cultural; alteran el sustrato material, así como los medios de producción y recepción, de quien depende el proceso de la transmisión cultural".Thompson⁸².

(81) John B. Thompson Ideología y Cultura Moderna, p.26.

(82) John B. Thompson Ideología y cultura moderna, p. 349.

El ciberadolescente interactúa en las redes sociales en un ambiente plural donde influyen los medios massmediados, que lo guían en su desarrollo y capacidad cognoscitiva, construyen su propio aprendizaje mediado por el grupo de amigos como “actores reflexivos”, y sustentado por “agentes externos” computadoras, comunidades virtuales, la jerga virtual y las NTIC, los que movilizarán y determinarán el comportamiento de sus integrantes. “La significación está saturada en las situaciones de acción práctica. Los significados generados en el lenguaje no existirían de no ser por la naturaleza situada, aunque reproducida, de las praxis sociales. La ordenación espacial y temporal tienen una importancia básica para la generación y mantenimiento del significado, tanto por lo que se refiere a la ordenación de las situaciones como al uso reflexivo de estas situaciones para formular el intercambio verbal.”Giddens⁸³.

Los adolescentes nacen, crecen y forman parte fundamental de la revolución informática y de comunicación, son el resultado de la tecnología, son nuestros *adolescentes.com* Los niños desde que ingresan a la educación primaria inician la navegación por la red mundial y para ellos ya es una forma de vida, se instruyen apoyados con consultas de libros, enciclopedias e información que se instala en la red.

Muchos adolescentes mantienen una estrecha relación con las nuevas tecnologías debido a que se han convertido en una poderosa herramienta que les facilita el intercambio de información y comunicación así como fortalece el desarrollo de nuevas habilidades y formas de interactuar e interpretar la vida. En otras palabras el ciberadolescente, practica nuevas formas de construir una cultura digital, “...la cultura de un grupo o sociedad es el conjunto de creencias, costumbres, ideas y valores, así como los artefactos, objetos e instrumentos materiales, que adquieren los individuos como miembros de una sociedad...” Thompson⁸⁴.

(83) Anthony Giddens. La Teoría social. P.279.

(84) John B. Thompson Ideología y cultura moderna “El concepto de cultura”, p. 143

La interacción virtual de los adolescentes.com se caracteriza por los vínculos que establece en ella; y que se determina por lazos fuertes: el grupo vital de amistades y familiares con los que tienen intercambio físico y vínculo en la vida real, lazos afectivos que a través de las redes virtuales amplían y refuerza; y, los lazos débiles: en los que no se realizó un vínculo físico previo, no son parte de la vida real y se agregan a la red de “amigos” de forma fortuita ya sea por coincidir en el espacio virtual, por mera curiosidad, por tener alguna afinidad a la personalidad o por ser parte de la red de los amigos, se caracterizan por su intrascendencia, eventualidad y desapego ya que muchas veces estos lazos no pueden llegar a concretarse en una amistad sólida. La red puede servir como el inicio de una amistad, pero es necesaria la relación física y tangible para que se convierta en un lazo fuerte.

Los ciberadolescentes frecuentan Internet primordialmente para realizar actividades sociales, donde impera la movilidad, es decir, se pueden mover, viajar, y realizar infinidad de actividades sociales, culturales y comerciales al mismo tiempo y en estos sitios también se definen identidades. En las redes sociales construyen perfiles que pueden partir de la realidad o combinarse con sus fantasías, proyectando, gustos, aficiones, sueños e incluso su sexualidad. Una característica de la red es simular la realidad, una disociación entre la vida real y la virtual.

La interacción se da a partir de un juego de roles e identidades simuladas, debido a que no es una comunicación cara a cara y se tiene la posibilidad de construir todo tipo de fantasías. A través del denominado cibersexo, algunos jóvenes exploran su sexualidad, y otros realizan actividades de sexo virtual, lo cual les resulta muy atractivo ya que para ellos representa no tener riesgo alguno de embarazos y/o contraer enfermedades sexuales que se tienen en la vida real.

Se ha modificado la forma de relacionarse debido al carácter de interactividad de las NTIC, se traspasan las fronteras geográficas y se eliminan los límites del tiempo ya que se puede entrar en contacto con personas y medios de todo el mundo, conocer costumbres y culturas diversas, ampliando y enriqueciendo las posibilidades de interacción incorporando nuevas formas de interpretar y crear significado “...todo signo,

implican dos términos: un significante y un significado a los que hay que agregar un modo de significación o de relación entre ambos...” Guiraud⁸⁵ múltiples, de forma global, intangible, artificial que extiende la noción de la realidad y que se construye a partir de la realidad y la ficción.

En esta estructura virtual se construye un nuevo lenguaje, nuevos términos, significados y signos, la jerga virtual, que se entrecruza en un espacio abstracto, regido por un sistema simbólico, y estructurado con metonimias y metáforas virtuales como fenómeno de cambio semántico por el cual se designa una cosa o idea con el nombre de otra, sirviéndose de alguna relación semántica existente entre ambas. “... la cultura es una ‘jerarquía estratificada de estructuras significativas’; consiste en acciones, símbolos y signos, en ‘espasmos, guiños, falsos guiños, parodias’, así como enunciados, conversaciones y siloquio.”Thompson⁸⁶.

La expresión virtual contiene, símbolos que se ocupan en la transmisión de mensajes: imágenes, gestos u otros, utilizados de acuerdo a reglas o códigos preestablecidos, como los emoticones (es un neologismo que dentro de las comunidades de Internet sirven para sustituir el estado de ánimo) códigos en forma de caritas o figuras de caricatura, que sustituyen emociones y sentimientos que a través de un lenguaje corporal emitimos a través de nuestros gestos, miradas y expresión cultural y lenguaje corporal, así pues el cibernauta expresa estados de ánimo de forma creativa y divertida. Incluso se agrega un verbo más al lenguaje universal: chatear “...tanto en la comunicación como en la escritura pueden usarse formas lingüísticas similares, tales como la metáfora y la metonimia”. Giddens⁸⁷.

Los cibernautas se sienten libres en el ciberespacio, expresan fantasías y ficciones, se representan a través de códigos virtuales, pueden crear un mundo feliz, liberar ataduras del mundo real, eliminar limitaciones y barreras para jugar con diferentes identidades, aparentar y “ser lo que quieran ser”. En el ciberespacio cada cibernauta expone valores, ideologías y formas de percibir su entorno, proyecta su individualidad bajo el poder de la simulación, la incertidumbre impera en la red.

(85) Pierre Guiraud, *Semiología*, p.35

(86) John B. Thompson *Ideología y cultura moderna*, pp. 144 y 145.

(87) Anthony Giddens, *La teoría social hoy*, p. 284.

En el mundo virtual se pierde contacto con la realidad, el usuario vive para él mismo a través de realizar múltiples interacciones, en donde la codificación y decodificación de las formas simbólicas rigen nuevas estructuras en la interacción de los individuos.

Las formas simbólicas que emergen de la red, se transmiten a través del lenguaje digital (códigos y emoticones, visuales-textuales) que representarán lo que cada individuo es, piensa, sueña y fantasea. Los cibernautas replican su personalidad en una infinidad de posibilidades, se movilizan en el espacio y tiempo, acceden a diversas opciones que les proporciona el mundo virtual. Los adolescentes por medio de la red transmiten su identidad, y a través de la ficción y simulación pueden cambiar su descripción física, personalidad, edad y hasta su género; Su realidad puede ser alterada y modificada ya que la red les permite el anonimato.

La red permite ocultar situaciones de género, raza, edad e ideología; lo incorpóreo, e inmaterial prevalece, las formas simbólicas y cibernautas no son reales, la construcción simbólica es compleja, ya que los procesos de producción son imaginarios, se da una simbolización no verbal que es transmitida digitalmente, imágenes fragmentadas, individualizadas y que serán dispersadas por la red para ser usadas por la sociedad virtual. Los valores y la construcción simbólica adquieren valor a través de la decodificación del otro.

Los jóvenes inmersos en las nuevas tecnologías se sitúan en la web y tienen acceso a diversos tipos de servicios (informativo, educativo, ocio y comercial entre otros) a través de la combinación de texto, audio, video, etc..., se conectan a cualquier parte del mundo con recursos y medios para poder realizar estos enlaces con computadoras y celulares, reproductores de música, Wii, iphone, Xbox, cámara web' herramientas, que son consumidos por ellos, ante la necesidad de actualizarlas, cambiar modelos y adquirir nuevas aplicaciones, programas, etc..., y se crea la necesidad de estar a la vanguardia lo que hace a los ciberadolescentes potenciales consumidores de todas los productos y formas simbólicas que surgen de la red; necesidad que es apropiada por los dueños de la Industrias de las Nuevas Tecnologías. "...Con el surgimiento de la comunicación de masas, el proceso de transmisión cultural está cada vez más mediado

por un conjunto de instituciones relacionadas con la mercantilización y la amplia circulación de formas simbólicas...” Thompson⁸⁸.

En la red se fortalece la personalidad adquirida de la infancia, hábitos y valores inculcados, que serán sustentados por el ciberespacio, en donde el desarrollo cognoscitivo, afectivo y físico que manifiestan los ciberadolescentes se apoyará de fuentes de información que se insertan en la red, y buscadores como el Google, Yahoo y Altavista, que los llevarán a una fuente inagotable de información de temas diversos que podrán estar avalados por especialistas, investigadores, y científicos u obtener información de dudosa veracidad, ya que también circulan investigaciones u opiniones de estudiosos del tema e incluso improvisados que expresan su opinión o punto de vista.

En el ciberespacio se fomenta el individualismo de los ciberadolescentes, pero también, se da un intercambio de información individual/colectivo, ya que en forma aislada se comparten y experimentan sentimientos colectivos, es decir cada adolescente solo frente a su computadora, comparte su soledad con otros adolescentes convirtiéndola en una soledad compartida. La percepción del entorno a través de la cibercultura modifica no sólo las experiencias individuales y colectivas sino la construcción de la identidad. A partir de la construcción de identidades colectivas y experiencias compartidas los integrantes de la comunidad experimentarán una nueva forma de identificarse, de plasmar su personalidad y que trascenderá en su visión de sí mismo y de los otros.

Los patrones de comportamiento, valores, y expresiones de los adolescentes tienen sus raíces en la experiencia de la vida misma, y se transmiten a través de las herramientas interactivas, donde se comparten, reproducen y se consumen. Los *adolescentes.com* construyen identidades culturales–virtuales; participan activamente en la producción y el consumo de productos ciberculturales y formas simbólicas. “... la cultura es el patrón de significados incorporados a las formas simbólicas -entre las que se incluyen las acciones, enunciados y objetos significativos de diversos tipos- en virtud de los cuales

(88) John B. Thompson, *Ideología y cultura moderna*, pp. 237 y 238.

los individuos se comunican entre sí y comparten experiencias, concepciones y creencias...”. Thompson⁸⁹.

Consideramos necesario investigar sobre la raíz del término adolescencia que etimológicamente proviene del latín *adolescere*, *adolere* “crecer” y el sufijo incoativo “*scere*” que implica el comienzo de algo que tiene el significado de comenzar a crecer que se asocia a generalmente a un proceso psicosocial que los jóvenes pasan para convertirse en adultos y que tiene como determinante el sexo, cultura y herencia, la cual ha variado conforme al momento histórico que se vive y que en la era primitiva esta etapa no existía debido a las circunstancias que se vivían, conforme las civilizaciones han evolucionado esta etapa de transición en el que el joven se convierte en adulto se ha ido atrasando, el periodo de transición en la época actual hacia la vida adulta se inicia a edad más temprana y termina en periodos más tardíos y se asocia a el entorno sociocultural que termina cuando se logra llegar al desarrollo propio de su cultural.

Por otro lado, existe otra raíz del verbo castellano *A-dolecer* es la forma antigua en que el castellano asumió *dolecer* < *dolescere* que significa “doler, causar dolor”; este enfoque se empezó a generalizar en los últimos años, por lo cual podemos encontrar investigaciones relacionadas a la adolescencia que asocian este término a esta raíz y la definen como la como etapa compleja y difícil, proceso en la que adolece de identidad, de sentido y de vocación.

El término *adolescente* es creado por el psicólogo y pedagogo estadounidense F. Stanley Hall (1846-1924) quien utiliza este término en su obra “*Adolescence. Its Psychology and its Relations to Physiology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion and Education*” que habla del proceso psicológico y psicosocial de la pubertad y evolución física, emocional y social y cuyo término empezó a generalizarse después de la segunda guerra mundial. La adolescencia es un segundo nacimiento porque es cuando aparecen las características esenciales humanas, como lo menciona Vygotski las funciones mentales superiores y que hicimos mención anteriormente.

(89) John B. Thompson *Ideología y Cultura Moderna*, p. 145.

GÉNESIS.

El desarrollo y popularización de la Industria de medios de información y comunicación virtual, sus características de concentración de usuarios y diversificación en la transmisión de formas simbólicas en un contexto globalizado, están impactando la forma en que se producen y distribuyen los productos mediáticos. Tal es el caso de las redes sociales de la Web que ha potenciado la forma en que interactúan sus usuarios lo que significa cambiar las reglas y normas que rigen las relaciones sociales actuales.

La concepción de intercambio de información y comunicación de estas redes virtuales se realiza en un principio a partir de una acción que se asume en forma individual, en solitario; con diversos fines como autoformación de identidades, de conocimiento, cultura y mercantilización que se estructura y consolida en el ciberespacio, de tal forma que se construye mediante una interacción mediática colaborativa que vincula a sus usuarios a través de un tema o actividad común, en una comunidad abierta, híbrida y de propiedad pública mediática⁹⁰ “... Este nuevo tipo de propiedad pública mediática no conlleva que los individuos se reúnan en el mismo lugar para discutir cuestiones de interés común. Más bien, se trata de una propiedad pública, de apertura y visibilidad, de hacer asequible y también visible, teniendo en cuenta que esta visibilidad ya no implica el hecho de compartir un espacio común...”Thompson⁹¹.

En la década pasada una minoría de la sociedad utilizaban la red como instrumento para realizar actividades de la vida diaria como: ocio, información y comunicación, y como herramienta comercial, política, educativa, profesional, artística, entre otras, ya que la mayor parte de las relaciones sociales se mantenían en un contexto de copresencia, con las limitaciones del espacio y tiempo.

(90) “... La propiedad pública mediática es un espacio indeterminado, en el sentido de que consisten en un espacio creativo e incontrolado, espacio en el que se expresan nuevas formas simbólicas, donde nuevas palabras e imágenes aparecen de repente, donde la información anteriormente oculta a la vista queda mostrada, y donde las consecuencias de llegar a ser visibles no pueden plenamente anticiparse y controlarse. La propiedad pública mediática es indeterminada en el sentido de que los materiales mediáticos no quedan enteramente delimitados con antelación, aunque el grado en el que estos contenidos estén delimitados dependerá de la organización de las Instituciones mediáticas y de su relación con las formas de poder económico y político. John B. Thompson, *Los media y la modernidad*, p, 317.

(91) *Ibid.*, p. 304.

Sin embargo, en la actualidad la comunicación entre los miembros de redes virtuales se realiza en cualquier momento y desde cualquier lugar. La utilización de herramientas de la red como blogs, foros, mensajería instantánea, Messenger, correo electrónico, comunidades virtuales y videoconferencias son instrumentos que establecen una comunicación fluida e intercambian información y opiniones entre todos los miembros de la red, lo que permite construir el conocimiento de forma pública y colectiva. Permite hacer público⁹² al grupo y colectivo a los usuarios que navegan en el ciberespacio.

Disponer de un sitio web con una dirección de dominio sirve para publicitarse y dar identidad pública a un individuo o grupo de usuarios, ya que se pueden difundir experiencias, proyectos, actividades, materiales o documentos, compartir e intercambiar información y recursos elaborados en forma individual accesibles a cualquier usuario de la red, las redes virtuales se convierten en sitios de contenidos privados⁹³ que se hacen públicos mediante el intercambio colaborativo, que va más allá del solo hecho de compartir un lugar en común ya que será accesible para todos los miembros de la red y por ende aparecerán nuevas formas de propiedad pública mediática visible sin barreras espaciales, temporales, culturales "...con el desarrollo de los nuevos medios de comunicación, empezando por la imprenta, pero incluyendo las formas más recientes de comunicación electrónica- el fenómeno de la propiedad pública se ha desvinculado progresivamente de la idea de una conversación dialógica en cierto lugar compartido, se ha convertido en des-especializada y no-dialógica, y de manera creciente más vinculada al tipo de visibilidad distintiva producida por y a través de los media..."Thompson⁹⁴.

(92) "...significa 'abierto' o 'disponible al público'. Lo que es público, en este sentido, es lo que resulta visible u observable, aquello que se realiza ante espectadores, lo que se expone a todos o a muchos para que sea visto u oído, o para que tengan noticia de ello."John B. Thompson, Los media y la modernidad, una teoría de los medios de comunicación, "La Reivindicación de la Propiedad Pública".p.167.

(93) "Lo que es privado, por oposición, es lo que queda oculto a la mirada, lo que es dicho o realizado en la privacidad o en secreto o dentro de un círculo restringido de personas. Así la dicotomía público-privado tiene que ver con lo público versus lo privado, con la apertura versus el secretismo, con la visibilidad versus la invisibilidad. Un acto público es un acto visible, un acto expuesto a la mirada de otros; un acto privado es invisible, un acto realizado secretamente y detrás de puertas cerradas" Ibid., p.167.

(94) Ibid.p.177.

Los usuarios son actores y creadores de formas simbólicas, son cimentadores y consumidores de actividades mediáticas; la Industria mediática es un actor fundamental en la producción y distribución de las formas y bienes simbólicos en un espacio indeterminado no controlado, en los “no lugares” donde estas formas y propiedades simbólicas no se pueden anticipar, no están reglamentadas bajo una legislación que controle y regule los límites de sus funciones, excesos y producción, lo cual se reflejará en los escenarios de la vida diaria del acontecer económico, político y social “...Esto requiere no sólo una legislación restrictiva, es decir, una legislación que limite funciones, absorciones y cruces de la propiedad de compañías .que compiten entre ellas en la industria mediática. Sino también permitir a la legislación que se ocupe de crear las condiciones favorables para el desarrollo de organizaciones mediáticas que no formen parte de los grandes conglomerados.”Thompson⁹⁵.

El uso de las redes permite incrementar la gestión del conocimiento, y realizar actividades que se desarrollan, utilizan, comparten y administran a través de organizaciones, instituciones e incluso grupos, todos ellos dirigidos a objetivos definidos para formalizar la experiencia como es el caso de las redes de contenido temático, educativo y de capacitación.

La inmediatez de la circulación de formas simbólicas ha puesto de manifiesto los alcances en su uso, ya que puede generar que se transmita información de contenido no comprobable e incluso que alimente hechos de dudosa veracidad y de riesgo que sirven a ciertos grupos con intereses individuales y colectivos

Surge en la red una nueva terminología asociada a las nuevas tecnologías que emerge y se esparce en el ciberespacio, que formar parte de la construcción, aprendizaje y conocimiento de los usuarios de la red y organizaciones mediáticas; nuevas formas simbólicas, con reglas, normas, recursos y relaciones que conforman Internet “...Además del medio técnico, el intercambio de formas simbólicas implica con frecuencia un aparato institucional de transmisión. Por “aparato institucional” me refiero a un conjunto determinado de arreglos institucionales dentro de los cuales se

(95) John B. Thompson, Los media y la modernidad, p. 310.

despliega el medio técnico y se insertan los individuos que participan en la codificación y decodificación de las formas simbólicas” Thompson⁹⁶”.

Esta nueva terminología será parte de la nueva sociedad de la información, la cual conlleva a nuevas necesidades de implicaciones jurídicas, culturales, políticas, económicas e ideológicas: la sociedad de la era digital se relacionará en un contexto de las nuevas tecnologías para realizar actividades sociales, laborales, intelectuales, lúdicas, de información y comunicación que insertarán a sus usuarios en una nueva forma de visualizar y realizar actividades virtuales que se trasladan a la realidad, así pues el conocimiento, habilidad y aprendizaje de las herramientas y medios de las redes será fundamental para su uso, surgiendo nuevas necesidades de aprendizaje tecnológicas para insertarse en la red como son, entre otras:

Archivo adjunto (*attachment*): Archivo que se inserta o anexa al email.

Arroba: Representada por el signo @, es una de las partes imprescindibles en toda dirección de correo electrónico; es la encargada de separar el nombre de usuario de los nombre de dominio del servidor de correo electrónico.

Asunto (*subject*): Campo que forma parte de la cabeza o título del correo electrónico, en el cual se señala el motivo del email.

Buzón de correo electrónico: Lugar virtual donde se almacenan todos los emails enviados a una dirección de correo electrónico.

Cabecera (*header*): Parte de un email que precede al cuerpo del mensaje y que indica al receptor del email quien le envía dicho email (su nombre y dirección de correo electrónico), la fecha, la hora de envío así como el camino seguido por el mismo.

CC: *Carbon Copy*. Campo que se utiliza cuando se envía un email a distintas personas para que los receptores sepan a quien más se ha enviado el email.

(96) John B. Thompson, Ideología y cultura moderna. p. 185.

Click: Acción mediante la cual el hipervínculo situado justamente debajo del cursor queda activado; para ello se ha de presionar sobre el hipervínculo con el botón situado a la izquierda del ratón.

Contraseña: Se podría definir como el conjunto de caracteres (números y letras) necesarios para tener acceso a una determinada cuenta de correo electrónico. Así por ejemplo, antes de acceder a una cuenta de correo electrónico, el sitio web que ofrece tal servicio pide el nombre de usuario y la contraseña, la cual al escribirla se codifica, apareciendo en pantalla el carácter * con el fin de que no sea legible por otras personas.

Correo entrante: Son aquellos emails que se reciben de otras personas. También es el nombre dado en algunos programas de correo electrónico (Outlook Express) a la carpeta donde se almacenan los emails recibidos.

Correo no solicitado: Email de carácter comercial, informativo o personal, enviado a una o varias personas sin su consentimiento.

Cuenta: Término utilizado para llamar a la dirección de correo electrónico desde el punto de vista de la conexión.

Cuerpo del mensaje: Parte del email en el cual se estructura el mensaje que se desea enviar.

Darse de baja (*unsubscribe*): Como su nombre lo indica, es la acción de borrarse en una lista de correo.

De (*from*): Parte de la cabecera de un mensaje de correo electrónico en la cual aparece la identidad del remitente.

Descargar (*download*): Acción de transferir un archivo desde el servidor hasta la computadora. Por ejemplo, cuando se recibe un archivo adjunto, para poder verlo primero se ha de descargar o ejecutar.

Doc: Extensión añadida al nombre de un determinado archivo y que define su naturaleza, es decir señala que en este caso es un documento.

Doble confirmación de participar (*double opt-in*): Medida utilizada para confirmar el alta de una persona una lista de correo.

Filtro: Mecanismo por el cual se pueden bloquear u organizar determinados emails que intentan entrar en un buzón de entrada.

Lista de correo: Serie de direcciones de correo electrónico a las cuales se les envía emails, principalmente de carácter comercial. La recopilación de las direcciones de correo electrónico puede realizarse con el conocimiento y consentimiento de los titulares de dichas direcciones (opt-in) y sin dicho conocimiento y consentimiento (opt-out). También se llama lista de correo a las lista de distribución.

Post: Mensaje enviado a una comunidad virtual, newsgroup o lista de correo o foro de discusión.

Posting: Acción de enviar un email a una comunidad virtual, newsgroup, lista de correo o foro de discusión.

Lista de distribución: Conjunto de personas que reunidas en torno a un tema en común intercambian sus opiniones vía correo electrónico.

Navegador: Es un programa específicamente diseñado para ver y navegar a través de Internet. Por ejemplo, Internet Explorer o Netscape Navigator.

Newsletter: Publicación periódica sobre algún determinado tema que se distribuye a los miembros de una lista de correo en forma digital, vía correo electrónico. Su formato puede ser texto o HTML. Por ejemplo, la newsletter distribuida por tiendas urbanas es en formato HTML.

Online: Término utilizado para describir cuando una persona está conectada a Internet.

Reenvío (*forward*): Acción que consiste en enviar un mensaje de correo electrónico a la persona o personas deseadas.

Spam horizontal: Consiste en enviar muchos emails a multitud de newsgroups, comunidades virtuales, etc.

Spammer: Es toda aquella persona que envía emails no solicitados.

Spamming: Es la acción de enviar emails no solicitados.

Spam rely: Acción de utilizar el servidor de correos salientes de terceros sin que estos lo sepan. Los sistemas permiten inhibir las acciones de spam rely, requiriendo algún mecanismo de autenticación, pero webmasters inexpertos pueden no aplicarlos y usuarios inescrupulosos que lo detecten pueden sacar provecho de esta situación, dado que las denuncias recaerán sobre el responsable del SMTP y no sobre quien le dé conectividad al spammer.

Spam vertical: Consiste en enviar muchos emails a un único newsgroup, comunidad virtual. Cabe destacar la importante labor que ejercen los moderadores para evitar que estos mensajes lleguen a su destino.

Subir: Acción de transferir un archivo desde una computadora hasta otra computadora.

Unzip: Término utilizado para describir la acción de descomprimir uno o varios ficheros, que llevado al campo del email marketing, son aquellos ficheros que se reciben en forma de archivo adjunto, el cual para ser descomprimido ha debido ser previamente comprimido con el fin de que tarde menos en llegar a su destino.

Virus: Programa informático maligno que, una vez introducido en el sistema operativo de una computadora, se multiplica infectando distintas partes del mismo. Muchos virus son transmitidos vía correo electrónico como archivo adjunto, de tal forma que una vez que el archivo ha sido descargado ya tiene vía libre para actuar en la computadora.

LAS REDES SOCIALES VIRTUALES

Es importante partir de una definición de redes considerando que son formas de interactuar socialmente en la cual tanto personas, grupos e instituciones realizarán un intercambio dinámico de formas simbólicas de significado colectivo, permanente y abierto a una construcción plural y constante donde se organizan para potenciar sus recursos, pequeños grupos, grandes organizaciones e instituciones tanto privadas o políticas, en el ciberespacio intercambiarán identidades y productos simbólicos para conformar una identidad colectiva, mediada por la red, y en la cual cada individuo a partir de una intervención individual, reflexiva, aportará sus experiencias, conocimientos y productos para integrarlos a la colectividad, construyendo una red que organice las interacciones e intercambios culturales, ideológicos, económicos, políticos y comerciales. "...Cuando los individuos codifican y descodifican mensajes, emplean no sólo las habilidades y competencias requeridas por los soportes técnicos, sino también varias formas de conocimiento y presuposiciones que comprenden parte de los recursos culturales que se dan durante los procesos de intercambio. Tales formas de conocimiento y presuposiciones dan forma a la manera en que entienden los mensajes, se relacionan con ellos y los integran dentro de sus vidas. El proceso de comprensión es siempre una interacción entre los mensajes codificados y los intérpretes disponibles, y los últimos siempre ofrecen una disposición de recursos culturales para llevar este proceso a buen término". Thompson⁹⁷.

Se considera que una de las primeras manifestaciones del concepto red social que se instaló en la web fue "SixDegrees.com" que inició en 1997 y finalizó su permanencia en 2001. Esta plataforma permitió, por primera vez, el contacto de usuarios a través de una lista de amigos, familiares y conocidos en forma interna y con la posibilidad de contactar fuera de ella a través de la invitación de unirse al sitio, enviar mensajes y conectarse a otros sitios de la web para establecer relaciones personales, profesionales y crear perfiles; formato que fue modelo de otras redes virtuales: Friendster, MySpace, LinkedIn, XING y Facebook, se basaron en "Social de los círculos de modelo de red".

(97) John B. Thompson, Los media y la modernidad, p.43.

De 1997 a 2001, AsianAvenue, Blackplanet y MiGente permitió a los usuarios crear relaciones personales y profesionales a través de perfiles que permitían a los

usuarios identificar amigos en sus redes sin pedir la aprobación de esas conexiones⁹⁸.

Diversas redes sociales han desaparecido o perdido fuerza ante la evolución de éstos sitios, otras siguen permanentes y otras más surgen ante el gran potencial social, político y económico que han demostrado poseer estas redes virtuales, Así pues surgen redes muy conocidas en la actualidad como:

MySpace, nace en el 2003 y se convirtió en una de las redes más populares en Estados Unidos en junio de 2006. Los adolescentes la usaron primero e incluso fue el grupo que la posicionó durante un buen tiempo. Facebook fue creado originalmente para apoyar a las redes universitarias; en 2004 los usuarios del sitio estaban obligados a proporcionar las direcciones de correo electrónico asociadas con las instituciones educativas. Este requisito la llevó a ser un modelo de acceso relativamente cerrado y por lo que los usuarios tenían la percepción de la web como un sitio íntimo y privado de una comunidad demográfica cerrada. Facebook posteriormente se ha ampliado para incluir a los estudiantes de secundaria, profesionales, y finalmente todos los usuarios potenciales de Internet. “Los sitios de redes sociales tienen fundamentos tecnológicos que se basan en la consolidación de aplicaciones de uso común en un único sitio. Se emplean tecnologías estándares, como el correo electrónico y sus protocolos; http para facilitar las operaciones de subir o bajar información ya sea fotos o información sobre el perfil; la mensajería instantánea y los otros protocolos de uso común que se pueden encontrar a lo largo de muchas páginas web. Las características de las salas de chat también están disponibles y permiten a los usuarios conectarse instantáneamente en modalidad de uno-a-uno o en pequeños grupos en función de la oferta del sitio.”⁹⁹.

En las redes virtuales, la transmisión e intercambio se realiza mediatizado por las tecnologías: herramientas y recursos, desde aparatos tecnológicos de tamaño reducidos, conocidos como “gadgets”¹⁰⁰: dispositivos móviles, mandos a distancia,

(98) http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social.

(99) <http://www.cijasdenic.net/noticias.php?idnoticias=25>.

(100) Gadgets son objetos en miniatura realizados para ofrecer contenido fresco y dinámico que puede ser colocado en cualquier página en la web. Muchos aparatos tecnológicos de tamaño reducido pueden ser considerados Gadgets, como es el caso de los móviles, mandos a distancia, iPod, PDA, calculadoras, relojes, etc. También Google tiene su sidebar con muchos Gadgets (virtuales) que se pueden usar con el sistema operativo Windows XP, Windows Vista, Mac y GNU Linux. <http://es.wikipedia.org/wiki/Gadget>.

iPod, celulares, notebook, laptop etc., Gadgets (virtuales) como el sistema operativo Windows XP, Windows Vista, Mac. En un contexto de construcción y dispersión de

significados que se generan de una “realidad mediática” y se incorporan a un mundo abstracto, subjetivo, que se inserta en un espacio virtual, con características de inmediatez, movilidad, intangibilidad, pluralidad, globalización, dispersión, flexibilidad y ausencia de reglas, entre otras.

Asimismo, con los Gadgets y diversas herramientas: búsqueda de contactos, mensajería instantánea, correo electrónico y videos entre otros, se hace posible incrementar el mayor número de miembros, estandarizar su uso en las redes y diseminar la información que construyen los usuarios, lo cual origina priorizar la seguridad de la información personal, como es el caso reciente del Facebook, que tuvo que reforzar sus medidas de seguridad.

El intercambio de información para compartir y etiquetar fotos, subiéndolas a la red colocándoles el nombre de la persona en cuestión, compartir audio y video, personalizar la página y estructurarla de una manera creativa son funciones de las redes sociales. Así como el envío de mensajes en tiempo real, es el caso de Twitter que ha tenido gran auge.

Internet presta diversos servicios que no tienen restricciones; infinidad de producciones simbólicas virtuales se entrecruzan sin control alguno; emerge información no clara, partes fragmentadas de la vida real, ficciones, sueños e imágenes combinadas que cualquier cibernauta puede instalar en la red. Surgen sitios que controlan la violencia, terrorismo y abuso sexual, físico y psicológico, como es el caso de páginas pornográficas, sitios que fomentan el bullying¹⁰¹, donde a través de imágenes como fotografías y videos se muestran actividades de este tipo, y cualquier navegante de la red puede acceder sin restricción alguna, niños, jóvenes podrán ingresar a estos sitios, pasarán a formar parte de su conocimiento y podrán alterar los valores y pautas de conducta, ya que en algunos casos consumir este tipo de productos virtuales fomenta la práctica de este tipo de actividades mediáticas.

(101) El "bullying" es un término en inglés que conocemos como hostigamiento, maltrato o acoso escolar. Es cualquier forma de maltrato psicológico, verbal o físico producido entre escolares de forma reiterada a lo largo de un tiempo.

Un ejemplo de consumo de violencia en Internet que afecta a los adolescentes son los videos que se están subiendo en varios sitios de Internet, especialmente en YouTube y que están impactando cada día más a los ciberadolescentes de México,

ya que los estimula a tomar videos a través de celulares de peleas callejeras e inclusive “ostentar” en varios sitios de Internet, especialmente en youtube.

Anteriormente, las peleas entre adolescentes se realizaba afuera de las escuelas y no pasaba que se juntarán un grupo alrededor de los contrincantes o en el mayor de los casos grupos de pandillas que se peleaban por territorio y que se trasladaban de una colonia a otra para realizar peleas callejeras y cuyos espectadores eran los que estaban a su alrededor en esos momentos, una que otra filmación o fotos de algún reportero que hubiese captado el problema, que servía para enterar a la sociedad y dar a conocer la problemática de este fenómeno de pandillas que se generalizó a finales de los 70's.

Hoy en día, con más frecuencia se pueden ver videos que se suben a sitios de la red, episodios de agresión entre alumnos y hacia profesores también, violencia escolar tanto emocional como física que se da en el salón, en el patio o afuera de las escuelas, las víctimas de los casos de acoso escolar son adolescentes entre 8 y 18 años.

Este fenómeno de acoso escolar llamado "bullying", tiene como principales características que la víctima refleja una personalidad insegura y baja autoestima y suele estar sobreprotegida por su familia, o todo lo contrario, el agresor elige víctimas débiles que no puedan responder al acoso. El objetivo del bully es dejar a la víctima totalmente aislada de su grupo social. "No actúa cuando hay un grupo de apoyo alrededor de un chico; actúa cuando la víctima se encuentra sola", remarcó la sicóloga Ángela Serrano en una entrevista con El Mundo”¹⁰².

Este fenómeno que se popularizo en el 2007 en sitios de Internet como lajaula.net y el portal de videos youtube.com son sitios que emplean los bulllys (agresor) para hacerse públicos y vender su imagen. En lajaula.net existen registradas 826 escuelas, públicas y privadas. Este portal actúa como un diario o blog; el primer

(102) Artículo del Universal del 20 de junio de 2007.

paso es que alguien se inscriba a la escuela, acto seguido, los alumnos ingresan al segmento designado para su institución y escriben toda clase de mensajes: desde una felicitación, la dedicación de una letra de alguna canción o chismes e insultos

para los maestros y compañeros. En el caso de YouTube, se difunde todo tipo de acontecimientos escolares que pueden llegar a provocar problemas entre los alumnos de diversas escuelas, sobre todo de primaria o secundaria.

Si bien el bullying no es un fenómeno nuevo, si se ha detonado y modificado en sus alcances con el uso de las redes, la forma de exponer el acoso escolar que sufren los niños y adolescentes en las escuelas, se ve potenciado en la red, ya que en la privacidad e intimidad de su casa, los adolescentes visitan estos sitios donde pueden verse expuestos a acoso escolar virtual, lo que antes se quedaba en el patio de la escuela o en el rumor de unos cuantos, ahora se hace público. El agresor, además de lograr un alcance mayor en el grado de agresión, incrementa su popularidad al lograr un mayor número de audiencia, con alcances inimaginables además de que intimidar a un compañero de clase hace alarde de su fuerza, su poder o autoridad y cuyo objetivo es demostrar que puede más que nadie y que puede destruir a quien le caiga mal o a quien decida acobardar arbitrariamente.

Es necesario entender de que el acoso escolar no son simples "peleas entre chicos" o situaciones que han de resolver entre ellos, rebasa las discusiones, tropezones, zancadillas y luchas que muchos niños y adolescentes tienen en su sus primeras etapas escolares, ya que lo que podría ser una agresión ocasional, temporal y limitada en un espacio y tiempo, trasciende en el ciberespacio y se traslada a un contexto de espacio y tiempo continuo, perpetuo.

El adolescente puede ser objeto de la recepción de mensajes insultantes por correo electrónico, e incluso videos de agresiones que pueden ser consultados por los cibernautas con el paso del tiempo y podrá afectar su vida, confundirlos en su desarrollo de identidad y cimentación de valores e incluso en el transcurso de su desarrollo como adulto.

En las redes sociales se modifica el concepto de la intimidad y la privacidad, en el perfil de estas comunidades virtuales los usuarios pueden colocar fotos familiares, fotoshop, describirse como son o como quisieran ser, edades, profesiones e información que como puede corresponder a la realidad puede que no lo sea, vidas fragmentadas, alteradas, en donde se puede sobrevalorar la identidad a través de mostrar un contenido artístico, cultural e ideológico que muchas veces no es real, y que se comparte en el ciberespacio, sin control alguno. La falta de conocimiento de

las políticas de información que estas redes sociales tienen como parte de los requisitos de inscripción, señalan los alcances de seguridad y confidencialidad que se maneja, no tienen controles que aseguren la discrecionalidad y mucho menos la privacidad y seguridad; muchos jóvenes no conocen la importancia que representa el conocer las políticas de estas redes y aceptan el contrato aún sabiendo que la información quede a disposición de todos los usuarios de la red quieren compartirla ya sea para adquirir notoriedad, vender identidades, compartir soledades o ser populares.

“...Con el nick de Princesita, Beatriz construyó su imagen virtual en una red social de internet. A sus 14 años, no reparó en las consecuencias. En el renglón de perfiles colocó datos privados, no sólo de ella, también de sus familiares. Seleccionó sus mejores fotografías y las colocó en la página. Se describió como alegre, amiguera, “deseosa de popularidad”, con aptitudes artísticas y admiradora de la cantante canadiense Avril Lavign...”¹⁰³. Los adolescentes son confiados y actúan de buena fe, exponen y muestran su vida privada en una página de Internet así como ventilar sus sábanas por la mañana, piensan que todo mundo actuará como ellos: de buena fe, entusiastas y buenas personas lo único que quieren es conocer gente y hacer más amigos, van conformando una familia virtual con la que pueden platicar sin reproches ni restricciones, los consejos son escuchados y el que alguien los entienda y comparta sus mismos intereses es tan importante y reconfortante para ellos que entregan a ojos cerrados su amistad.

El caso de “Beatriz” es el caso de muchas y muchos adolescentes. “... Su página tuvo tal número de visitas que en una semana se colocó entre las más populares. Su imagen fue replicada cientos de veces, hasta que Carlos, de 35 años, la ubicó. Sin confesarle su verdadera edad, le envió un correo electrónico solicitándole que lo agregara a su lista de amigos virtuales. Carlos fue envolviéndola poco a poco, se

(103) <http://www.eluniversal.com.mx/nacion/176424.html>. Texto Evangelina Hernández hernandez@eluniversal.com.mx. El Universal domingo 21 de marzo de 2010.

ganó su confianza, le hizo creer que compartía sus mismos gustos y aficiones, empezó pidiéndole que cantara para él, después que se desnudara mientras él la gravaba y así cuando él tuvo el video en sus manos la obligó a que tuvieran un encuentro real, ya no virtual sin importar que ella no lo quería hacer, la chantajeó

diciendo que exhibiría ese video si ella no asistía a la cita, y como Beatriz, al igual que la gran mayoría de los adolescentes pensó que podría resolver sola la situación accedió a verlo, el encuentro fue trágico para ella pues fue violada, ¿pero como ella podría denunciarlo? ¿qué pensarían de ella sus padres?, se fue sumiendo en una depresión tremenda hasta que fue llevada a recibir una terapia donde se rehabilita día a día ¹⁰⁴.

El convertir su vida privada en pública expone a los adolescentes a grandes peligros inimaginables, no saben que hay depredadores al acecho constante de jóvenes inocentes faltos de comunicación con su verdadera familia, la familia real y se convierten en personas vulnerables para este tipo de personas que saben cómo hacerlos sentir bien, como halagarlos, como reforzar sus ideas y se van haciendo indispensables en el contexto de su vida.

Este problema se ha vuelto mayúsculo por lo que se ha creado una iniciativa de ley en la cual se propone crear mecanismos de orientación y comunicación para la prevención del abuso sexual y sobre todo el uso adecuado con conocimiento de Internet, dirigido a padres de familia y jóvenes, aunque por parte de la Alianza por la Seguridad en Internet, esta medida es insuficiente pues declaran que lo ideal sería que los adolescentes tuvieran un entrenamiento constante para poder formarse un criterio adecuado para saber distinguir “lo bueno de lo malo en la red”.

El gran problema con esta declaración es que la mayoría de los padres de familia de nuestros *adolescentes.com*, no conocen ni manejan las nuevas tecnologías como sus hijos, y otra parte de estos padres es que “no tienen tiempo para estar con sus hijos” y piensan que no corren peligro pues están cómodamente instalados en su hogar.

En las redes sociales es común encontrar posts ¹⁰⁵ donde los cibernautas exponen

(104) *Ibid.*

(105) Vocablo inglés *post*, traducido al español como mensaje, generalmente en el contexto de los foros o blogs en Internet; en esta acepción forma parte del nombre de numerosos periódicos incluyendo. <http://es.wikipedia.org/wiki/Post>

con fotos sus vacaciones, hablan de los lugares en los que se ubican o comentan con quiénes se reunirán más tarde, pero no dimensionan el uso que puede darse a ésta información por delincuentes.

Un caso actual es el del portal PleaseRobMe.com creada por la empresa Forthehack y en los cuales se emprende una campaña en la red para advertir de los peligros que implica distribuir información personal e íntima en las redes sociales, como es el caso del Twitter y Foursquare.com entre otros sitios, que ofrecen servicios de geolocalización para gadgets móviles que permiten ubicar públicamente el lugar y hora exacta donde se ubican los usuarios, lo cual está siendo usado por la delincuencia para saber que el propietario no está en casa, como lo difunde este sitio con la leyenda de "Enlistando todos los hogares vacíos", PleaseRobMe.com, "una nueva oportunidad para los ladrones de robar una casa".

Lo información que antes se compartía con amigos íntimos, ahora es publicitada en la red, los cibernautas en momentos tanto de soledad, depresión y angustia o de alegría y efusividad, en la inmediatez de la red, a veces en forma irreflexiva exponen pensamientos, experiencias, sueños, gustos, aficiones y pensamientos más íntimos que pueden ser observados en el ciberespacio, ya que se comparte una publicidad personalizada no sólo a los amigos que los conocen, sino a desconocidos, a otras entidades individuales o a grupos y empresas que tendrán información que pueda ser explotada para ejercer ellos un intercambio de publicidad comercial, económica, política, ideológica, no hay que olvidar que la Industria mediática tiene como objetivo principal la comercialización mercantil y cultural.

Hasta ahora los límites que se dan en el intercambio de las formas simbólicas, están delimitados por algunas políticas en su uso, como es en el caso de redes sociales como el Facebook, Hi5, Twiter, My Space, entre otras, así como accesos restringidos que mantienen algunas Instituciones privadas y gubernamentales.

O como el caso de algunos países como China que restringe los contenidos mediático que circulan en los buscadores, específicamente el caso Google. "Las tensiones y conflictos procedentes de la apropiación localizada de los productos mediáticos podría igualmente experimentarse como forma de auto conflicto, en tanto que el proceso de autoformación está constituido por el contenido simbólico de los productos mediáticos..." Thompson¹⁰⁶

Un caso reciente, que pretende controlar el acceso a una de las redes sociales virtuales más utilizadas es Facebook que en diciembre de 2009 modificó sus opciones de privacidad que entre otros cambios, permite escoger entre limitar a quien puede acceder a la información publicada en el perfil personal o dejarlo abierto a una audiencia global, la cual será decisión del usuario, quien configurará la magnitud de su sitio y elegirá con quien quiere compartir los contenidos de su perfil, ya sea con "Amigos" , "Amigos de amigos" , "Todos" y "Personalizar" . Asimismo, limitó la visibilidad del contenido de usuarios menores de 18 años, que no accederán a la opción de poner el contenido a disposición de toda la red, conteniendo el flujo de información a sus amigos o los amigos de sus amigos.

Sin embargo, las medidas de seguridad son insuficientes y la presión de la sociedad de la información para su regulación es cada día mayor; incluso la misma preocupación es compartida por organizaciones mundiales, como “ Comisión Europea”, que a través de diversos medios comunicó en febrero de 2010, la necesidad de que las redes sociales en Internet, como Facebook y MySpace, mejoren la protección a la privacidad de sus usuarios menores de edad y bloquen en forma automática la publicación de sus datos personales al público general, debido a que “...Un estudio divulgado este martes en ocasión del 'Día para una Internet más segura', reveló que 60 por ciento de esas redes sociales no asegura que los datos del perfil de los menores de 18 años sólo sea visible para sus amigos de manera automática.”¹⁰⁷.

(106) John B. Thompson, Los media y la modernidad, p.234.

(107) NOTIMEX. El Universal .Bruselas martes 09 de febrero de 2010.

Asimismo el estudio señaló que tan sólo 11 de 22 sitios impiden que los perfiles privados de los ciberadolescentes menores de 18 años puedan buscarse a través de motores de búsqueda y que 50 por ciento de los ciberadolescentes europeos

proporcionan datos personales que permanecen en línea en forma constante y que otros usuarios de la red pueden consultar.

Los sitios controlados permiten que los ciberadolescentes tengan un poco más de elementos para hacer frente a los riesgos en línea al modificar los parámetros de confidencialidad y restringir su acceso, sin embargo las características de alcance de las nuevas tecnologías e intereses comerciales e institucionales, entre otros, no posibilitan hasta ahora una regulación el contenido y uso del ciberespacio ya que se harían necesarias las iniciativas de ley que regulen los contenidos de las redes sociales virtuales. En el caso de nuestro país el uso de Internet se ha potenciado, lo que ha colocado a México como el primer lugar en el acceso de páginas web de pornografía infantil y se ha incrementado la distribución de imágenes de abuso infantil, en especial de recién nacidos según reportó la Cámara de diputados en febrero de 2010 "...más de 15 millones de menores de edad son consumidores activos de mensajes de Internet, nativos digitales, y pese a su destreza en el manejo de las nuevas tecnologías, están expuestos a riesgos crecientes de caer como víctimas en las redes de la pornografía infantil y trata de personas."¹⁰⁸.

En la actualidad no existe un marco legal en México que permita a la sociedad de la información protegerse ya que no existe la terminología digital y el concepto "redes de cómputo" en la legislación penal local y federal, no están incluidos en el Código Penal, no esta actualizada la legislación jurídica ni regulado el uso de Internet, lo cual impide que se pueda perseguir con sustentos legales los actos delictivos virtuales que se presentan en el ciberespacio, así pues delincuentes cibernéticos evaden la acción de la justicia y continúan poniendo en riesgo no solo a

(108) Juan Arvizu Arrijoja y Andrea Merlos .El Universal Ciudad de México Miércoles 24 de febrero de 2010.

los ciberadolescentes, uno de los principales objetivos de grupos delictivos (tratantes, explotadores, extorsionadores y homicidas) "... la Unidad de Delitos Cibernéticos de la Secretaría de Seguridad Pública Federal, informa que las

denuncias telefónicas por delitos de pornografía infantil aumentaron 200% entre 2008 y 2009...”¹⁰⁹.

Punto importante sería reglamentar a las empresas que prestan servicios de Internet para que estén obligadas a dar información a las autoridades por un lado que persiguen a la delincuencia cibernética y por otro lado que se regulen las actividades de los cafés Internet, ya que desde estos sitios se cometen la mayor parte de los delitos de pornografía infantil, ya que ahí se crean direcciones y páginas web que llevan al abuso sexual de menores. “... la Policía Judicial del Distrito federal, reportó que en Internet el delito principal es el fraude, seguido por las amenazas y en tercer lugar la pornografía infantil. Alertó en el sentido de que hay casos crecientes de abuso sexual contra bebés, en imágenes que se difunden a través de mensajero, foros sociales y correo electrónico.”¹¹⁰.

A partir de sitios virtuales se realizan actividades virtuales delictivas (sitios de pornografía, pederastas que hacen contacto con los jóvenes a través de estas redes sociales y los enganchan para que realicen prácticas de cibersexo que después son comercializadas, concretar secuestros a través de la información que se proporciona en la red e incluso chantajes psicológicos, entre otros que se hacen extensivos y afectan en la vida real. La falta de campañas de orientación a los padres de niños y adolescentes; y la incipiente preparación en la prevención de delitos cibernéticos de autoridades gubernamentales, civiles y penales para abordar y solucionar este tipo de delitos, ocasiona que se incremente cada día más los riesgos que surgen en Internet. “...Emilio Maus (CNDH) previno el aumento rápido de casos en los que las víctimas de trata de personas son "enganchadas", a través de Internet, sin que haya regulación de este medio de comunicación.”¹¹¹

(109) NOTIMEX. El Universal Ciudad de México miércoles 24 de febrero de 2010.

(110) *Ibid.*

(111) El Universal Ciudad de México miércoles 24 de febrero de 2010.

El no conocer el alcance de los peligros de la red, por parte de padres, maestros y muchos adultos que no pertenecen a la “generación del Milenio”¹¹² y que ven a este medio como una alternativa “segura” para que sus niños estén ocupados, la falta de compromiso de las autoridades educativas que consideran que el uso inadecuado

de las redes virtuales no le compete a la escuela, por lo cual no se ha preocupado por proporcionar información como parte del programa educativo a nivel nacional; y el no realizar campañas de orientación a los padres de niños y adolescentes; y, la escasa sino es que nula preparación de autoridades gubernamentales, civiles, penales para que estén capacitados para abordar y solucionar este tipo de delitos, han incrementado el peligro.

El uso excedido en el número de horas en que se chatea en “la red se ha aumentado en los usuarios mexicanos ya que chatean un promedio de tres horas diarias que representa un 50% más del uso internacional según declaraciones de Marco Navarro, Director de Seguridad y Privacidad de Microsoft México publicadas el pasado 24 de febrero de 2010”¹¹³.

Diversas empresas líderes de las Telecomunicaciones, organizaciones empresariales e instituciones públicas y privadas, ven a las redes sociales como un lugar de reunión de potenciales consumidores de ciberproductos y ciberactividades, de inimaginables proporciones con grandes posibilidades de mercantilización, como plataforma para la transmisión de formas simbólicas, ideológicas y culturales, desde una perspectiva de experiencia y conciencia colectiva, que redundan en el gran desarrollo de las NTIC. “...El carácter global de los sistemas de comunicación basados en la electrónica, de enfatizar su carácter estructurado y subrayar el hecho de que los sistemas de comunicación están interconectados de manera fundamental con el ejercicio del poder económico, militar y político...” Thompson.¹¹⁴ Para la industria de los medios de comunicación, Internet se ha convertido en un aliado que

(112) “nacidos principalmente entre 1982 y 1992” El Universal. Ciudad de México. Jueves 25 de febrero de 2010.

(113) Juan Arvizu Arriola y Andrea Merlos. El Universal Ciudad de México miércoles 24 de febrero de 2010.

(114) John B. Thompson, Los media y la modernidad, p. 304

les permite distribuir mensajes de mercadotecnia a un importante número de personas reunidas en un mismo lugar, lugar en el que además de recibir dichos mensajes combinan ese espacio con pláticas, esparcimiento, juegos, música, entre otras muchas actividades, fortaleciendo de esta manera a la industria mediática.

FACEBOOK

Las redes sociales de Internet, optimizan y expanden la interacción de los individuos, mientras que en la vida real se convive con familiares, amigos, compañeros de escuela, trabajo, vecinos, etc., en lugares específicos y en horarios

determinados, en las redes virtuales se convive en el ciberespacio, que se caracteriza por ser indefinido, y sin límites de horarios, ya que la interacción no acaba, se puede entrar, salir o permanecer el tiempo que se quiera, contactar a mitad de la noche y encontrar amigos; las reuniones sociales nunca terminan, en el espacio virtual, siempre es como estar en una fiesta.

Esta comunidad virtual nace en 2006 de una forma casual, pues la idea original de su creador Harr Marck Zuckerberg, estudiante de la Universidad de Harvard, era crear un sitio para estudiantes de la Universidad, la red tuvo tal éxito que los mismos estudiantes comenzaron a agregar amigos de otras Universidades. En 2006 Facebook agregó Universidades de Alemania e Israel a su red, fortaleciéndose cada día más. Para ese mismo año, tan sólo un mes después, Facebook abrió sus puertas a todos los usuarios de Internet, a pesar de miles de protestas de los estudiantes pues esta red perdería la base estudiantil sobre la que se había construido.

El potencial económico no se hace esperar, y para octubre de 2007 venden el 1.6% a Microsoft por 240 millones de dólares a cambio de que Facebook ofreciera sus productos y servicios además de posicionarse en Internet. Otra gran inyección de capital para esta red, la más reciente es la de Greylock Venture Capital (fondo de inversiones con fuerte vínculo con la CIA) quien aportó 27.5 millones de dólares.

En julio de 2009 Mark Zuckerberg declaró que Facebook había alcanzado los 250 millones de usuarios. El 15 de septiembre del mismo año anunció que superaba los 300 millones y apenas en diciembre del 2009 ya se había alcanzado los 350 millones¹¹⁵.

(115) <http://respuesta.mexicotop.com/Tecnologia/facebook-usuarios-mundo-cuantos>.

Cifra sorprendente si se toma en cuenta que en el mundo hay aproximadamente 6 mil millones de habitantes sin tomar en cuenta que China abarca la quinta parte y que por políticas de su gobierno no han permitido la entrada a Facebook. Esta comunidad virtual abarca casi el 6% de la población mundial.

Las redes sociales permiten estar en contacto no sólo con amigos, sino también con los amigos de los amigos e incluso desconocidos. En las comunidades virtuales como Facebook, se tiene la posibilidad de conversar en forma sincrónica o asincrónica, a diferencia de Hi5 que solo permite establecer una interacción asincrónica, en Facebook se puede contactar en el momento en el que los amigos estén en línea y establecer una conversación simultánea o dejar algún mensaje, el cual podrá ser leído más tarde "...La cultura de la virtualidad real asociada con un sistema multimedia integrado electrónicamente, contribuye a la transformación del tiempo en nuestra sociedad de dos formas diferentes: simultaneidad y atemporalidad..." Castells¹¹⁶

El éxito de Facebook radica básicamente en los servicios que ofrece a los usuarios que son:

1. Lista de amigos: se puede agregar a cualquier persona que se conozca y que esté registrada, siempre y cuando acepte la invitación, así como localizar amigos con quienes se perdió el contacto, o agregar otros nuevos para intercambiar mensajes y fotos. Facebook también sugiere posibles amigos tomando en cuenta el contexto social de cada usuario e interés personal. Este punto que permite la búsqueda de algún familiar o amigo del pasado resulta excitante, pues tan sólo pensar que se volverá a entrar en contacto con alguien que tuvo una importancia significativa en alguna etapa de la vida despierta curiosidad y expectativa, ¿se acordará de mí?, ¿me aceptará como amigo?, ¿cómo está físicamente? ¿qué habrá sido de su vida? son una serie de factores que causan emoción.

(116) Manuel Castells, La era de la comunicación, p. 496.

2. Grupos y Páginas: recientemente ha tenido un gran desarrollo pues reúne a personas con intereses comunes, en los grupos se pueden añadir fotos, videos o mensajes. Las páginas están encaminadas hacia marcas o personajes específicos, es decir, permite unirse a grupos de fans o personajes de moda. Se pueden conocer las preferencias musicales o artísticas de los contactos, así

como la manera de pensar de los fans y algunas frases chistosas de expresión popular que da un panorama general de la persona contactada.

3. Muro: es un espacio destinado a los amigos, pues aquí se escriben mensajes, se ingresan imágenes o algún video de YouTube, ya sea para felicitar en algún cumpleaños o festejar cualquier fecha importante, a este espacio se le hizo una mejora llamada supermuro que permite incrustar animaciones, en fin, las posibilidades de comunicación entre los cibernautas crecen y se amplían día a día. "... la formación de un supertexto y un metalenguaje que, por vez primera en la historia, integran en el mismo sistema las modalidades escrita, oral y audiovisual de la comunicación humana..." Rincón¹¹⁷.
4. Fotos: según Facebook hay 5 mil millones de fotos de usuarios que ocupan un almacenaje de 160 terabytes (Un terabyte es una unidad de medida de almacenamiento de datos y equivale a 1000 GB). Probablemente esta sea la función más atractiva de Facebook, ya que los usuarios pueden pasar horas curioseando las fotos de los amigos.

Se despierta en el adolescente un sentimiento de curiosidad (saber de la vida de los otros, conocer qué actividad están realizando o a qué fiesta fueron, quién es pareja de quién, su estilo de vida, su nivel económico etc.).

5. Regalos: son pequeños íconos con un mensaje del ciberdestinatario que lo envía y que puede ser privado o público. Esta aplicación tiene un costo de un dólar, que se paga mediante tarjeta de crédito, por lo que no tiene mucha demanda en nuestro país. Para quien esté interesado basta con solo marcar el nombre de la persona que cumpleaños y se desplegará inmediatamente una

(117)Omar Rincón, Comunicación, cultura y globalización, p.246.

serie de regalos como: pasteles, mascotas, velitas, flores, corazones etc. Tampoco será necesario trasladarse a una tienda de autoservicio para comprar un regalo y llevarlo a la casa del amigo-amiga, cada vez se vuelve más fácil la relación entre las personas, pero no para los adolescentes que en su mayoría carecen de una tarjeta de crédito para poder pagar sus regalos.

6. Aplicaciones: se puede averiguar qué dice la galleta de la suerte, quién es tu mejor amigo, descubrir tu personalidad, la foto del día elegida por Facebook de manera aleatoria, también pueden enviar besos, abrazos y amuletos como “virgencitas” que te cuidarán específicamente en cualquier situación como enfermedad, rompimiento amoroso, trabajo etc.... de forma gratuita.
7. Juegos: trivias, pruebas de habilidades, de memoria, acuarios, granjas, cafeterías donde la intención, en el mejor de los casos, es jugar a que administras tu propio negocio o el otro extremo aprender a coordinar una banda de maleantes “mafia wars”. En cuanto a los acuarios, granjas, cafeterías etc. Los ciberjugadores se pueden involucrar de tal forma que se crea una adicción al juego, pues se trata de alimentar animales o cultivar flores, que como los reales también mueren y se marchitan por no ser atendidos en tiempo y forma, así pues si no estás en la hora exacta dentro de Facebook puedes sufrir pérdidas “irreparables”, se crea una responsabilidad virtual.

Esta red de redes, exitosa e innovadora modifica constantemente sus políticas y amplía sus características y aplicaciones, “...Facebook sostendrá una gran conferencia de desarrolladores el próximo mes de abril en San Francisco, y ahí se espera que Mark Zuckerberg anuncie proyectos que definirán el futuro de la empresa. El principal de ellos incluye tecnologías que permitirán a la red social establecer mejores puentes de conexión con el resto del ciberespacio, según publica el blog Digits The Wall Street Journal...”¹¹⁸.

(118) www.eluniversal.com.mx/notas/665427.html -

Los *adolescentes.com* expresan desde su perfil todo lo que se les ocurra como: escribir ideas, pegar recortes de noticias, subir fotos, subir videos, conversar en una sala privada de Chat, jugar o enviar regalos etc. Todos estos atributos de socialización constituyen una nueva forma de interactuar, de tener “amigos” virtuales y siempre saber que pasa en la vida de los otros.

De aquí surgen una serie de interrogantes respecto a la construcción del perfil, en el cual se refleja una identidad que se va a dispersar a través del ciberespacio para que los demás los conozcan. Lo que se pone en el perfil puede ser información verdadera, pero también puede ser información falsa o producto de la fantasía; no existe ningún parámetro ni compromiso de proporcionar datos verdaderos, se puede proyectar quizá algo que no sea y que se quisiera ser para atraer amistades y tal vez una relación sentimental. Se tiene la cibermáscara así que ¿quién se dará cuenta? ¿las fotos reflejan realmente lo que es la persona?, ¿Se tiene la capacidad y tiempo suficiente para establecer una relación sólida con un número ilimitado de personas, amigos que se van incrementando en una interminable lista y sitios que se comparte?

Con todas las herramientas que proporcionan estas comunidades virtuales para mostrar a sus usuarios a través de fotos familiares, de amigos y hasta conocidos y desconocidos fortuitos su vida, su manera de vivir, sus hábitos y costumbres nos hacemos una pregunta ¿Se está traspasando los límites de la seguridad personal?

En ocasiones la información que se instala en esta red pierde la privacidad y confianza que se tiene con los amigos, ya que se expresan y extienden por toda la red los comentarios que pueden ser incluso “atrevidos”, y fotos de amigos que se exponen sin su consentimiento, sacando al ciberespacio información que antes solo quedaba “entre cuates”, y que ahora es del dominio público, cuando las fotos son más atrevidas, el adolescente se engrandece colgándose una medalla de “audacia”, en Facebook todo se vale. En grupo los adolescentes se vuelven uno solo, su comportamiento se unifica y actúan de manera muy distinta a como lo harían solos.

Facebook, es un foro y un medio masivo de comunicación que permite unir a cientos de jóvenes que expresan su pensar y sentir hacia cualquier situación, los jóvenes se pueden unir en una sola voz, y dejar a un lado el motivo principal que los acerca a Facebook: socializar y conocer gente, esta comunidad virtual, también puede acercar a los jóvenes para expresar algo con lo que no están de acuerdo y por este medio encuentran el modo de hacerlo, tal es el caso de los estudiantes del Tecnológico de Monterrey que fueron baleados el pasado 19 de marzo en la ciudad de Monterrey, sus compañeros han encontrado por este conducto poder expresar sus sentimientos, coraje, enojo, ira. “...En Facebook fue creado un perfil en el que

se exige justicia para los estudiantes del Tec. de Monterrey que murieron, Javier Francisco Arredondo Verdugo y Jorge Antonio Mercado Alonso, después de que estuvieran en medio de fuego cruzado por parte del Ejército y presuntos delincuentes en la capital de Nuevo León En esta red social, que hasta la noche de este domingo contaba con 519 miembros y cuyo creador es aparentemente familiar de uno de los estudiantes (Juan Arredondo), varias personas no sólo exigen justicia, sino que expresan su indignación ante las declaraciones....”¹¹⁹

Facebook es un servicio gratuito financiado a través de publicidad y en el cual se puede compartir información en la Web. De acuerdo a la política de privacidad de este portal, los menores de 13 no se pueden registrar y de descubrirse algún caso, esta empresa procederá a borrar la información. Lo curioso de esta restricción es que una buena parte de los jóvenes que están registrados en esta Red son menores de 13 años. ¿Qué tan factible es la aplicación de esta restricción si modifican la edad cuando se registran?, ¿de qué manera Facebook detecta estas mentiras? ¿realmente existe un control?

Haremos una breve descripción de algunas características de esta red social que consideramos relevantes y que se fundamenta en las políticas de privacidad que se acepta cuando se solicita el registro en Facebook y que a continuación detallamos:

- No proporcionarás información personal falsa en Facebook, ni crearás una cuenta para otras personas sin la autorización.
- No utilizarás tu perfil personal para obtener beneficios comerciales (como vender tus actualizaciones de estado a un anunciante).

(119)<http://www.eluniversal.com.mx/notas/667569.html> marzo 22, 2010.

- No utilizarás Facebook si eres menor de 13 años.
- No utilizarás Facebook si has sido declarado culpable de un delito sexual.
- Mantendrás la información de contacto exacta y actualizada.

- No compartirás la contraseña, no dejarás que otra persona acceda a tu cuenta, ni harás cualquier cosa que pueda poner en peligro la seguridad de tu cuenta.
- No transferirás la cuenta a nadie sin nuestro consentimiento previo por escrito.
- Si seleccionas un nombre de usuario para tu cuenta, nos reservamos el derecho de eliminarlo o reclamarlo si lo consideramos oportuno (por ejemplo, si el propietario de una marca comercial se queja de un nombre de usuario que no está relacionado con el nombre real de un usuario).

El afiliarte a Facebook es muy sencillo solo se tiene que seguir paso a paso las indicaciones, es cosa de niños, y efectivamente los niños alteran su edad para inscribirse:

- Rellenas los campos en la zona para registrarse y si estás de acuerdo con las condiciones de uso del servicio pinchas el botón Regístrate
- Ingresas tu nombre y apellidos (no es necesario que ingreses los dos apellidos para proteger tu privacidad)
- Ingresas un correo electrónico
- Ingresas una contraseña para tu cuenta de Facebook, ésta no debe ser necesariamente la misma de tu correo y por cuestiones de seguridad lo recomendable es que sea una distinta.
- Seleccionas el sexo y la fecha de nacimiento



- Te aparecerá una nueva ventana, aquí escribes los caracteres de seguridad que aparecen y luego pinchas el botón Regístrate.



- Te aparecerá otra ventana diciéndote que debes confirmar tu dirección de correo electrónico para activar tu cuenta en Facebook.
- Abre otra ventana, accede a tu correo y busca el mensaje que has recibido de Facebook, luego dale clic al enlace para activar tu cuenta.



Finalmente accederás a la página de Inicio de tu cuenta en Facebook...¹²⁰

En el perfil del usuario se proporciona el nombre, correo electrónico, sexo, fecha de nacimiento, se puede incluir información adicional, como formación académica, centro de trabajo, formación o historial laboral, si tienes o no pareja, si estás en alguna relación sentimental, añadir fotos de la persona que se registra para ayudar a que sus amigos lo encuentren, etiquetar a las personas de las fotografías para que a su vez estas fotos lleguen a las personas que se etiquetaron; También se puede añadir información básica acerca de la persona, como ciudad de nacimiento, familia, tendencias políticas, religiosas, hobbies etc. El usuario puede acceder a su perfil cuando lo desee y añadir o eliminar información personal.

Los usuarios bloquean constantemente fotos o cierta información para que no puedan acceder las personas que ellos decidan, de esta manera los papás piensan que todo está muy bien y que no hay nada que sus hijos oculten pues ellos piensan que todo lo pueden ver, entonces los cibernautas se cuidan de bloquear fotos comprometedoras.

(120)<http://es.kioskea.net/faq/2311-crear-una-cuenta-en-facebook>

Privacidad

“...Tu privacidad es muy importante para nosotros. Hemos diseñado nuestra Política de privacidad para ayudarte a comprender cómo puedes utilizar Facebook para compartir contenidos con otras personas, y cómo recopilamos y podemos utilizar tu contenido e información. Te animamos a que leas nuestra Política de privacidad y a que la utilices con el fin de poder tomar decisiones fundamentadas...”¹²¹

Parte del contenido que se comparte y acciones que se llevan a cabo se actualizan automáticamente y se muestran en las páginas de inicio; se encontrarán las últimas actualizaciones de todos los contactos; ¿qué hicieron?, ¿quién es amigo de quién?, ¿quién subió fotos?, ¿quién hizo test?, ¿de quién es cumpleaños?, ¿quién leyó galletas de la suerte?, etc. Incluso tras haber eliminado la información del perfil o haber borrado la cuenta, es posible que alguna copia permanezca visible en algún otro lugar de la red, ya que ha sido compartida y distribuida con otros usuarios. Los mensajes enviados permanecen en la red.

Cuando se invita a un amigo para que se una a Facebook, el portal envía en forma automática un mensaje de parte del usuario, para invitarlo a ser parte de esta comunidad; y en caso de que el amigo no quiere que se conserve la información, se elimina a petición suya y con la información predeterminada que se ha colocado en el perfil del usuario en los resultados de búsqueda de Facebook ayuda al encuentro de amigos, que puede ser controlada por el usuario para que se le autorice a acceder a dicha información, se pueden eliminar los contactos cargados y desactivar o eliminar la cuenta. Sin embargo esta puede ser o no eliminada por completo ya que el portal, puede guarda la información del perfil (amigos, fotos, intereses, etc.) por si más tarde se decide a activarla.

La búsqueda de amigos y familiares por medio de Facebook, resulta ser una experiencia muy grata y emocionante para los adolescentes, pues este medio totalmente globalizado tiene alcances inimaginables; acerca a parientes o amigos

(121) <http://www.facebook.com/settings/?tab=privacy#!/terms.php?ref=pf>

con los cuales no se tenía contacto alguno ya sea porque cambiaron de residencia o de país; este servicio es inmediato, con tan solo poner el nombre de la persona que se quiere localizar, el sistema arroja un buen número de homónimos entre el cual podrá estar el usuario que es buscado.

En colaboración con otros proveedores de mensajería instantánea y correo electrónico Facebook identifica qué contactos tienen intereses en común de forma que sugiere enviar solicitudes de amistad. Facebook ofrece publicidad de bienes y servicios. Estos proveedores de servicios pueden tener acceso a la información personal para utilizarla durante un periodo de tiempo limitado, con soporte de sistemas de protección técnica y contractual razonable para restringir el uso de dicha información y la ayuda que se presta para ofrecer el servicio. También ofrece servicios conjuntos con otras empresas, como es el caso del servicio de clasificados del Marketplace de Facebook y si se utilizan estos servicios, se puede compartir la información del usuario para facilitar el servicio.

Esta red para poder responder a requerimientos legales y evitar daños, tiene la posibilidad de revelar información con arreglo a citaciones, órdenes judiciales u otros requerimientos (incluidos asuntos civiles y penales) de buena fe que la ley exige respuesta, con alcances de jurisdicciones ajenas a los Estados Unidos coherentes con estándares internacionales generalmente aceptados. También se puede compartir información necesaria para impedir un fraude u otra actividad ilegal, evitar un daño físico inminente o protegerse tanto a la empresa como al usuario de personas que infrinjan la declaración de derechos y responsabilidades de esta red social. Esto puede incluir compartir información con otras empresas, abogados, tribunales u otras entidades gubernamentales.

Aunque este portal mantiene diversas medidas para mantener la información de las cuentas de sus usuarios en un servidor protegido con un firewall. No se puede controlar las acciones de otros usuarios con los que se comparte información. No se puede garantizar que sólo se vea la información con personas autorizadas y que no esté disponible públicamente, al utilizar Facebook, das tu consentimiento para que tus datos personales sean transferidos y procesados en Estados Unidos.

Quizá usted también tenga uno de esos amigos -en el sentido tradicional del término- sumamente populares, en cuya casa siempre se reúnen decenas de

personas, y cuyo cumpleaños es siempre la fiesta más grande, ahí se la pasa muy bien porque uno se encuentra con la gente querida y entabla nuevas amistades se siente en casa se está muy a gusto. Pues bien, en la web social la fiesta jamás acaba, no hay que pagar entrada ni tienes que cooperar con refrescos o papitas y ¡usted está invitado!, siempre será bienvenido.

Hi5

Durante la última década el uso de Internet se ha extendido en los hogares, centros laborales y educativos, especialmente entre adultos y adolescentes. Es una herramienta que contribuye al desarrollo social en el ámbito de la vida cotidiana, en la interacción virtual convergen diversas sociedades y culturas que conforman y fortalecen las redes sociales.

Las redes virtuales las utilizan los adolescentes para interactuar con amigos, familiares, conocidos y desconocidos, principalmente con fines de entretenimiento, les permite relacionarse con otros usuarios de cualquier parte del mundo sin importar el espacio y tiempo, de forma sincrónica (inmediata) o asincrónica (fuera de tiempo), "...un servicio que permite a los individuos construir un perfil público o semipúblico. Articula una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión, y recorren su lista de conexiones y de las realizadas por otros dentro del sistema. La naturaleza y la nomenclatura de estas conexiones pueden variar de un sitio a otro."¹²².

Una de las comunidades virtuales utilizadas por los ciberadolescentes es Hi5 fundada el 27 de junio de 2003 por Ramu Yalamanchi, empresario estadounidense, cuenta con más de 70 millones de usuarios alrededor del mundo y su principal mercado es América Latina. "...Perú es el sitio más popular con 3 millones de usuarios, Colombia se ubica en el séptimo lugar y México en el noveno. Está entre las 20 redes virtuales más importantes del mundo y tiene versiones en 50 idiomas, con más de 56 millones de visitantes mensuales y permite intercambiar textos y música, así como enviar fotografías y videos"¹²³.

La página fue creada para tener un medio por el cual las personas se pudieran conectar socialmente en línea con muchas personas sin importar su ubicación geográfica y la forma de comunicación se da de forma atemporal, es para personas mayores de 13 años. Toda la información que se intercambia como mensajes, fotos, videos, música, etc. es responsabilidad de quien la sube a la red.

(122) Las redes sociales. jflores@usmpvirtual.edu.pe

(123) www.vidadigitalradio.com/hi5-vs-facebook/

Para registrarse en Hi5 se necesita:

1.- Abrir la página de Hi5.

2.- Al lado derecho se encuentra una sección de suscripción tal como lo muestra la imagen.



The image shows a screenshot of the Hi5 website's registration form. At the top, there is a dark blue navigation bar with the Hi5 logo and links for Inicio, Mi perfil, Amigos, Fotos, Mensajes, Grupos, and Aplicaciones. A search bar labeled 'Buscar' is on the right. The main content area is a yellow-bordered box titled 'Suscríbete a hi5'. It contains the following fields and text:

- Nombre:** and **Apellido:** text input fields.
- Tu nombre:** label above the name fields.
- Correo electrónico:** text input field containing 'tucorreo@correo.com' with a green checkmark to its right.
- Crear contraseña:** text input field.
- Cumpleaños:** dropdown menu for day (1), dropdown for month (Enero), and dropdown for year (1990).
- Text below the date field: 'Al hacer clic en este botón, indicas que has leído y aceptas los [Términos de Servicio de hi5](#) y la [Política de Privacidad](#).'
- Regístrate** button.

3.- Se ingresan los datos personales:

Nombre y Apellido: Se puede ingresar un solo nombre y un solo apellido, o un sobrenombre, de esa forma se protege la privacidad del usuario.

Se da una dirección de correo electrónico válida, esto es importante por que si te encuentras en algún problema como olvidar la clave, se da clic para cambiar la contraseña, en tu correo se enviará la confirmación.

Se ingresa una contraseña para la cuenta de Hi5, no se debe usar la misma contraseña del correo.

Se ingresa el sexo: masculino o femenino.

Fecha de nacimiento: otra manera de proteger la privacidad es poniendo un fecha distinta a la verdadera.

Se deben leer las condiciones del servicio de Hi5 y hacer clic en la casilla “acepto los términos de Hi5” y luego clic en Registrarte.

4.- Después se enviará a una página donde se da la opción de subir una foto para el perfil.

Sube tu foto

Elige una foto tuya que te guste para subir a tu perfil, una foto con la cual tus amigo(a)s puedan reconocerte.



Puedes subir un archivo JPG, GIF o PNG. El tamaño máximo es 2 MB.

No se h...archivo

Al hacer clic en Subir fotos, certifico que tengo el derecho para distribuir esta imagen y que ésta no viola la [Política de Imágenes de hi5](#).

Si no puedes subir la foto, inténtalo nuevamente con una más pequeña.

[No gracias, tal vez después.](#)

Si ignoras ese paso la página te regresará a tu perfil de Hi5 donde se pedirá que valides el correo electrónico, después podrás agregar una foto o imagen, determinar el perfil según tus gustos, se podrán usar diferentes aplicaciones como: subir fotos, videos, hacer diferentes álbumes de fotos, eventos y pertenecer a un grupo en específico.



Se puede escoger una URL (dirección Web) personalizada para el perfil, crear por ejemplo; tu nombre.hi5.com, esto servirá para que accedas directamente a tu perfil desde esa dirección o podrás difundirlo en los principales buscadores como Google o Yahoo¹²⁴. Hi5 es como una tarjeta de presentación donde se escriben datos o información personal para que los demás conozcan: nombre, fecha de nacimiento, dirección, edad, estado de ánimo, seudónimo, email, tipos de pasatiempos como; videos, música, canciones, programas favoritos, juegos y frases con las cuales se identifican, etc. La información está expuesta para todos los usuarios de la Red, situación que la hace peligrosa, pues la información puede llegar a manos de personas que hagan mal uso de ella.

Este es el caso de Fernando Martí de 14 años de edad que fue secuestrado el 4 de junio de 2008, el participaba en Hi5 y Facebook subía a la Red todo tipo de información relacionada a su vida personal como lo hacen los ciberadolescentes. El noticiero de Joaquín López Dóriga y el periódico Milenio hicieron una investigación sobre como los secuestradores toman como fuente de información directa las comunidades virtuales, los secuestradores señalaron que al planear sus secuestros la Red se ha convertido en su aliada “entran a la Red y ven los rostros, casa, carros, fotos y viajes, entonces ellos pueden deducir el nivel social y económico que tienen quienes ahí aparecen”,¹²⁵ esto les facilita para escoger a sus víctimas.

(124) <http://myspace.wihe.net/crear-cuenta-en-hi5/>

(125) Fuente periódico Milenio. <http://mejormevo.com/2009/05/30/comunidades-virtuales-%C2%BFcatalogo-para-secuestradores/>

Toda la información que se agrega a la red es voluntaria por los miembros de las comunidades virtuales, permite a otros usuarios ver su perfil (dirección, escuela, viajes, quiénes son sus padres, hermanos y amigos, etc.), es por tal motivo que se debe tener cuidado en poner información y fotografías para no ser presas de este tipo de delincuencia.

En la página principal está el perfil del usuario donde pueden dejar comentarios otros cibernautas pero no pueden chatear entre sí, ahí se pueden agregar imágenes, colores o videos., una de las ventajas es que el perfil puede ser público o privado, el usuario del perfil puede bloquear el acceso a su página y dejarla disponible sólo para sus amigos. La red de amigos puede ser ilimitada ya que los amigos de sus amigos forman parte de los contactos, los cuales no necesariamente se conocen físicamente pero sí virtualmente.

Una de las cualidades importantes de esta red es que puedes personalizar la página utilizando colores, fondos de página proporcionados por Hi5, música, videos, etc., donde pueden anexar fotografías. El manejo de los comentarios es una característica principal de este sitio, se puede escribir opiniones en el perfil o en las fotografías que pueden ser vistas por otros usuarios que a su vez las pueden ver y comentar, siempre y cuando el perfil sea público.

Existen comentarios creados por la comunidad llamados “Fives” que son una especie de emoticones o medallas virtuales con los cuales se pueden enviar dedicatorias o reconocimientos especiales estos son:

“Five Cute: para alguien atractivo.

Brother: Para dar a alguien que consideras tu hermano.

Birthday: Para conmemorar su fecha de cumpleaños.

Best friend: para dar a tu mejor amigo, o uno de tus mejores amigos. ¹²⁶.

También existe el diario, es un lugar en donde las personas escriben sobre algún tema que les guste o les interese y los demás puede leer y dejar sus opiniones, tienen una característica muy propia de un blog, pero en el caso del diario, no tan

(126)<http://www.slideshare.net/cristinaivanova/hi5-1746159/>

desarrollada. El Blog es un publicación Web que periódicamente es actualizada con textos y artículos, escritos personales e informales que tratan sobre un tema en específico y libre que transmite información que se retroalimenta con comentarios y aportaciones de los visitantes. Esta es una nueva dinámica de comunicación y socialización grupal con personas que comparten el mismo interés.

Una de las políticas de esta comunidad es que las fotografías que se anexen no deben ser ofensivas, ya que tal motivo puede llevar a la eliminación de la cuenta o una suspensión temporal de la foto que puede ser borrada por los moderadores de la Red. Pero esto no es real uno puede entrar a Hi5 y ver fotografías con estas características por parte de los cibernautas.

En Hi5 se localizan amigos y a personas de cualquier país ya sea con el nombre, nacionalidad, intereses, email y hasta por el Nick (Es un mensaje personal de tu estado de ánimo un eslogan o una leyenda que comunica algo del usuario). También ofrece la posibilidad de enviar y recibir peticiones de amistad, que pueden ser aceptadas o no por el cibernauta. Se pueden enviar mensajes, imágenes o frases en su perfil utilizando los artilugios “artilugios son una variedad de aplicaciones fotos con música, videos, efectos especiales, textos con brillo, juegos, cuentas regresivas, y mucho más”¹²⁷ que se puede ir poniendo en los perfiles de otros cibernautas, donde se dan a conocer y de esta forma es como se va ampliando la Red.

Hi5 se ha desarrollado con el tiempo, su forma de interactuar ha llevado a este sitio a ser una de las herramientas sociales usadas entre los que buscan encontrar amigos del pasado y estar conectado con los amigos del presente, además de encontrar muchas maneras de entretenerse.

Es importante señalar que cerca del 70% de los mexicanos que tienen acceso a Internet disfrutan pasar su tiempo en las redes sociales: “...31% de ellos lo hacen a través de Facebook mientras que 30% usa Hi5 y el 39% restante se reparte entre otros sitios con la misma función, de acuerdo con un estudio de consumo de medios digitales de la consultoría Interactive Advertising Bureau (IAB) de México”¹²⁸.

(127) <http://es.shvoong.com/internet-and-technologies/1859469-www-hi5-com>

(128) <http://www.red-social.net/tag/hi5>

En 2007 Hi5 tenía 70 millones de usuarios registrados y un año después alcanzaría su máximo al lograr 80 millones de cuentas activas. Durante ese tiempo Hi5 se posicionó como el décimo sitio de Internet más visitado, según la consultora Alexa. (sitio de mediación de audiencia tráfico de Internet) ¹²⁹.

Los *adolescentes.com* deben tener precaución al ingresar a Internet o a las comunidades virtuales ya que el tipo de información que proporcionan al escribir mensajes o subir fotografías, pueden exponerse a críticas o peligros que se presentan al estar inscritos en la red, es por eso que Hi5 señala algunas pautas para acceder con seguridad en el ciberespacio.

Es necesario proteger la información. Usar los ajustes de privacidad para controlar quién puede visitar el perfil porque de otra manera cualquiera puede acceder a la información, esto puede ocasionar que un extraño haga mal uso de ella.

Se recomienda a los jóvenes cibernautas nunca reunirse con extraños que hayan contactado por medio de la red y si lo llegaran a hacer es conveniente que sea en un lugar público, durante el día y no ir solo.

Otra regla de seguridad es no responder a comentarios o correos electrónicos obscenos o que atenten a su integridad. Se deben bloquear a las personas ofensivas. Además nunca contestar a extraños que pregunten cosas personales en el perfil y correo electrónico. El decir la verdad con respecto a la edad, se hace con la finalidad de proteger a las personas inscritas en la comunidad ¹³⁰. la edad para ingresar a esta comunidad debe ser de 13 años en adelante , pero no consta realmente la veracidad de este información, se pueden crear entidades falsas para hacerse pasar por otras personas, para contactar con internautas mayores, esto es en el mejor de los casos, porque existen personas que se dedican a engañar a los demás y pueden cometer delitos en contra del ciberadolescente como pueden ser los pederastas, secuestradores que simulan una identidad para acercarse a ellos, interactúan y se hacen sus amigos para después cometer ilícitos, el daño que pueden ocasionar no es virtual sino físico y moral.

(129) <http://www.red-social.net/tag/hi5>.

(130) <http://www.vidadigitalradio.com/hi5-vs-facebook/>

Estas redes sociales también son utilizadas por las tribus urbanas que han hecho de las NTIC parte de su vida, a través de las comunidades virtuales, las tribus interactúan con gente similar que comparten los mismos intereses, costumbres, forma de pensar, actuar, vestir, etc., creando una subcultura que los identifica de los demás. Ellos eligen con quién relacionarse, sin importar lo que piensen otras personas.

Para los jóvenes no es fácil entrar a la etapa de la adolescencia ya que representa un cambio físico y mental y buscan un lugar de pertenencia, una nueva forma de identidad. “El apoyo en el grupo de pares es como una salida para las angustias frente a los cambios, y como refugio frente a la incompreensión adulta. La crisis de valores e ideales que conduce al enfrentamiento generacional.”¹³¹. Las llamadas tribus urbanas son otra alternativa para los ciberadolescentes, se pueden reunir y sentirse comprendidos, seguros porque están acompañados por los miembros de su tribu. Existen una gran variedad de tribus urbanas como son: los Darketos, Emos, Góticos, Raperos, Metaleros, Fresas, Ponketos, Bulímicas, Anoréxicas y muchas más.

Las redes sociales son una forma diferente de comunicación y una herramienta útil para conocer gente nueva con gustos y características similares, cabe señalar que al igual que se contactan personas en la calle, que no se sabe cuáles son sus intenciones y que pudieran ser mal intencionadas, también se corre el mismo peligro dentro de la red, pues es el escenario perfecto para encubrirse con la máscara del ciberespacio. Hi5 es una comunidad donde sus miembros se comunican asincrónicamente, permitiéndoles únicamente dejar mensajes buenos o malos en el perfil o fotografías de sus amigos o de los amigos de sus amigos. Las funciones de esta comunidad han quedado obsoletas con respecto a otras comunidades que se han desarrollado y que cumplen con las nuevas expectativas de los adolescentes, Hi5 tuvo su época de auge, pero en la actualidad su popularidad ha ido en detrimento, y así como las tecnologías se renuevan cada día, las comunidades virtuales también lo hacen pues tienen que ir a la par de la mentalidad y necesidades de los adolescentes, dando paso a nuevas comunidades virtuales.

(131) <http://www.blogsafety.com> y http://onguardonline.gov/socialnetworking_youth.html

TWITTER

Socializar en la red hoy en día es una nueva forma de convivir; antes las relaciones sociales estaban sujetas a un determinado espacio o tiempo, esto es que si se quería charlar con algún amigo, se tenía que hacer una cita en un determinado lugar y a una hora estipulada, o recurrir al teléfono y tener suerte de que el amigo estuviera localizable, ahora con las nuevas tecnologías el tiempo y espacio han sido rebasados, con gadgets,¹³² celulares, iphone, blackberry, lap top, etc..., independientemente de la hora y lugar en que se encuentren las personas pueden interactuar virtualmente.

Las redes virtuales sirven para intercambiar información y como medio de comunicación entre usuarios, en éstas se puede hacer escuchar, vender su imagen, y utilizarlo como espacio de diversión. El reto es ¿cómo poder expandir nuestro círculo social? ¿cómo llegar al mayor número de contactos posibles y hacernos visibles en el mundo de la virtualidad?

El principio básico es el mostrarse al mayor número posible de cibernautas con todas las herramientas y medios posibles. Si bien muchos comenzarán con los conocidos, el círculo crecerá de forma exponencial, contactos de los contactos de los contactos a partir del principio de un intercambio de identidades virtuales, fotos, conversaciones, música, ficción y realidades que ayudará a posicionarse y hacerse populares en estas redes.

La necesidad humana de socializar es trasladada a la red, los vínculos sociales reales, la comunicación es transportada por el ciberespacio, convirtiéndose así en vínculos sociales virtuales con sus reglas y normas específicas. Así pues, ahora los jóvenes modifican el término conversación por chatear, mensajear, twitrear, bloggear. La jerga utilizada por muchas generaciones para transmitir expresiones, verbales y visuales típicas como el caló, son sustituidas por los códigos y emoticones que se utilizan en la red virtual.

(132)Gadgets son objetos en miniatura realizados para ofrecer contenido fresco y dinámico que puede ser colocado en cualquier página en la web. Muchos aparatos tecnológicos de tamaño reducido pueden ser considerados Gadgets, como es el caso de los móviles, mandos a distancia, iPod, PDA, calculadoras, relojes, etc.; También Google tiene su sidebar con muchos gadgets (virtuales) que se pueden usar con el sistema operativo Windows XP, Windows Vista, Mac y GNU Linux.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Gadget>.

Hoy en día Twitter¹³³, es un servicio gratuito, una plataforma microblogging, mezcla de bitácora con red social y mensajería instantánea que permite a sus usuarios enviar micro-entradas basadas en texto, denominada "tweet"¹³⁴, de una longitud máxima de 140 caracteres; una de las herramientas de comunicación e información más utilizadas en el mundo, ya que además de que con ella se puede socializar en la red sirve para realizar enlaces de información y comunicación entre diversas actividades como el intercambio de información, tanto personales, profesionales y de organizaciones empresariales e Instituciones públicas; "...en donde el envío de mensajes se puede realizar por el sitio web de Twitter, vía SMS (short message service) desde un teléfono móvil, desde programas de mensajería instantánea, o incluso desde cualquier aplicación de terceros, como puede ser Twidroid, Twitterrific, Tweetie, Facebook, Twinkle, Tweetboard o TweetDeck-en inglés.. Ésta tecnología vincula la web con los teléfonos celulares vía SMS o a través de programas de mensajería instantánea como MSN, Gtalk, etc., o incluso desde cualquier aplicación de terceros, como puede ser Twitterrific, Tweetie, Facebook, Twinter, Tweetboard o TweetDeck-en inglés."¹³⁵.

Twitter brinda la posibilidad de intercambiar información y comunicación en forma instantánea, los aficionados al Twitter pueden enviar saludos, bromas, aficiones y dar seguimiento a lo que hacen los amigos e incluso resolver problemas a través del intercambio de mensajes cortos en un espacio limitado a 144 caracteres. Así pues vemos a intelectuales, artistas, políticos, empresarios y personas comunes que se expresan, chismean y hasta pelean; se hacen oír y seguir e incluso está sirviendo como plataforma de campañas políticas. Esta red ha tenido un gran éxito con la industria de los medios ya que promueve productos, servicios y noticias en tiempo real y que es ofrecido a sus seguidores para mantenerlos al día, así como la posibilidad de obtener una interacción social instantánea entre sus usuarios.

(133) El servicio Twitter, según el sitio global Language Monitor es la palabra en inglés más usada en Internet en el 2009. Semanal Día siete punto com. Editorial el Despertador.

(134) Tweet (tuit, tuiteo, twit. Mensaje de hasta 140 caracteres que se escribe en nuestros twittes, Semanal Día siete punto com. Editorial el Despertador.

(135) http://www.cad.com.mx/historia_de_twitter.htm.

Es importante mencionar que el Twitter si bien ayuda a socializar, este no es una red social sino una herramienta que nos ayuda a conocer mejor a la gente que nos interesa o viceversa que nos conozcan mejor los que nos siguen; también tiene otros usos como el seguimiento de eventos en directo: sociales, artísticos, culturales, etc., la retransmisión de charlas y ponencias de acceso restringido, intercambio de opiniones durante un evento que se realiza en vivo e incluso comentarios sobre películas o debates retransmitidos por la televisión; un ejemplo reciente de la utilidad de esta herramienta fue el evento del terremoto que aconteció en Haití y en el cual el Twitter fue el primer medio por el cual se conoció lo que estaba sucediendo en ese país.

Twitter surge a partir 2006, cuando la compañía de Podcasts Odeo, Inc. de San Francisco, Estados Unidos, ante la competencia que tiene con diversas empresas del ramo, entre ellas la Apple, tiene el reto de reinventar a la empresa; por lo que un grupo de jóvenes ejecutivos mantienen reuniones para un proyecto de investigación; y es en una de estas reuniones que uno de sus miembros, Jack Dorsey, "...al que se le considera el padre de esta aplicación web y actual presidente del Consejo de Administración de Twitter, Inc..."¹³⁶, propuso el uso de SMS para mantener informado a un grupo de gente sobre qué se está haciendo.

Twitter, nombre que en un principio fue usado internamente por la compañía durante un tiempo "Status" (Stat.us), pasando por twitch (tic) a causa del tipo de vibraciones de los móviles, posteriormente con twttr inspirado en Flickr para quedarse con Twitter., y que en palabras de Jack Dorsey definió como "una corta ráfaga de información intrascendente", el "pio de un pájaro", que en inglés es twitt., el 21 de marzo de 2006 "...fue creado con el código de prototipo 10958 luego cambiado a 40404... Ese primer prototipo fue utilizado entre los empleados de Odeo como un servicio interno. Fue lanzado al público en julio de 2006. Recién en abril de 2007 Twitter se convirtió en una compañía aparte, si bien Dorsey y sus compañeros ya se habían adueñado de Odeo"¹³⁷.

(136) <http://es.wikipedia.org/wiki/Twitter>.

(137) <http://notihistorico.blogspot.com/2009/06/twitter-una-tecnologia-con-historia.html>.

“En un principio Twitter se financió con inversiones de empresas de capital de riesgo para evitar la publicidad hasta conseguir usuarios y fue en el 2009 ya con 50 millones de usuarios cuando se permite el acceso a la publicidad en todos sus servicios” ¹³⁸. Twitter se puede considerar como un atractivo pastel que ha llamado la atención en todo el mundo, diversas empresas han manifestado interés por participar en el financiamiento e incluso comprarla, sin embargo también llamó la atención de grupos de hackers que se fijan como objetivo el atacar los sistemas de las redes sociales, dado su popularidad y penetración entre los cibernautas. “...El 6 de Agosto de 2009, Twitter y Facebook sufrieron problemas con el servicio causados por ataques de ciberpiratas, lo que llevó a especular una campaña coordinada contra las redes sociales más populares en Internet. El ataque ha dejado a la red social sin servicio durante horas y que ha impedido a millones de usuarios compartir mensajes cortos...”¹³⁹.

Es importante mencionar que Twitter es una red social única y diferente a otras, con características diferentes, es como un gran Chat en donde aparecen “tweets” (publicaciones) en forma de texto, como “que están haciendo”, y que es generado por una multitud, todos ellos Twitteros (usuarios del Twitter) que integran una lista de contactos que cada usuario va formando que busca e identifica visualmente a través de una foto. Los “tweets” se ordenan de arriba para abajo, esto es la publicación más reciente aparece en la parte de arriba y sólo se ven las publicaciones de los usuarios que se escoge seguir.

Generalmente los twitteros escriben públicamente para todos sus contactos, sin embargo existe la posibilidad de entablar un diálogo más “íntimo” usando mensajes directos, lo cual no es el objetivo principal.

Los pasos a seguir para ser incluidos en esta plataforma es la siguiente:

1. Crear un usuario en www.twitter.com. A través del registrarse en la liga verde que dice “Get Started – Join”.

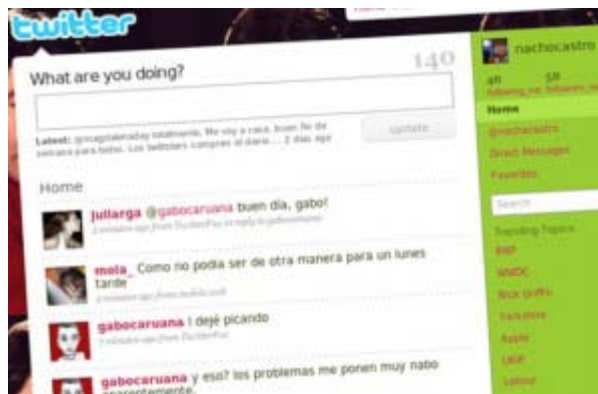
(138) <http://notihistorico.blogspot.com/2009/06/twitter-una-tecnologia-con-historia.html>.

(139) *Ibíd.*

2. Después de entrar se pedirá nombre completo, dirección de correo electrónico, un nombre de usuario (que puede ser el nombre real o uno inventado) y contraseña. Si ese nombre de usuario que escogió ya está ocupado, solicitará que se ponga otro y aparecerá un cartel de fondo rosado que dirá "Username has already been taken"
3. Una vez completados los datos, hay que hacer clic sobre la flecha verde que dice "Create my account".
4. En la siguiente pantalla dará la opción de que el usuario revise entre la lista de contactos del mail si alguno de sus amigos es usuario de Twitter para contactarnos con él (sólo en los casos de gmail, yahoo y aol)
5. Ya siendo Twititero y con algunos contactos en nuestra lista. Ahora sólo se tiene que empezar a escribir qué esta haciendo el twitterero con la publicación y/o twitts "Que están haciendo" o cualquier otra frase que se quiera escribir.

He aquí un ejemplo de los pasos a seguir en Twitter





En México, el uso de Twitter se ha potenciado primordialmente por el seguimiento mediático en el ámbito periodístico, artístico, político, de negocios y en el marketing digital, entre otros usos y que se ha puesto como moda, impulsado por diversos medios de comunicación como el de la industria de la televisión entre otros, ampliando su interacción mediática a base de tuits.

Después de 2006 que se creó Twitter y tras su vertiginoso crecimiento, este portal se consolida en el ciberespacio en el 2009, “A principios de este semestre, el servicio de microblogging contaba con alegría los más de 14 millones de usuarios. Cifra que fue más que cuadruplicada, según los últimos resultados indicados por la consultora ComScore, al finalizar noviembre, cuando llegó a 60.3 millones de usuarios. Según la empresa, la actividad de los usuarios en Estados Unidos (EU) también mostró un gran aumento durante el último mes observado: con 100 mil entradas provenientes de 19 millones de cuentas, incrementó ampliamente su tráfico tras el leve declive de 8% registrado en octubre. También durante este semestre, el semanario estadounidense Time destacó a Twitter como el sexto mejor portal web del año 2009, asegurando que es una página que “o bien adoras o bien odias, pero nunca deja indiferente”¹⁴⁰.

En México los Twittereros superan las 32 mil personas según el estudio que realizó el portal Mentedigital.com; en el que se estima que el 7% de los usuarios se conecta a Twitter con dispositivos móviles y la mayoría de los “twittereros” se encuentran en el Distrito Federal, Monterrey y Guadalajara; el 56% de las personas que se conectan son hombres, y los usuarios suscritos pertenecen a la clase media y alta.

(140) <http://www.altonivel.com.mx/notas/89397-Fuerza-de-Twitter-en-marketing-digital>.

Los adolescentes están en las redes virtuales con intención de mantener contacto con sus amigos y mantener vínculos sociales con fines emocionales y de intercambio de intereses primordialmente por lo que el Twitter no es una herramienta que les proporcione lo que obtienen en otras redes sociales como el Facebook y el Hi5. Si bien ha cobrado algunos adeptos debido a que pueden seguir a algún personaje del medio artístico que les interesa, no cubre sus expectativas de socialización, además de que para poder realizar una interacción continua se requiere de recursos determinados “gadgets” que muchas veces no están al alcance de los adolescentes.

MENSSEGER.

En 1996 Messenger salió al mercado como el primer servicio de correo gratuito de la web, fue creado por Jack Smith y Sabeer Bhatia quienes se conocieron en la universidad de Stanford, trabajaban para Apple Computer y empezaron a idear la forma de comunicarse sin que su correo lo pudieran leer otras personas de su compañía. Desde su creación han transcurrido 14 años y ese proyecto solo necesitó de algunos meses para desarrollarse; crearon un sistema de correo electrónico simple, seguro y gratuito, al cual se podía acceder desde cualquier equipo de cómputo que tuviera una conexión a la red, ya que funcionaba a través de Internet. El 4 de julio fue el lanzamiento del correo electrónico, esta fecha la eligieron porque se celebra la Independencia de los Estados Unidos, "...no fue casual, fue para simbolizar la libertad de la Red frente al poder establecido de las corporaciones"¹⁴¹.

Actualmente las relaciones sociales se han modificado gracias a Internet. Sus cibernautas interactúan en un contexto de comunicación en línea, conocida por comunicación on-line donde existe la posibilidad de realizar infinidad de actividades sociales mediante servicios como la mensajería, salas de dialogo conocidas como chat rooms, videoconferencias, grupos de noticias, foros de discusión, plataformas educativas y comunidades virtuales entre otras, donde los individuos se comunican e intercambian información, ideas, pensamientos, emociones y conocimientos; además de tener la posibilidad de experimentar la construcción de identidades virtuales y de vivir sus fantasías. "...Internet se ha convertido de esta manera, en una gran ágora de uso común, en un lugar de encuentro por excelencia, etc., y, sobre todo, en la manifestación más clara, aunque nos cueste contemplarlo a través de la red, de la diversidad de personas y de culturas que, al inicio de este milenio, nos encontramos en las metrópolis on.line y off.line"¹⁴².

Los servicios que proporciona Internet, son diversos y variados, tiene redes especializadas como el Messenger, popularmente conocido como MSN que es un servicio de mensajería instantánea que se considera muy completo y entretenido y que ofrece la posibilidad de comunicarse con personas de todo el mundo en forma inmediata, con muchas características que hacen que esas conversaciones sean más amenas y creativas, lo que lo ha hecho que sea una de las mensajerías

(141) <http://isopixcell.com/2009/08/12/la-historia-del-messenger-de-microsoft/>

(142) Paseando por las cibercidad,, p 13.

virtuales favoritas en todo el mundo y que actualmente funciona bajo el nombre “Windows Live Messenger”. Su historia comenzó como MSN Messenger el 22 de julio de 1999, esta aplicación fue desarrollada por Microsoft para el sistema operativo de Windows y posteriormente cambió su nombre a Windows Live Messenger el 13 de diciembre de 2005 ¹⁴³.

Actividades de la vida cotidiana, como el trabajo, la familia, la escuela, el entretenimiento y la vida social son mediadas por Internet que con sus diversas herramientas y medios transforman la forma habitual de comunicarse, siendo el correo electrónico uno de los aspectos principalmente usados en la red, pues permite la comunicación sincrónica en un espacio virtual donde las distancias se acortan y la comunicación puede resultar hasta recreativa, ya que se puede enriquecer con recursos visuales y auditivos a través del intercambio de fotos, expresiones virtuales de estados de ánimo (emoticones), ambientación con música e infinidad de herramientas con las que cuentan los sitios de la red.

Messenger hace que los mensajes que se envían resulten una actividad entretenida y divertida; brinda la posibilidad de que cada miembro pueda personalizar su ventana, utilizando las herramientas de formato y modificando la fuente (tipo de letra) para dar un estilo propio. También se puede utilizar los recursos del sitio para cambiar la pantalla, utilizar colores, letras y fondos diferentes de acuerdo al gusto y estilo de cada cibernauta, se pueden insertar fotos personales, en grupo e imágenes que reflejen la personalidad e identidad virtual que se quiere transmitir.

El uso de los emoticones, (pequeños dibujos y representaciones de sentimientos, gestos y lenguaje corporal) donde el cibernauta puede agregar en el texto y enviar para representar sus estados de ánimo o simplemente para hacer la lectura más divertida, la cual pueden ir acompañada por un lenguaje ambiental virtual, zumbidos, sonidos y animaciones. E incluso se puede chatear y jugar al mismo tiempo con los amigos a través de este servicio de mensajería. Es interesante mencionar que el emoticón “...fue creado el 19 de septiembre de 1982 por un investigador en computación de Ohio, Scout Fahlman. El signo :-)) fue utilizado

(143) <http://www.misrespuestas.com/que-es-messenger.html>.

por este profesor para expresar ironía. Hoy es parte del lenguaje común en correos electrónicos, chats y mensajes de texto”.¹⁴⁴

Actualmente los adolescentes manejan una cantidad de emoticones para expresar sus sentimientos muchos están predeterminados al descargar el programa y otros usuarios los han inventado, como son:

:) feliz. (6) diablo
:(triste. (8) música
:S confundido. (r) arco iris
;) guiño.
:-O sorpresa.
:P lengua de fuera.
:' llorón.
:| decepcionado.
:@ enfadado.
(*) estrella.
<:-O fiesta.
(L) corazón.
+o(enfermo.
= igual.
:D súper feliz.
<o) no te entiendo.
:\$ apenado

(144) www.alegsa.com.ar/dic/emoticono.php

En el Messenger se pueden transferir archivos de información: fotos, canciones y documentos. También se tiene la posibilidad de realizar videoconferencias usando cámaras y micrófonos para uso en la web ó lap tops que ya las tienen integradas, y realizar enlaces, no sólo de forma escrita sino oral directamente, visualizando a través del monitor a otros cibernautas que se ubiquen en cualquier parte del mundo y que cuenten con los recursos de Internet. Messenger cuenta con un sistema de información sobre las últimas noticias, estrenos cinematográficos, servicio meteorológico, acceso directo a la cuenta de Hotmail y acceso a infinidad de publicidad que navega en este portal.

Los *adolescentes.com* forman una gran población de usuarios que navegan en Internet, y este servicio de mensajería es uno de sus preferidos, dedican una buena parte de su tiempo a conectarse al Messenger, realizan conversaciones simultáneas con compañeros de escuela, amigos, familiares y nuevos conocidos, y utilizan contracciones de palabras que modifican nuestro lenguaje para expresar sus comentarios; a través de la contracción de palabras y diálogos breves agilizan su comunicación, como por ejemplo:

kmo- como	tad – te adoro	ntc – no te creas	¿? - pregunta
xq – porqué	tmbn – también	bss – besos	tas – estas
ntp – no te preocupes	tk – te quiero	ZZZ – sueño	pra - para
tc – te cuidas	nuu – no	spr – super	olvd - olvido
tss – muy mal	dsknsa – descansa	nda – nada	io - yo
ps – pues	123 – qué cuentas	tam – te amo	
bae – adiós	iwal – igual	vms - vamos	
muaq – beso	kn – quién	q - que	
grax – gracias	pkm – grosería	haha - risa	
pr- por	nc – no se	bn - bien	
=mnt – igualmente	ai – hay	nv – nos vemos	

Messenger es una herramienta para poder acercarse con los amigos, no importa la hora, se conectan y si tienen algo que hacer interrumpen el enlace que más tarde pueden reanudar y unirse a la red de amigos, viajan por todo el ciberespacio, sin asentarse en un lugar fijo, se pueden desplazar a diversos lugares e interactuar con diversidad de contactos en forma casi simultánea. "...La singularidad de este periplo consiste en el transcurrir, fluidamente, a través de lugares sin aparente conexión formal entre ellos y a los que llegamos en cualquier momento con la misma facilidad con que abandonamos la red. El recorrido por las páginas web no sólo es constante, sino que incluido es vertiginoso (Trejo 1999) "¹⁴⁵.

En el Messenger pueden realizar enlaces simultáneos con infinidad de amigos, intercambio de música, fotos, tareas, chismes, sus dudas y expresar sus opiniones con otros adolescentes libremente sin ser censurados por los adultos, es un plus que se tiene, porque realmente expresan lo que sienten libremente.

Algunas familias no permiten que el adolescente use mucho tiempo el teléfono para hablar con algún amigo, pero no tienen inconveniente en que éste se conecte por horas en la computadora, tienen menos conflictos al interactuar virtualmente que al realizar llamadas telefónicas o salir al exterior a jugar, divertirse o realizar algún trabajo de la escuela.

Una de las características del Messenger es que se manejan varias conversaciones simultáneas, lo cual puede propiciar malentendidos, diálogos inconclusos y confusión ya que abordan diferentes temas a la vez con diversos contactos en forma simultánea. Esto a veces ocasiona problemas de comunicación, porque algo que se dijo en el Messenger fue malentendido, se dispersan en rumores y una comunicación de dos, puede desembocar en un problema colectivo.

Messenger ha estado evolucionando de tal forma que algunos consideran que con sus usuarios se podría formar un país. "sería el tercero más poblado en el mundo, después de China e India y por arriba de los Estados Unidos. Esta herramienta la tiene 60% de la gente que usa mensajería instantánea vía Internet en el planeta". ¹⁴⁶

(145) Paseando por las ciberciudad, Capítulo 1-Metrópolis y tecnología; nodos de conexión. Óscar López Catalán y Pep vivas i Elías, p. 13.

(146) <http://isopixcell.com/2009/08/12/la-historia-del-messenger-de-microsoft/>

Las estadísticas del uso de Messenger se presentan en el blog oficial de Windows Live titulado como Windows Live Messenger – a short history y son las siguientes:

- Al día se envían más de 9.000 millones de mensajes a través del Messenger.
- Cuentan con 130 millones de usuarios únicos activos al día.
- El segundo idioma en el que el Messenger se lanzó fue el español.
- Más de 300 millones de personas utilizan Messenger en 76 países.
- Al día tienen lugar 1,5 millones de conversaciones vía Messenger
- En las horas pico puede llegar a haber 40 millones de personas conectadas Simultáneamente.

Cabe señalar, que los cibernautas en México chatean en promedio tres horas diarias, esto es más del 50% del uso internacional según un reporte de Marco Navarro, director de Seguridad y Privacidad de Microsoft México, ya que pasan mayor parte de su tiempo en estos sitios virtuales.

En Messenger, al igual que otras redes sociales, circulan formas simbólicas que se comercializan, se venden productos culturales, sociales, políticos y comerciales, entre otros, así pues el adolescente tiene acceso a portales que le proporcionan mercancías e ideologías, de acuerdo a sus intereses que son determinados por la etapa de transición en la que se encuentran.

Para los adolescentes.com es importante que exista este medio de comunicación, les da la oportunidad de estrechar lazos fuertes con sus amigos. Además no es exclusivo de los adultos, ellos pueden participar activamente porque es sencillo y no pide requisitos para formar parte de esta red social. Les resulta divertido, rápido y eficaz, pueden pasar mucho tiempo conectados y no tienen la preocupación de que se les acabe el crédito como en el celular y con la ventaja que puede hablar con un sin fin de amigos al mismo tiempo. Una nueva aplicación de Messenger es que ahora también cuenta con el servicio de voz, esto quiere decir, que se puede utilizar como vía telefónica con todos tus contactos siempre y cuando la herramienta sea compatible con esta nueva aplicación, no importa su ubicación geográfica, lo importante es la comunicación y lo más interesante es que forma parte de sus vidas.

Estudio de caso: Estudiantes de Educación Media

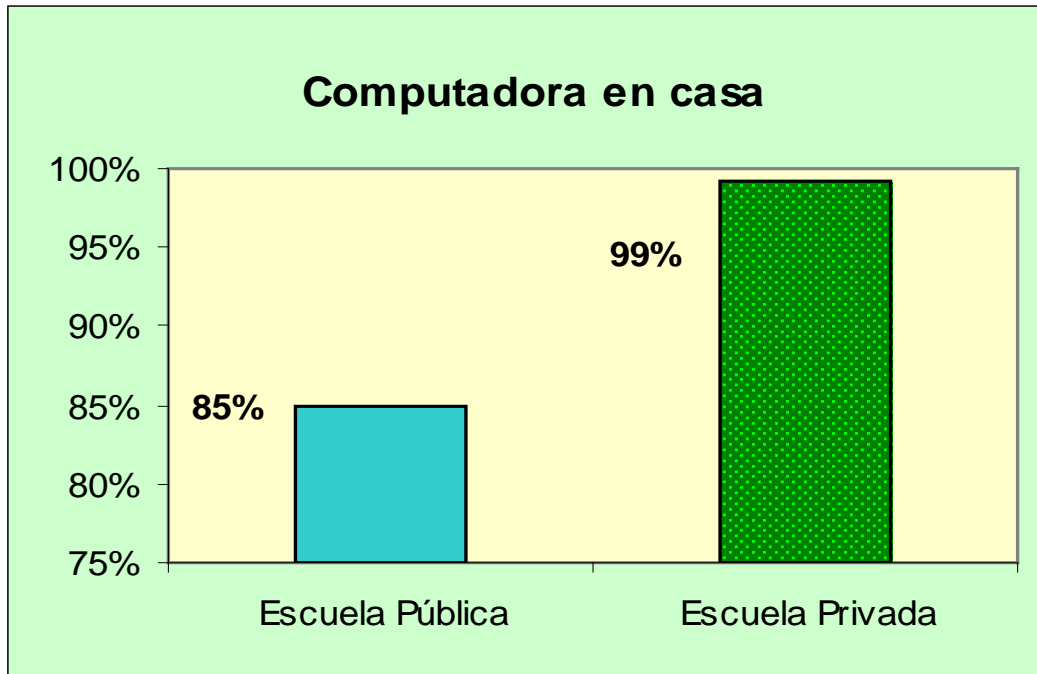
El universo de nuestro estudio se compone de un total de 240 alumnos, de los cuales, 120 pertenecen a la Secundaria Técnica No. 64 (pública), ubicada en la delegación Coyoacán, y los 120 restantes pertenecen al Colegio Brookfield Americano (privado), ubicada en la misma delegación. Se aplicaron un total de 40 cuestionarios por nivel educativo y se formularon 29 preguntas que se presentan con la siguiente metodología:

- Pregunta del cuestionario
- Objetivo de la pregunta
- Gráfica
- Análisis cuantitativo
- Análisis cualitativo

La finalidad de la aplicación del cuestionario es conocer el acceso, utilidad, objetivo, grado de socialización y repercusiones que se tiene en el uso de las nuevas tecnologías mediante la muestra población objetivo. Determinar cómo los adolescentes asumen los patrones de tiempo, lenguaje y reglas de las redes virtuales, y si conocen los alcances interactivos en el sentido de que su vida privada pasará a ser pública bajo códigos de reglas no escritas como el hecho de que se manipula la información y por ende no todo lo que se dice en la red es verídico, así como las repercusiones sociales, familiares y personales que implica el navegar en las redes sociales; y, sí se traslada, y extiende el esquema de convivencia social real para construir una nueva estructura de convivencia en el ciberespacio.

1. ¿Tienes computadora en casa?

Saber que los encuestados cuentan con computadora en su casa.

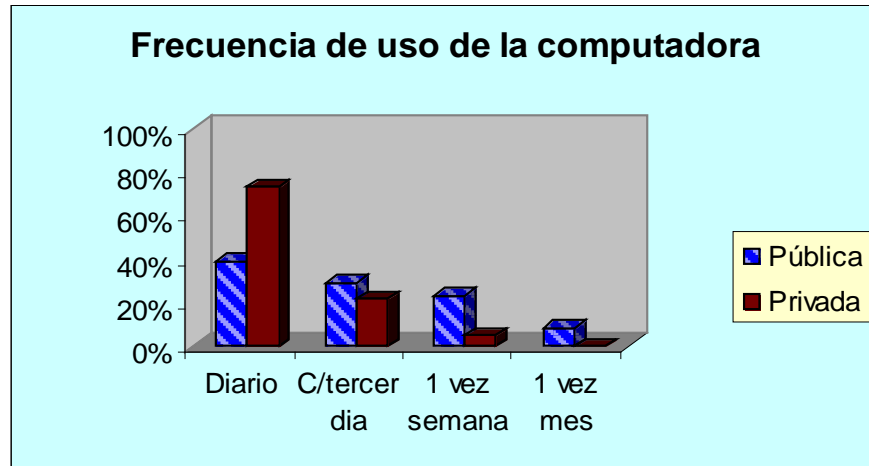


Cuantitativo. El 85% y 99% por ciento de los jóvenes de las escuelas pública y privada, respectivamente contestó que sí.

Cualitativo. Esto refleja que en la escuela privada los estudiantes tiene un mayor poder adquisitivo y acceso a las computadoras con la consiguiente posibilidad de utilizarlas para trabajos escolares y una mayor interacción a través de redes virtuales y extender sus relaciones sociales en el ciberespacio.

2. ¿Cada cuando utilizas la computadora?

Conocer la frecuencia de uso de la computadora y determinar cuántos días a la semana la utilizas.



Cuantitativa:

Diario: En la escuela pública el 39% de los alumnos y en la privada un 73%.

Cada tercer día: En la escuela pública la usan un 29 % y en la privada un 22 %.

Una vez por semana: En la escuela pública la usa un 23% y en la privada un 5%.

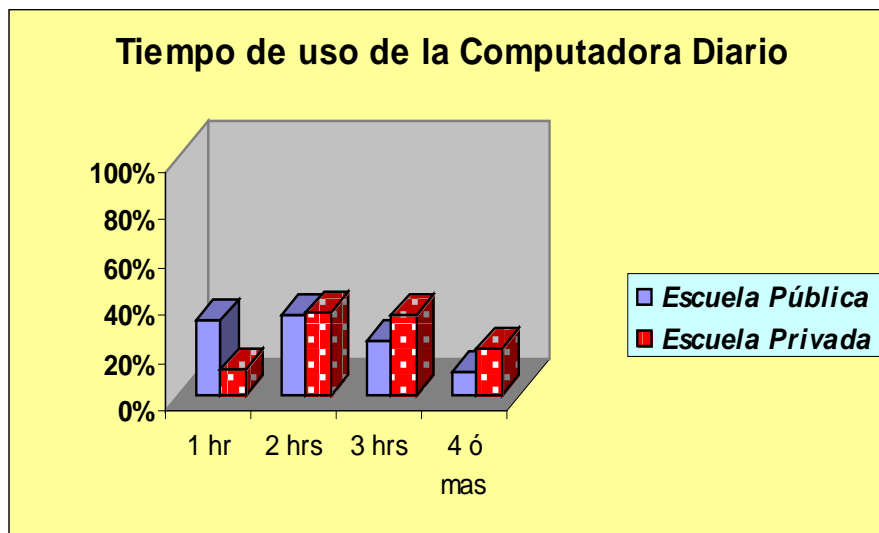
Una vez al mes: En la escuela pública la usa un 8% y en la privada un 0%

Cualitativa:

Los jóvenes de la escuela privada manifestaron en un 73% que ingresan diariamente a la red debido a que cuentan con más de una computadora en casa lo que les facilita el acceso a la red, lo que no ocurre con los estudiantes de la escuela pública que ya que sólo un 39% ingresa diariamente debido a que en su mayoría cuentan una computadora que tienen que compartir con otros miembros de la familia.

3.- ¿Cuánto tiempo?

Determinar el número de horas al día que el estudiante de estas escuelas usa la computadora.



Cuantitativo

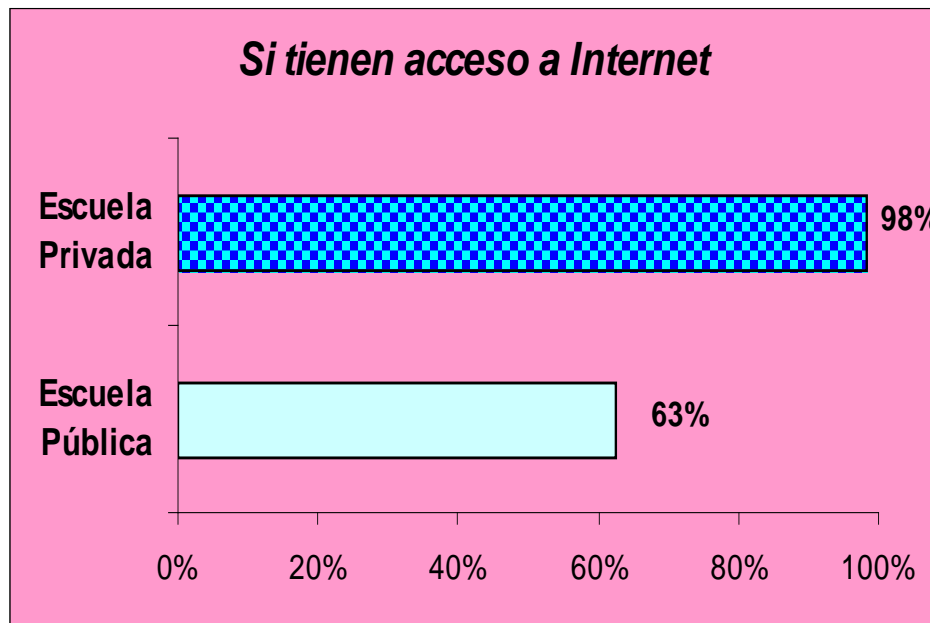
El tiempo de mayor uso de la computadora fue el rango de dos horas. En la escuela pública con un 34% y la privada un 35%, respectivamente.

Cualitativo

Casi la tercera parte de alumnos de ambas escuelas ocupan la computadora por dos horas al día lo cual indica que a esta edad el uso está determinado por las actividades propias de su edad como la escuela, tareas escolares, ayuda doméstica, actividades deportivas, sociales y culturales. Cabe mencionar que 24 y 12 alumnos de la escuela privada y pública, respectivamente, comentaron que utilizan la computadora más de cuatro horas, lo cual indica que estos jóvenes pasan más tiempo realizando actividades virtuales que actividades de la vida cotidiana.

4.- ¿Tienes acceso a Internet?

El objetivo fue saber si los estudiantes contaban con este servicio ya que éste determina el acceso a las redes virtuales.



Cuantitativo

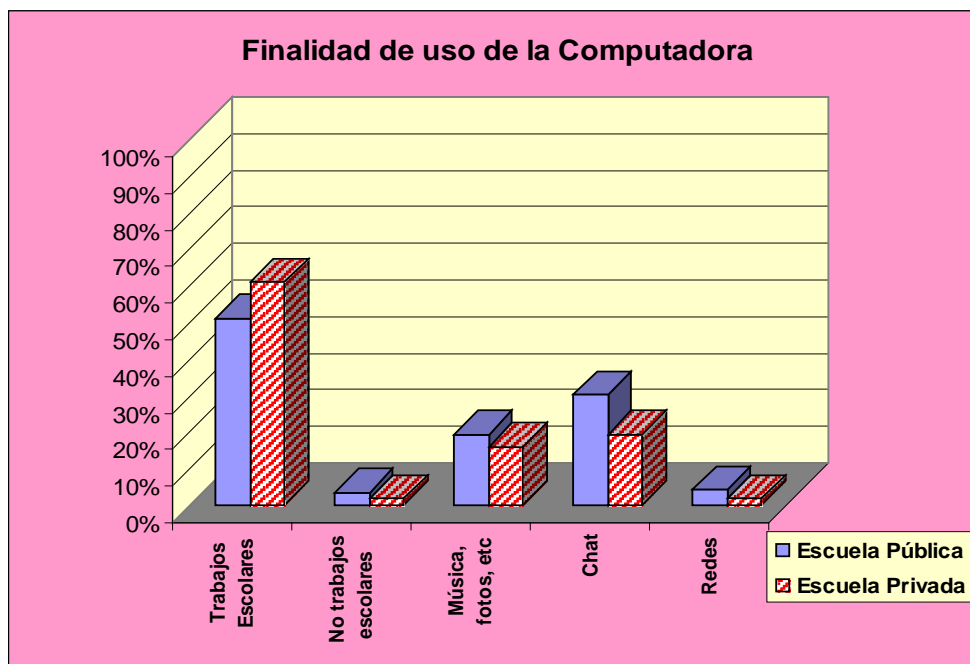
El acceso a Internet fue mayor en la escuela privada por un 35% con respecto a la escuela pública.

Cualitativo

Podemos observar que los jóvenes de la escuela privada tienen mayor acceso a Internet y por ende a las comunidades virtuales y el ciberespacio en general, adquiriendo mayor conocimiento y habilidad en el uso de las nuevas tecnologías así como más oportunidad para extender su vida social y cotidiana en el ciberespacio.

5.- ¿Cómo lo distribuyes?

La finalidad de esta pregunta fue conocer cuanto tiempo le dedican a socializar en la red.



Cuantitativo

La distribución de uso se distribuye de la siguiente forma:

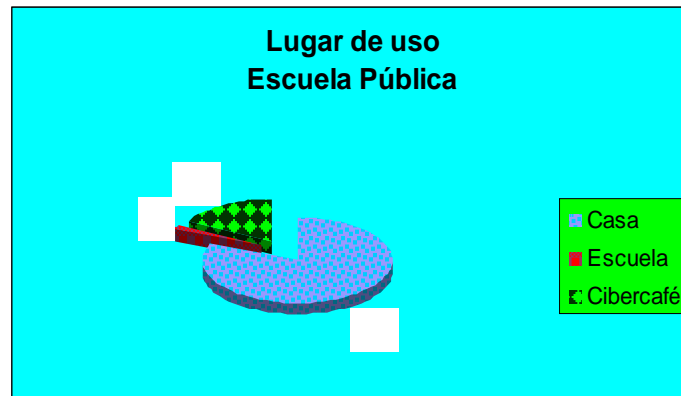
Escuela	Trabajos Escolares	Investigar no Trabajo escolar	Música, fotos, etc.	Chat	Redes	Otros
Pública	51%	3%	19%	30%	4%	1%
Privada	61%	2%	16%	19%	2%	1%

Cualitativo

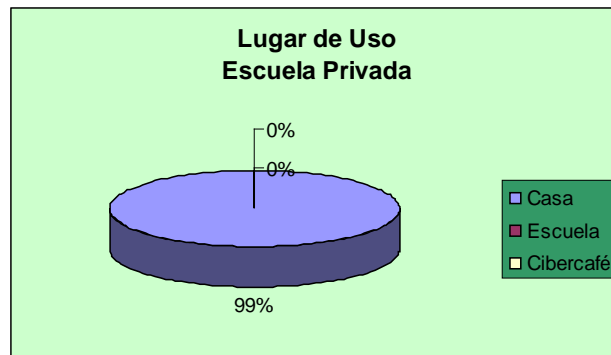
Los adolescentes manifestaron que los trabajos escolares tienen prioridad en el uso de la computadora, sin embargo la usan simultáneamente para chatear con sus amigos en redes virtuales, también escuchan música y ven fotos. Los jóvenes de la escuela pública dedican más tiempo a chatear en un 11% que los chicos de la escuela privada ya que cuentan con menos tiempo de acceso a la red por lo que dedican menos tiempo a la elaboración de trabajos.

6.- Regularmente, ¿En dónde tienes acceso a Internet?

Se pretende establecer si los jóvenes acuden a sitios de Internet fuera de casa.



En la escuela pública el 81% acceso en casa, el 17% en el cibercafé y un 2% en la escuela.



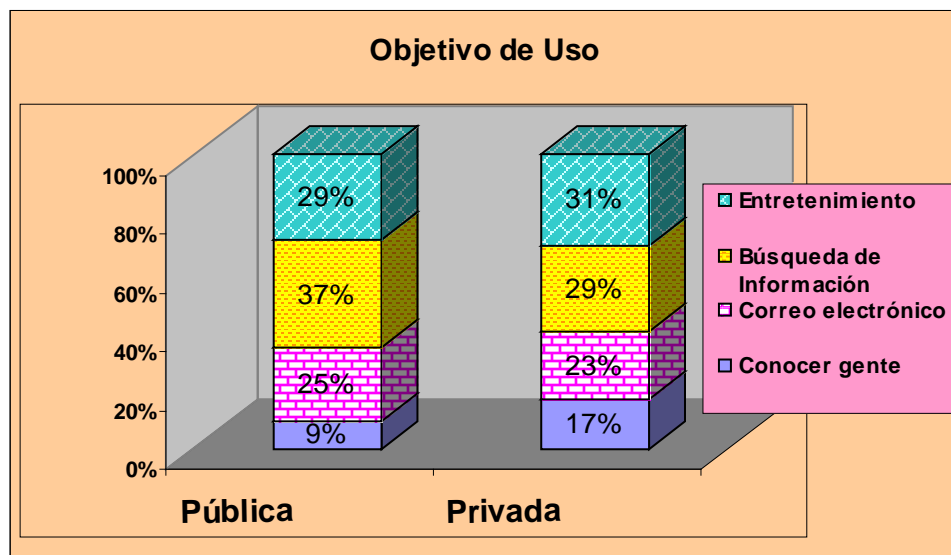
El 99% de los estudiantes de la escuela privada manifestaron que el lugar de uso de las computadoras lo llevan a cabo en casa y el uno por ciento en el cibercafé de forma eventual.

Cualitativa

Los alumnos de la escuela pública tienen mayor dificultad para acceder a Internet debido a que no todos tienen este servicio en casa y acuden a los cibercafé. En cambio los alumnos de la escuela privada, cuentan con este servicio y tienen más tiempo de acceso en casa.

7.- El objetivo mas frecuente de uso del Internet es:

El objetivo fue conocer cómo distribuyen los alumnos la navegación en Internet.



Cuantitativa

En la escuela pública la búsqueda de información representó un 37%. 29% correspondió a entretenimiento, correo electrónico con un 25% y 9% con el propósito de conocer gente.

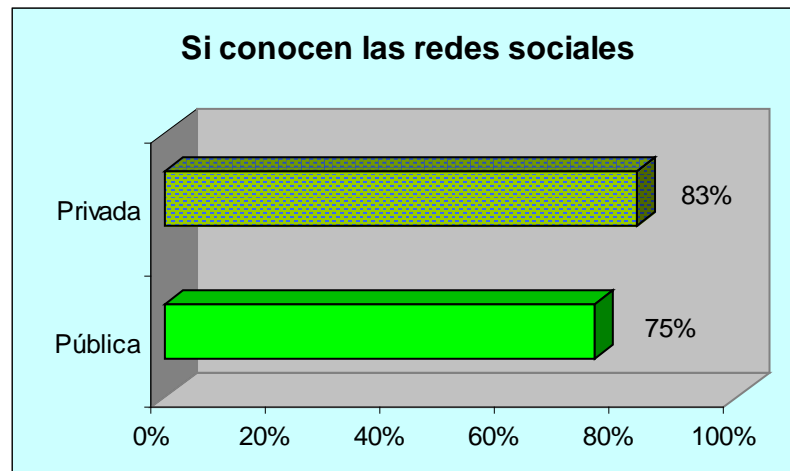
En la escuela privada la búsqueda de información representó un 29%. 31% correspondió a entretenimiento, correo electrónico con un 23% y 17% con el propósito de conocer gente.

Cualitativa

Los resultados obtenidos arrojan que la búsqueda de la información es una prioridad para los adolescentes, debido a que emplean la red para obtener información, sin embargo el tiempo de empleo en Internet es impreciso pues aunque refieren utilizarlo primordialmente para el uso de trabajos escolares, simultáneamente chatean, ven fotos, escuchan música o simplemente navegan.

8.- ¿Conoces las comunidades virtuales?

Se pretende saber que tan compenetrados están en las comunidades virtuales, pues es el objetivo de la investigación.



Cuantitativa

La escuela pública el 75% conoce las redes sociales.
--

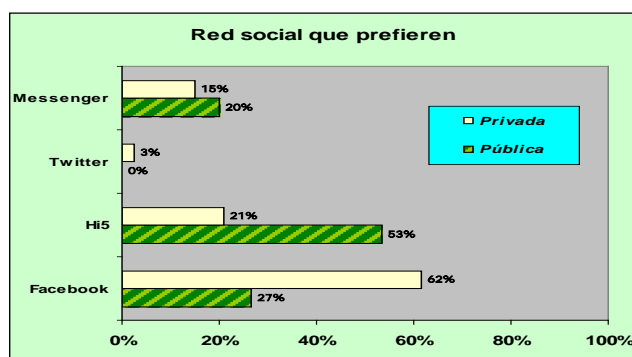
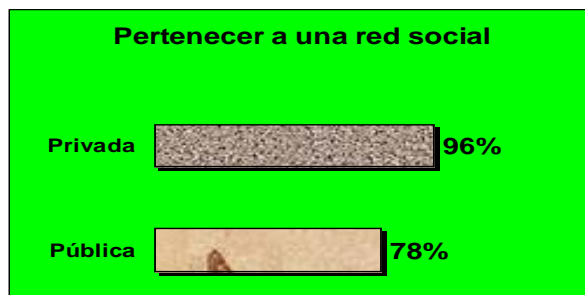
La escuela privada el 83% conoce las redes sociales.
--

Cualitativa

Se puede observar que los porcentajes no difieren mucho entre una y otra escuela debido a que las redes sociales se han convertido en una forma de socializar en la actualidad y los chicos que no participan en las comunidades virtuales están marginados en esta nueva forma de interacción.

9.- ¿Pertenece a una o más comunidades virtuales?

Lo que se pretende es establecer qué comunidades tienen mayor demanda entre los adolescentes.



Cuantitativo

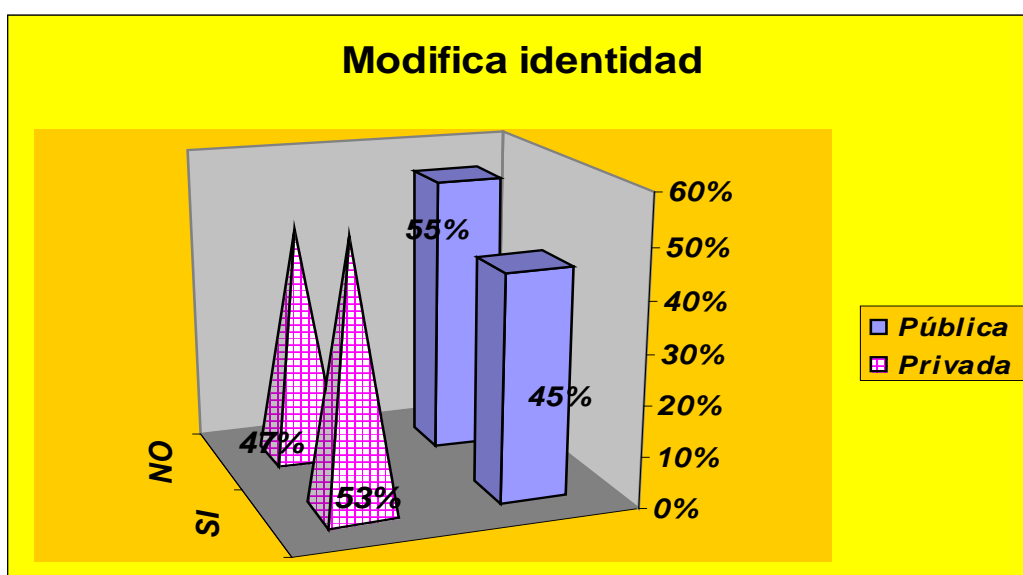
Escuela	Facebook	Hi5	Twitter	Messenger
Pública	27%	53%	0%	20%
Privada	62%	21%	3%	15%

Cualitativo

La escuela privada prefiere Facebook, por ser una comunidad virtual de moda que ofrece más oportunidades como se vio en el capítulo de Redes Sociales. En la escuela pública prefieren Hi5 ya que se les facilita tener una relación atemporal ya que no tienen acceso en forma periódica por estar limitados en el tiempo de navegación. Cabe mencionar que Twitter no es una herramienta muy utilizada por los adolescentes por no cubrir sus expectativas de interacción, además de que se requiere de herramientas portátiles que no están a su alcance.

10.- Dentro de tus conocidos que pertenecen a estas comunidades virtuales ¿conoces a alguien que haya cambiado o modificado su identidad verdadera por otra?

Se pretende saber si los adolescentes mienten para acceder a las redes virtuales y manipulan su identidad para vender una imagen, ser populares y ser aceptados por algún grupo de la comunidad virtual.



Cuantitativa

Los estudiantes de la escuela pública consideran que el 45% de sus contactos han modificado de alguna forma su identidad.

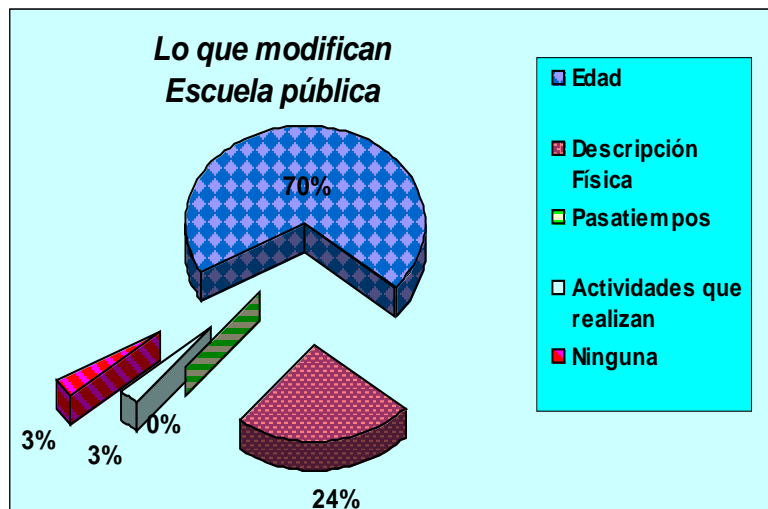
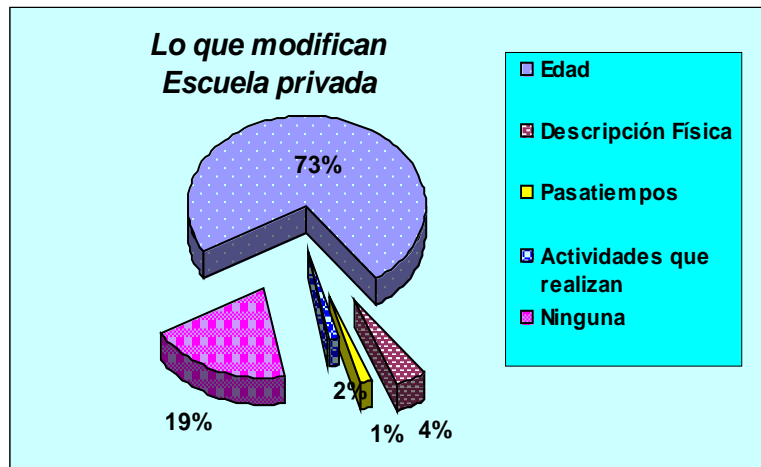
Los estudiantes de la escuela privada consideran que el 53% de sus contactos han modificado de alguna forma su identidad.

Cualitativa

Es importante observar que aproximadamente la mitad de los estudiantes contestó que de alguna forma sí manipulan la información de su perfil. Lo cual ocurre por políticas de seguridad se limita la edad de acceso a éstas redes virtuales de 13 a 15 años y también para ser aceptados al grupo.

11. Si tu respuesta es afirmativa marca que han modificado.

Determinar que es lo que modifican en su perfil.

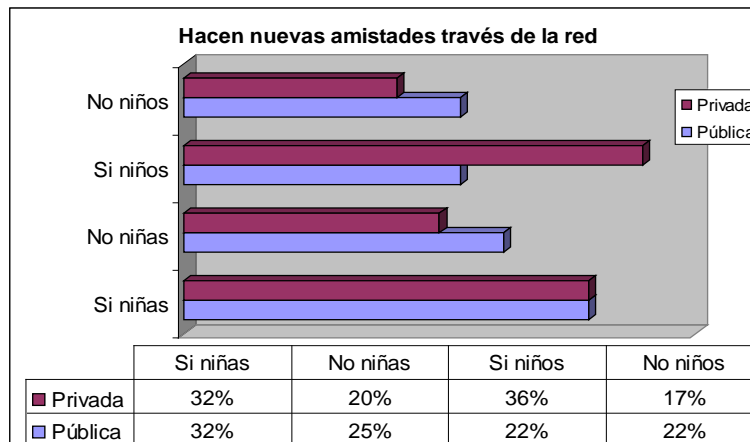
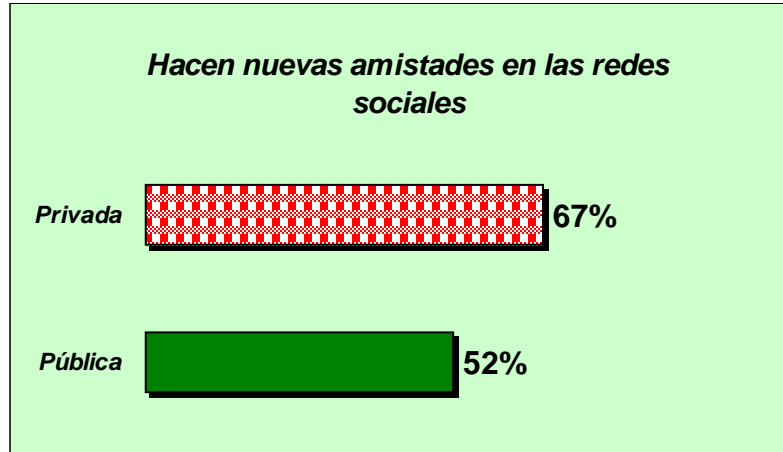


Cuantitativa. Con más del 70%, ambas escuelas han utilizado el cambio de edad, seguido por la descripción física en un 24% que manejaron los alumnos de la escuela pública y el 4% de la escuela privada.

Cualitativa. El resultado fue la edad y lo hacen debido a las políticas de uso de las redes sociales que establecen una edad mínima para inscribirse a estas así como el que pueden relacionarse mejor si muestran una imagen más atractiva.

12. ¿Has hecho amistades por este medio?

Saber si los adolescentes interactúan con personas desconocidas.



Cuantitativo.

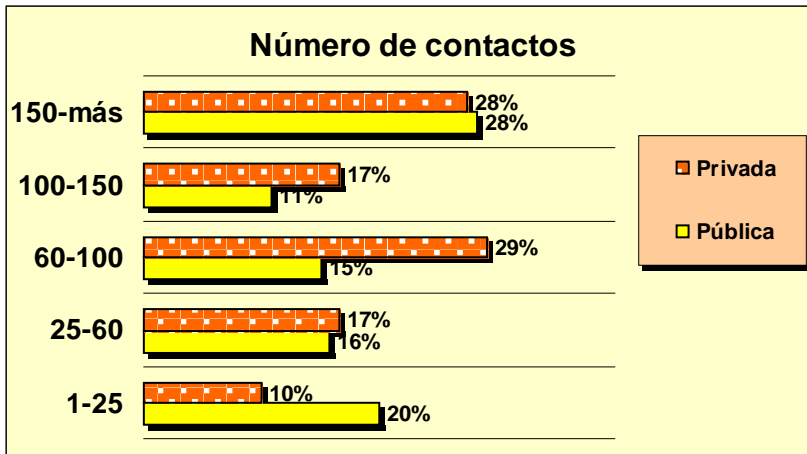
Los valores que se dieron fueron de un 67% y 52%, en la escuela privada y pública respectivamente que señalan que sí establecen relaciones con desconocidos en las redes virtuales. Respecto a los resultados de género el 36% de los niños de la escuela privada tienden a socializar con desconocidos, mientras el 32% de las niñas de ambas escuelas también lo hacen.

Cualitativo.

Se puede observar que los adolescentes de ambos sexos están dispuestos a contactar con personas desconocidas en la red.

13. Aproximadamente ¿Cuántos contactos tienes?

Conocer el número de contactos que tienen los adolescentes en las redes virtuales.

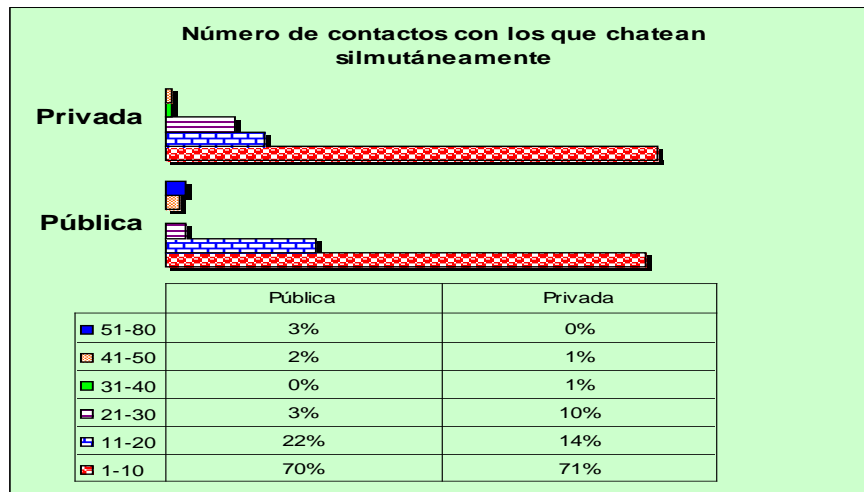


Cuantitativa. Los jóvenes manifestaron en un 28% en ambas escuelas que tienen más de 150 contactos.

Cualitativa. Como podemos ver los alcances de la interacción que se manejan en las redes sociales rebasan el círculo de amistades que se mantiene en la vida real.

14. ¿Con cuántos contactos pláticas simultáneamente?

Conocer la capacidad de interacción en las redes virtuales y manejo de varios contactos al mismo tiempo.

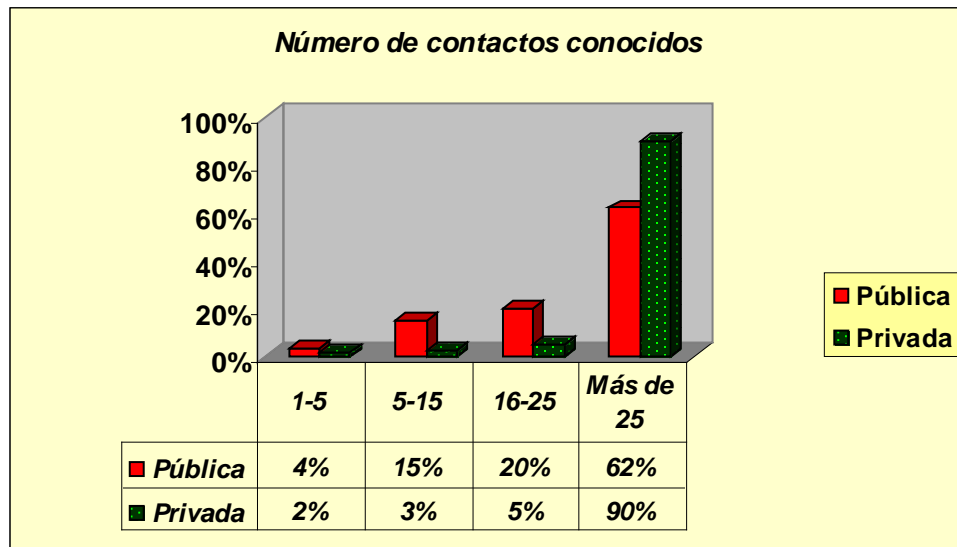


Cuantitativa. El 70% de la escuela privada y el 71% de la pública platican simultáneamente entre 1 y 10 contactos a la vez.

Cualitativa. La respuesta de los adolescentes demuestra que tienen la capacidad de interactuar simultáneamente con varios contactos. Sin embargo la calidad de la conversación no es fluida y los textos son breves, compuestos de códigos y emoticones que muchas veces son espontáneos y personalizados, además de que desarrollan conversaciones con ideas dispersas y no mantienen temas estructurados con inicio desarrollo y conclusión.

15. ¿A cuántos de tus contactos conoces en persona?

Pretendemos conocer el grado de socialización con personas que ya conocen en la vida diaria.



Cuantitativo

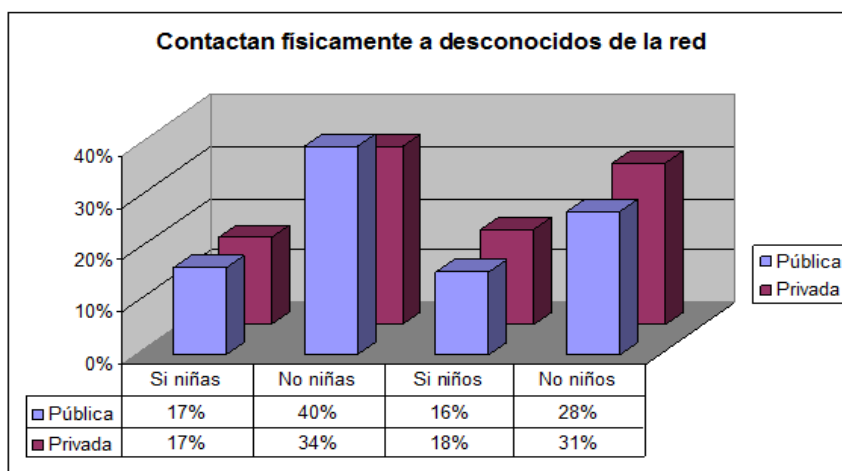
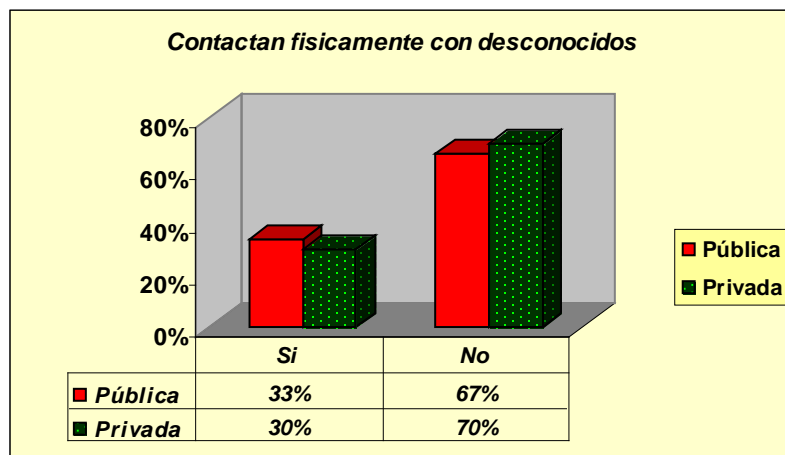
El 90 y 62% del los encuestados de la escuela privada y pública, respectivamente, manifestó que tienen más de 25 contactos que conocen en la vida real.

Cualitativo

Los alumnos de la escuela privada conocen en su mayoría a todos sus contactos, y se les solicitó a través de tareas especificaran cómo conforman su círculo de amistades en la red. Manifestaron que agregan a poca gente desconocida, pues saben el peligro que representa admitir extraños. Asimismo refieren conocer sólo a la mitad de sus contactos físicamente, los demás han sido agregados como amigos de los amigos.

16. ¿Has tenido contacto con personas que hayas conocido y contactado por este tipo de comunidades virtuales?

Conocer que tan arriesgados son los jóvenes para establecer contacto físico con extraños que conocen a través de las redes virtuales.



Quantitativo

Los alumnos de la escuela pública manifestaron en un 33% haber conocido algún extraño contactado por este medio. El 30% de alumnos de la escuela privada ha contactado físicamente a personas desconocidas. Respecto a los resultados de género

el 17% de las niñas de las escuelas manifestaron que sí han experimentado conocer físicamente a contactos de la red y en los niños las cifras fueron de 16% y 18 % en la escuela pública y privada, respectivamente.

Cualitativo

Los jóvenes que se arriesgan a conocer a personas contactadas por este medio lo hacen por curiosidad y diversión. Respecto a los jóvenes que no lo hacen, se debe a que están concientes de los peligros que implican el establecer contacto físico con desconocidos ya que han recibido mensajes de familiares, maestros, medios de comunicación que les advierten de los peligros que implica hacerlo y lo explican de la siguiente forma:

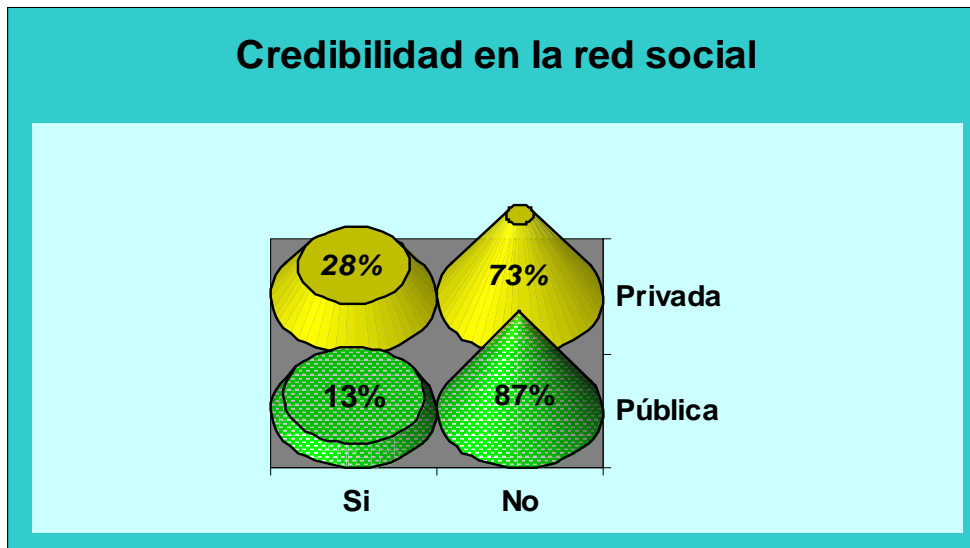
En respuesta abierta contestaron lo siguiente: los chicos que estudian en la escuela pública no han tenido contacto físico con alguien conocido mediante la red virtual, debido a que no tiene permiso de sus padres y no tienen interés alguno.
--

En la escuela privada: 31 de los muchachos contestaron en respuesta abierta y manifestaron no tener contacto físico; ya que consideran que es peligroso, no les llama la atención, tienen temor a un secuestro o violación.

Diez adolescentes manifestaron que si han tenido contacto físico por curiosidad y diversión.
--

17. ¿Consideras que el tener relación con la gente por este medio, se habla con la verdad?

El objetivo es conocer el grado de credibilidad que los jóvenes tienen respecto a las personas con las que socializan por este medio.



Cuantitativo

En la escuela privada un 73% de los alumnos cree que en la red se miente fácilmente y en la escuela pública el 87% de la muestra aseguró lo mismo.

Cualitativo

La mayoría de los estudiantes de ambas escuelas están concientes que se miente en la red. Los alumnos refieren el haberlo hecho al menos una vez en las conversaciones que se llevan a cabo por el chat, ya sea de Messenger o Facebook. Las consideraciones que se expusieron fueron las siguientes:

Acerca de esta pregunta abierta 68 jóvenes de la escuela pública comentaron lo siguiente:

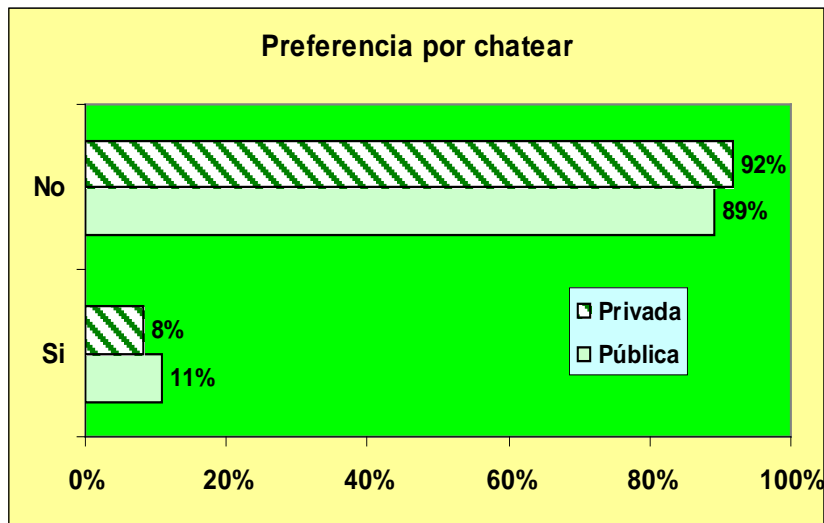
- 54 jóvenes dicen que en la red se miente con facilidad.
- 8 ciberadolescentes manifestaron que en la red hay delincuentes como pederastas, secuestradores, etcétera que utilizan este medio para acercarse a ellos y engañarlos con malas intenciones.
- 5 muchachos dicen que en su perfil no proporcionan datos verídicos para no tener problemas.
- Uno señaló que miente con fines de diversión.

En la escuela privada 82 refirieron que no se habla con la verdad por:

- 72 dicen que se facilita mentir pues no se da la cara.
- 5 prefieren mentir por cuestiones de seguridad por lo que no proporcionan datos verídicos
- 3 expresaron que cambian algo que no les gusta de ellos e incluso su descripción física.

18. ¿Prefieres chatear que salir con tus cuates?

Quisimos saber ¿qué prefieren los adolescentes? tener una relación presencial con sus amigos o una relación virtual.



Cuantitativo

El 92% y 89% de la escuela privada y pública, respectivamente, manifestaron que no prefieren chatear a la opción de salir con sus amigos.

Cualitativo

En su gran mayoría los estudiantes de ambas escuelas prefieren salir con sus amigos que chatear en su casa, dicen que es más divertido, por lo que dejan ver que el chateo y las comunidades virtuales sólo son una alternativa debido a que no pueden salir con sus amigos todos los días, lo cual expresaron de la siguiente forma:

82 alumnos de la escuela privada contestaron en pregunta abierta que prefieren realizar otras actividades como las siguientes:

- 58 adolescentes refieren preferir salir y estar con sus amigos.
- 11 prefieren platicar personalmente con sus amigos.
- 10 les resulta aburrido chatear y prefieren salir.
- 2 señalaron que prefieren hacer otras cosas.
- Uno prefiere hacer deporte.

Respecto a 8 adolescentes que prefieren chatear contestaron:

- 3 lo hacen por estar castigados.
- 3 les gusta chatear.
- 2 no les gusta salir de casa.

90 alumnos de la escuela pública contestaron en pregunta abierta que prefieren realizar otras actividades como las siguientes:

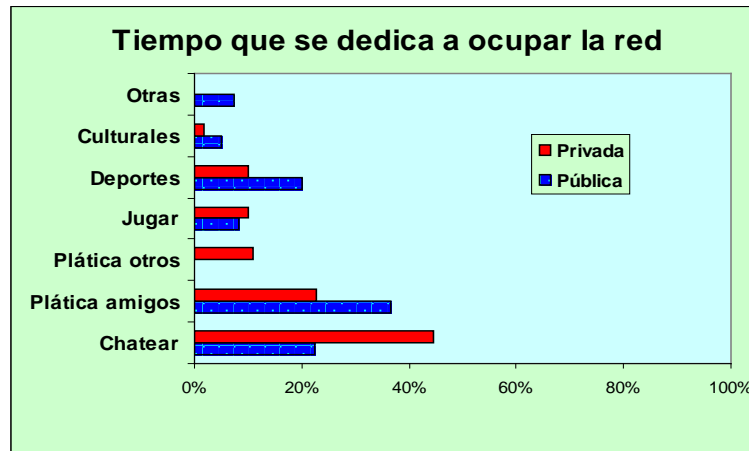
- 80 dicen que es más divertido ver a sus amigos que chatear
- 7 dicen que chatear es aburrido y por eso prefieren salir.

Respecto a 3 adolescentes que prefieren chatear contestaron:

- Que prefieren quedarse en casa.

19. ¿Cuántas horas dedicas?

El objetivo fue saber cómo distribuyen su tiempo libre.



Cuantitativo

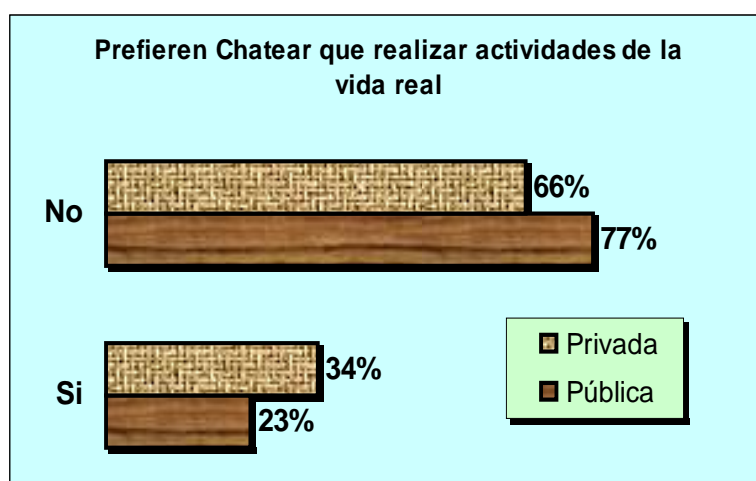
Escuela	Chatear	Plática amigos	Plática otros	Jugar	Deportes	Culturales
Pública	23%	37%	0%	8%	20%	5%
Privada	45%	23%	11%	10%	10%	2%

Cualitativo

Como lo muestra la gráfica los alumnos de la escuela pública platican más con sus amigos físicamente fuera de la red a diferencia de los alumnos de la escuela privada que interactúan más dentro de la red que físicamente, los adolescentes dedican el mayor tiempo de sus ratos libres a relacionarse con otras personas ya sea física o virtualmente, respecto a realizar actividades deportivas y culturales las cuales quedan rezagadas.

20. ¿Dejas de realizar otras actividades para dedicarle tiempo a tu comunidad virtual?

Determinar qué tan importante resulta para los adolescentes interactuar dentro de las comunidades virtuales y dejar de realizar otro tipo de actividades.



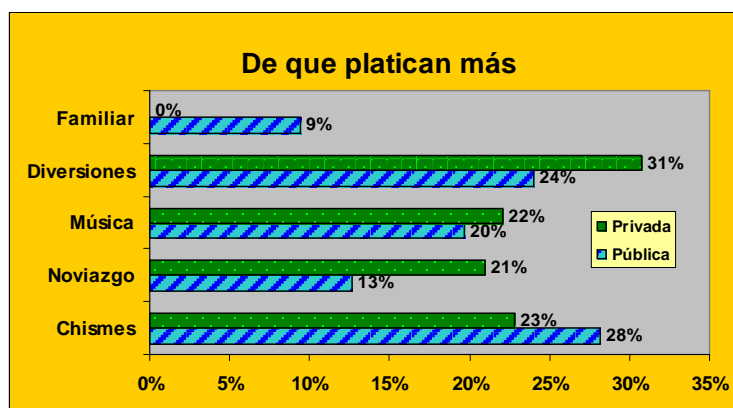
Cuantitativo.

Los adolescentes contestaron en un 66% y 77% en la escuela privada y pública, respectivamente, que prefieren realizar otras actividades que chatear.

Cualitativo. A esta respuesta los jóvenes mostraron preferencia a realizar diversas actividades que pueden hacer en su vida real y convivir en forma física que estar interactuando en las redes sociales que considera sólo una actividad secundaria.

21. ¿Cuándo contactas a alguien, platican sobre?

Conocer cual es el tema de su interés al interactuar por este medio



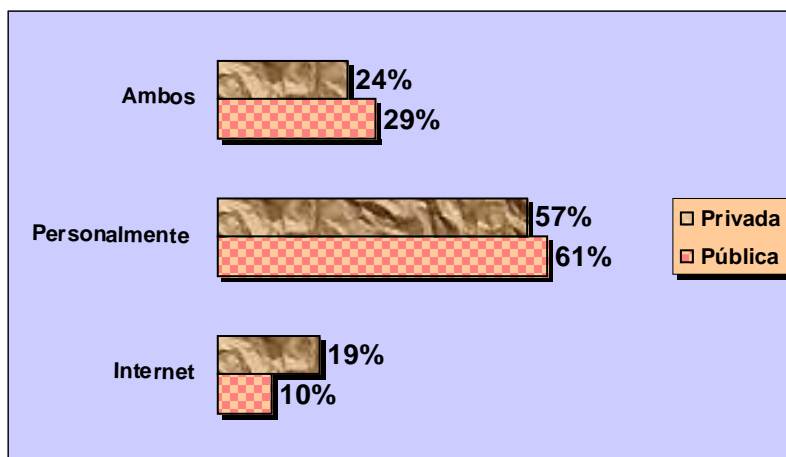
Cuantitativo. Los adolescentes contestaron en un 31 y 24% en las escuelas privada y pública, respectivamente, que preferentemente abordan temas acerca de diversiones en sus pláticas interactivas; y, en un 23 y 28% respectivamente la plática se dirige a chismes entre amigos.

Escuela	Chismes	Noviazgo	Música	Diversiones	Familiar	Otras
Pública	28%	13%	20%	24%	9%	6%
Privada	23%	21%	22%	31%	0%	3%

Cualitativo. Los adolescentes utilizan los chats y redes sociales con la finalidad de divertirse principalmente, ya que juegan e intercambian fotos, en segundo término la utilizan para chismear entre ellos, bajan música y entablan noviazgos. Con esto podemos ver como los jóvenes empiezan a trasladar actividades lúdicas y sentimentales a la red.

22. ¿Cómo es más fácil para ti relacionarte?

Conocer si las redes virtuales son preferidas para establecer relaciones sociales por los adolescentes.



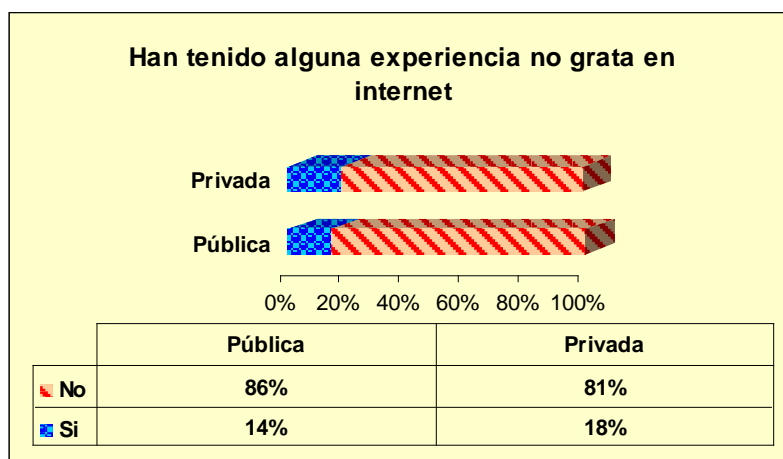
Cuantitativo. Los adolescentes contestaron en un 57 y 61% respectivamente de la escuela privada y pública, que prefieren establecer relaciones sociales presenciales, en segundo término con un 24 y 29% en las escuelas privada y pública, consideran que sus relaciones sociales se basan tanto en forma presencial como virtual y sólo un 19% y 10% en las escuelas privada y pública, prefiere tener amistades en el ciberespacio.

Escuela	Internet	Personalmente	Ambos
Pública	10%	61%	29%
Privada	19%	57%	24%

Cualitativo. Los adolescentes prefieren ante todo establecer convivencia presencial, ya que la red la utilizan sólo cuando no tienen la posibilidad de reunirse y salir a divertirse, ya sea por el tiempo que les representa o porque sus padres no se los permiten.

23. ¿Has tenido alguna experiencia no grata en Internet?

Se les preguntó si habían experimentado alguna experiencia no grata en las comunidades virtuales con la finalidad de detectar qué tanto se arriesgan al interactuar con desconocidos.



Cuantitativo:

Los chicos de la escuela pública que tuvieron una experiencia no grata contestaron lo siguiente:

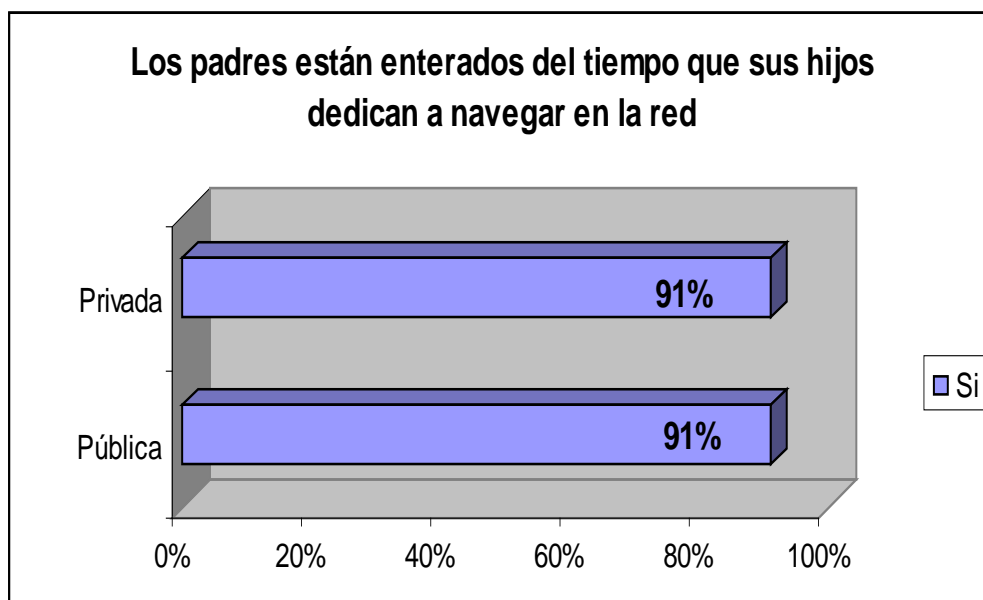
6 muchachos han tenido experiencias no gratas como insultos, groserías, correos no deseados, pervertidos que enseñan genitales y pornografía.

En la escuela privada 12 muchachos refieren haber tenido una mala experiencia como insultos, críticas, robo de identidad, acoso, imágenes obscenas (pornografía), imágenes fuertes etc.

Cualitativo.- El porcentaje de experiencias no gratas fue del 18% en escuela privadas y 14 % en la escuela pública, ya que muchos de los jóvenes están concientes de los peligros que implica relacionarse en la red, sin embargo, algunos se arriesgan al dejar abiertos sus correos y chats a desconocidos con los cuales han experimentado agresiones y pornografía virtual.

24. ¿Tus papás están enterados del tiempo que le dedicas a navegar en Internet?

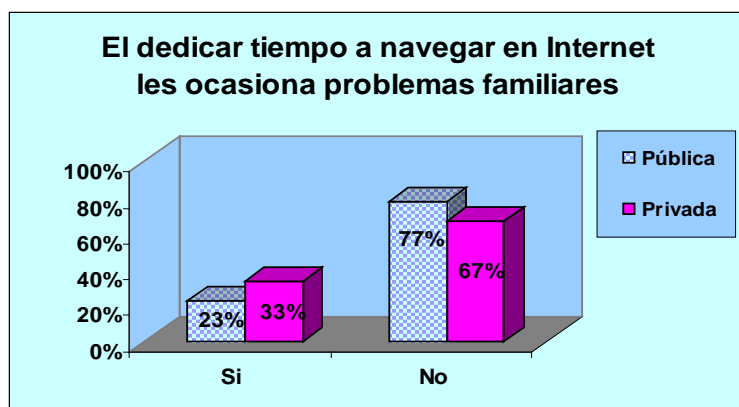
Se intenta detectar que tan enterados están los padres de familia del tiempo que dedican a navegar en Internet.



Cuantitativa. En ambas escuelas el 91% de los padres están enterados del tiempo que pasan sus hijos navegando en la red.

Cualitativa. Como podemos ver los padres están enterados del tiempo que sus hijos permanecen en la red, lo cual no significa que sepan que actividades específicas hacen dentro de la red.

25. ¿Te causa algún conflicto familiar el tiempo que ocupas en Internet?
 Quisimos detectar que tipo de conflictos les ocasiona en su casa el tiempo que navegan en Internet.



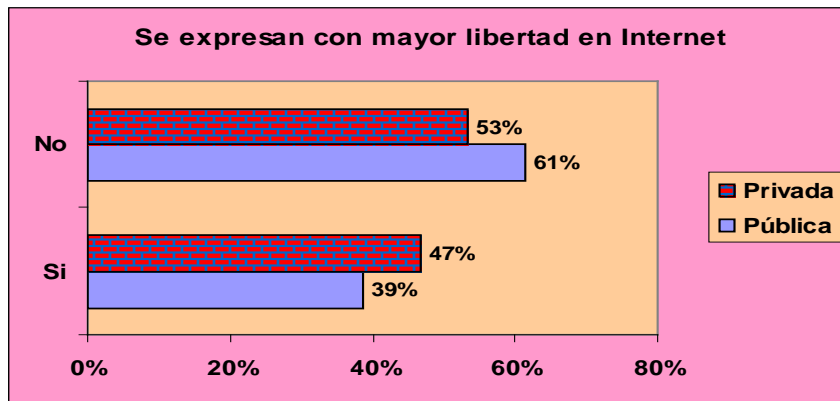
Cuantitativa. El 23% y 33% de los jóvenes de las escuelas pública y privada, respectivamente, manifestó tener problemas por el tiempo que dedican a estar navegando en la red.

Cualitativa. El porcentaje más alto de los jóvenes manifestaron que no les ocasiona problemas familiares el tiempo de uso de Internet, lo cual refleja que los padres están de acuerdo con ellos en el tiempo que permanecen en el ciberespacio, sin embargo algunos adolescentes señalaron tener conflictos por los siguientes argumentos:

<p>En la escuela pública 14 respondieron en pregunta abierta tener conflicto familiar por las siguientes causas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 pasan mucho tiempo en Internet. • 3 la mamá se enoja porque no ayudan en el trabajo de la casa. • Uno pierde mucho tiempo. • Uno su mamá quiere ver lo que escribe. • Uno pasa poco tiempo con la familia. • Uno más descuida otras actividades. • Uno debe compartir la computadora. • Uno más por no hacer la tarea.
<p>En la escuela privada 24 refirieron tener conflicto por:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La mayoría dedica mucho tiempo a Internet. • Otros por no convivir con su familia.

26. ¿Por medio del chat dices cosas que de frente no te atreverías a decir?

Conocer si a través del Ciberespacio pueden interactuar con más seguridad que en una relación presencial.



Cuantitativa. El 53% y 61% de los encuestados de las escuelas privada y pública respectivamente, contestaron que se expresan de igual forma en la interacción física y virtual.

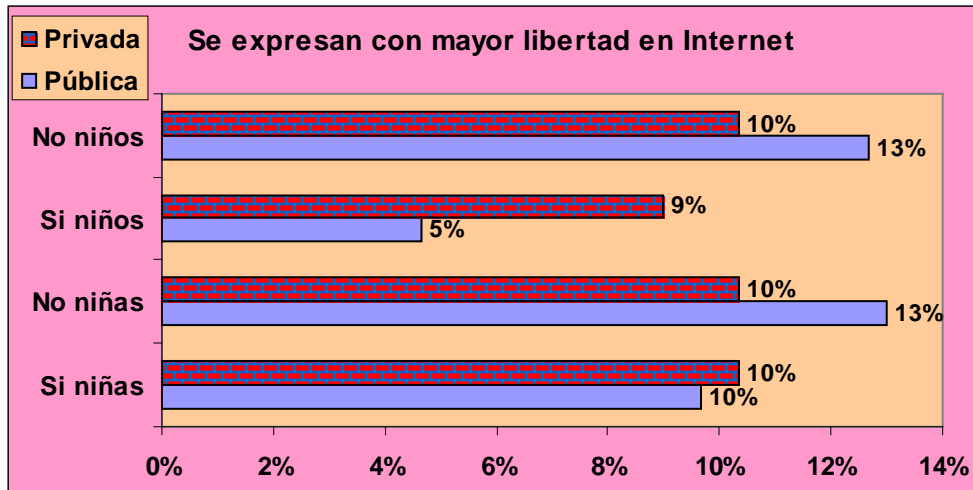
Cualitativa. Esta pregunta se cuestionó con la opción de una pregunta abierta a los alumnos que contestaron que sí se expresaban con mayor libertad en la red, con el fin de detectar cuales son las causas que hacen que algunos jóvenes sientan más seguridad de expresión en el ciberespacio, a lo cual respondieron lo siguiente:

En la escuela pública 32 contestaron en pregunta abierta que sienten mayor libertad para expresarse por:

- 15 prefieren el chat porque les da pena decir ciertas cosas en persona.
- 6 al no ver la cara de la otra persona les da confianza.
- Uno por que se considera cobarde.
- Uno lo utiliza para acercarse a las mujeres ya que en persona no es bueno para expresarse.
- 5 porque se expresan mejor en el chat que en persona.
- 4 se sienten más seguros.

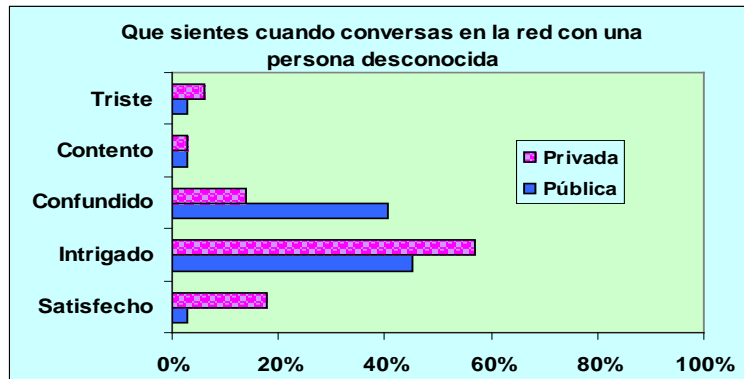
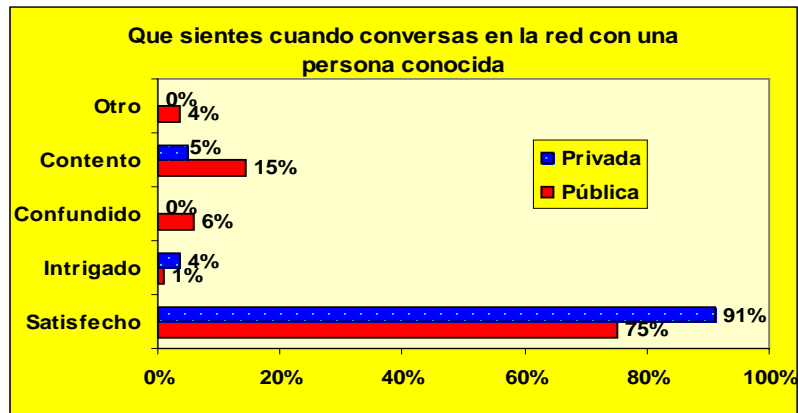
En la escuela privada:

- 35 jóvenes manifestaron que se les facilita la comunicación, consideran ser muy penosos, y de este modo pueden decir lo que quieran sin temor al choteo y crítica presencial.



27. ¿Al término de una conversación, cual es tu sentimiento con una persona conocida y con una persona desconocida?

Conocer que sentimiento les provoca establecer una conversación tanto con una persona conocida como con una desconocida.

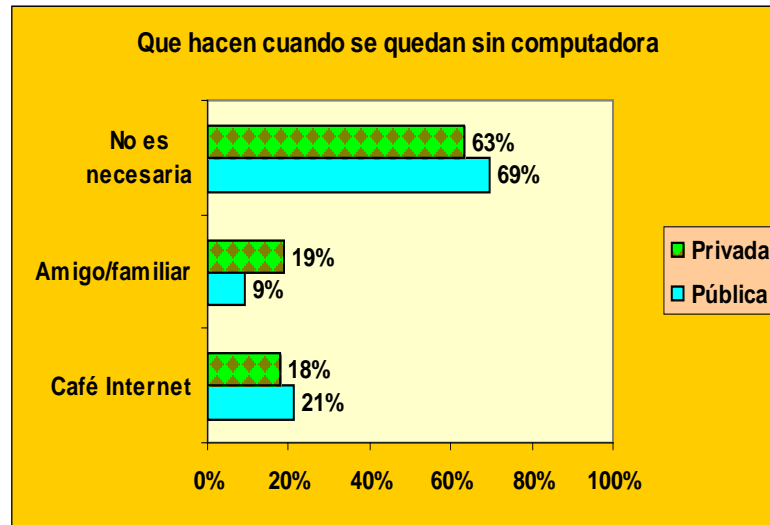


Cuantitativo. La respuesta general fue del 91% y 75% en la escuela pública y privada, respectivamente, que considera experimentar sentimientos de satisfacción cuando conversan con sus amigos conocidos de la red y el 57% y 45% en la escuela pública y privada, consideran que les intriga conversar con desconocidos en la red.

Cualitativo. Los chicos en general sienten satisfacción de interactuar en la red con sus amigos, sin embargo los *adolescentes.com* que entablan conversación con desconocidos de la red lo hacen porque les intriga y tienen curiosidad por experimentar una relación con desconocidos.

28. ¿Qué haces si te quedas sin computadora unos días por alguna razón?

Detectar el grado de dependencia a la computadora.

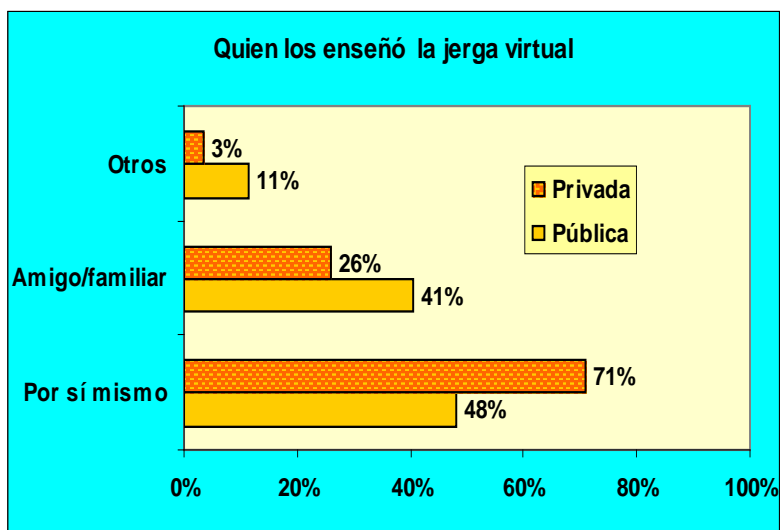


Cuantitativa. El 63% y 69% de los estudiantes de la escuela privada y pública, respectivamente consideraron que no es importante quedarse sin computadora eventualmente.

Cualitativa. Los adolescentes respondieron que no es un elemento determinante la computadora para interactuar socialmente, sino un recurso para mitigar el aburrimiento.

29. ¿Cómo aprendiste a utilizar los iconos y emoticones para chatear?

Conocer como fueron adquiriendo el lenguaje de la red para interactuar virtualmente.



Cuantitativa. El 71% y 48% de los estudiantes de la escuela privada y pública, respectivamente, respondieron que ellos mismos aprendieron el lenguaje que se usa a través de la red.

Cualitativa. Los chicos de la escuela privada manejaron un índice mayor de aprendizaje de la jerga virtual que los chicos de la escuela pública, en la cual un 41% manifestó que algunos amigos o familiares les ayudaron a conocer el lenguaje de la red. Asimismo podemos constatar que el aprendizaje se da en forma dinámica y empírica.

CONCLUSIONES

En la introducción de nuestro trabajo nos fijamos diversos objetivos, los cuales apoyados con el desarrollo de nuestra investigación y los resultados del trabajo de campo llegamos a las siguientes conclusiones que iremos desglosando de acuerdo a lo siguiente:

Dos de nuestros objetivos fue por un lado conocer qué tanto trasladan los jóvenes las actividades cotidianas como entretenimiento, interacción, estudio en la red, con la finalidad de saber si modifican la forma tradicional de realizarlas y por otro lado si están cambiando los lugares de esparcimiento y consumo tradicional por permanecer más tiempo en las redes sociales (Facebook, Hi5 y el Messenger)

Primero fue necesario conocer a través del trabajo de campo si contaban con los medios y recursos de las nuevas tecnologías y el tiempo dedicado a realizar sus actividades, lo cual arrojó las siguientes cifras: El 99% de los adolescentes de la escuela privada que intervinieron en nuestra investigación, cuentan con las herramientas para poder interactuar con otros cibernautas dentro de sus casas a través de las redes virtuales con una diferencia de 14% menos en lo que corresponde a los jóvenes de la escuela pública, con lo cual podemos decir que la mayoría de nuestra población objetivo cuenta con computadora, sin embargo los chicos de la escuela pública manifestaron contar con sólo un equipo de cómputo, el cual es compartido con otros miembros de la familia.

Lo anterior, se refleja en la cantidad de tiempo que dedican a navegar en la red, ya que pudimos observar que en la escuela privada el 73 % de jóvenes navega diariamente, contra un 39% de chicos de la escuela pública. Dada las características y alcances de esta nueva forma de comunicación los adolescentes que no cuentan con las herramientas, medios y recursos de las nuevas tecnologías así como el conocimiento y habilidades en su uso quedan fuera de espacios de socialización y al margen de información que se genera día a día en la red y por ende a las redes virtuales y el ciberespacio.

Nuestros adolescentes manifestaron en un 56% en general que los trabajos escolares tienen prioridad en el uso de la computadora, sin embargo la usan simultáneamente para platicar con sus amigos en el chat y en las redes, escuchar música y ver fotos. Los jóvenes de la escuela pública dedican más tiempo a chatear en un 11% que los chicos de la escuela privada ya que cuentan con menos tiempo de acceso a la red por lo cual dedican disminuyen el tiempo en la elaboración de trabajos.

Los adolescentes.com desarrollan la habilidad de realizar diversas actividades simultáneamente en la red; como jugar, estudiar, conversar, escuchar música, y como parte de una generación, que está creciendo con los conocimientos y habilidades de las nuevas tecnologías, tienen la capacidad que les permite realizar todas estas actividades simultáneamente sin embargo la calidad de atención que prestan a cada una de estas es parcial.

Muchos jóvenes se ven obligados a permanecer en sus casas por situaciones de inseguridad, falta de tiempo de las familias para convivir con ellos o dejarlos interactuar con vecinos, amigos y conocidos, y aunque prefieren salir a jugar, tienen que acercarse a sus amigos a través de las comunidades virtuales las cuales les permite divertirse también.

En general cuando realizamos la pregunta a nuestros encuestados: si ellos preferían chatear que salir con sus amigos, la respuesta fue que el 90% de la muestra prefería salir y estar con los amigos que chatear, incluso algunos manifestaron que conversaban en la red porque no los dejan salir de sus casas o por estar castigados.

Estos adolescentes.com, tienen no solo el dominio y control de medios y recursos de estas nuevas tecnologías sino también han extendido algunas de las actividades de su vida real al ciberespacio; trasladan sus relaciones personales a la red y sí modifican su forma de relacionarse socialmente. Los ciberadolescentes inmersos en esta interactividad virtual, tienen una nueva forma de estructurar sus relaciones sociales y convivir con sus semejantes, ya que son producto de una generación que entrecruza

las relaciones reales y virtuales y participan activamente en la construcción de una sociedad mediatizada por las redes virtuales.

“Pues le quiero decir que en mis tiempos libres lo que hago es estar en el msn y me gusta porque chateo con mis amigos sin necesidad de tener que hablarles por teléfono nos mas falta que estén conectados. Otra cosa que hago es ver los hi5 que es donde ves las fotos de tus amigos y aparte les puedes poner comentarios y al igual puedes chatear. Otra cosas que hago es ver la television veo mis programas favoritos. Otra cosas que hago bueno eso es muy aveces es ir al parque andar en bicicleta y mucho antes iba a clases de natación pero ya deje de ir porque ya no me da tiempo. Otra cosa es también muy a veces es hablar con mis amigas por teléfono otras cosas es meterme a Internet a ver vídeos en youtube y escuchar música también aveces me meto a una pagina que se llama es la moda donde ves chismes de los artistas o también luego me meto a ver fotos y cosas de mis artistas favoritos. Pero lo que hago mas en mis tiempos es estar en el msn y Internet .” sic (Paulina Pavón García).

En el ciberespacio los *adolescentes.com* se relacionan con sus amigos sin la necesidad de salir de sus casas, entrelazan su mundo real con el virtual y fortalecen su identidad en el ciberespacio y como pasa en el mundo real existe una aceptación o rechazo de los miembros de la comunidad igual que en cualquier grupo de la sociedad.

Así pues, mucho de nuestros jóvenes hoy en día dedican una buena parte de su tiempo a convivir en el mundo de la virtualidad como lo expresa uno de nuestros encuestados “...Hay veces en que los jóvenes pasamos más tiempo en el chat que en contacto con las personas cara a cara...” sic. (Edmundo).

Desde la infancia desarrollan habilidades mediante videojuegos, aprenden a bajar música, y realizan sus tareas en computadoras y el Messenger, las redes sociales se convierten en punto de reunión a distancia, en solitario y empiezan a desarrollar conversaciones a través de celulares, escuchando música en ipods, y realizando sus tareas en computadoras.

Otro de nuestros objetivos fue determinar de qué manera las comunidades virtuales influyen en la construcción de la identidad de los adolescentes ya que en esta etapa van formando y definiendo su personalidad; y es en compañía de los amigos virtuales con quienes transitarán este periodo.

Las comunidades virtuales les dan la posibilidad de mostrar una gama de formas de ser, adoptar estereotipos y transmitir diversas identidades. Los adolescentes eligen el grupo de amigos con los que se sienten más identificados, y les proporcionen sentido de pertenencia ya que se integran a grupos afines para conseguir aceptación y obtener seguridad. El ciberespacio les da la posibilidad de mostrarse como ellos quieren ser, de mostrar la cara que más les guste.

El 49 % del total de la muestra de los estudiantes encuestados dijeron que si han modificado su identidad por medio de la red; especificando que se miente con facilidad, pues no existe ninguna presión como en una relación cara a cara; que lo hacen porque es divertido, es la manera que ellos tienen de experimentar reacciones de rechazo o aceptación hacia otros; buscan la manera de ser agradables, populares o tener más amigos; forman identidades compartidas, esto es toman parte de la personalidad de los demás cibernautas, lo que más les gusta,...“También me a servido mucho para conocer amigos con los mismos intereses que yo y ahora soy amiga de todas las Fans de mi banda favorita (o casi todas).” sic (Cristina).

En el ciberespacio, donde circulan formas simbólicas que se construyen a partir de la diversidad de culturas que confluyen en él, se forman identidades de estas nuevas generaciones; los *adolescentes.com* se apropian de contenidos virtuales para la construcción de su conocimiento y personalidad, teniendo la posibilidad de ofrecer un perfil que no corresponde a su realidad, pueden variar y transformar su físico usando fotos que modifican, distorsionan e incluso falsifican lo que en verdad son.

El 47% de los estudiantes de la escuela privada y el 39% de la pública, aseguran que sienten mayor confianza para expresarse por medio de Internet, ya que nadie presencialmente escucha ni ve lo que escriben, pues es importante recordar que

muchos de ellos son personas tímidas, que en una conversación cara a cara no se atreven a decir lo que piensan y sienten, sin embargo, por medio de la red lo manifiestan abierta y libremente, pues no se sienten observados ni juzgados.

Otro de los objetivos fue comprobar que en las redes virtuales se conforma un discurso virtual-cultural, integrado por un sistema simbólico de códigos y signos propios de la red: hipertextos, códigos, íconos, elementos visuales y auditivos, en el que se intercambian y producen formas simbólicas: contenidos que surgen y se entrecruzan en el ciberespacio y se estructuran con base en metonimias y metáforas virtuales producidas por todos los actores de la red.

Respecto a nuestras hipótesis afirmamos lo siguiente:

La red es una nueva estructura de interacción virtual mediática, que se integra a partir de un lenguaje virtual-cultural, un sistema simbólico (patrones de significados, productos simbólicos, combinación de códigos, emoticones e imágenes virtuales) que emerge de Internet y que está determinado por las NTIC y en la que nuestros adolescentes.com participan activamente en su desarrollo y evolución que conlleva el conocimiento e ideología de éstos.

Los jóvenes aportan y generan mucho de lo que emerge en el ciberespacio; participan activamente, crean y colaboran en este intercambio simbólico virtual, muchos lo conocen como jerga virtual y les permite expresar sus sentimientos y emociones. En nuestro trabajo de campo detectamos que el 62% de los encuestados aprendieron solos el lenguaje que se usa a través de la red, y el 38% manifestó que algunos amigos o familiares les ayudaron a conocer este lenguaje "...El lenguaje para comunicarse ha cambiado mucho. Ahora, para ahorrar tiempo la gente utiliza letras en vez de palabras o signos de puntuación para representar gestos..." sic (José Antonio)

La forma de expresarse de los adolescentes en las redes virtuales es de manera poco usual; sin reglas gramaticales, libre, de forma casual y desinhibida, ocupan la menor cantidad de palabras, utilizando contracciones y signos que muchas veces los usuarios que no estamos familiarizados con este tipo de expresiones no entendemos, sus textos

son breves, únicamente transmiten ideas directas, su comunicación es instantánea y ágil para no perder la atención de los contactos, ya que la interacción es múltiple y simultánea, además de que abordan diferentes temas en cada una de sus conversaciones, que la mayoría de las veces no contienen inicio, desarrollo y conclusión del tema. Esto se ve reflejado en el aprendizaje académico, porque en la elaboración de sus trabajos escolares utilizan el menor número de palabras, con faltas de ortografía y con ideas no desarrolladas. "...msn es la nueva forma de escritura, ya que por ahorrar tiempo o por que se vea mas chic la forma en que la escribes han inventado miles de códigos, íconos etc..." sic (Larisa).

Concluimos que los jóvenes que interactúan en las redes sociales, sí modifican el modo de relacionarse ya que se rigen bajo las reglas y el sistema virtual del ciberespacio, esto es un lenguaje, expresión y forma de percibir su entorno que se entrecruza a partir de la realidad y ficción que posibilita el mundo virtual.

La interacción virtual de los adolescentes en el ciberespacio, lugar donde convergen diversidad de culturas, conforma un sentido colectivo que intercambia la percepción y experiencia de cada cibernauta, así pues estructuran una cibercultura virtual, producen y consumen productos simbólicos: valores, estereotipos, información, ideologías, etc., y surge una nueva forma de visualizarse, describirse, movilizarse y ubicarse en el espacio y tiempo ya que ahora lo realizan en un espacio abstracto, donde harán fluir una identidad incorpórea que puede ser verosímil pero no verdadera.

Comprobamos en nuestra investigación que los *adolescentes.com* a través de las comunidades virtuales establecen relaciones con otros cibernautas formando lazos de amistad que muchas veces son débiles, como es el caso de relaciones casuales que surgen en la red y con la finalidad de pertenecer a las comunidades e incrementar su círculo social primordialmente, ser aceptados por algún grupo afín, lo cual les permite identificarse y consolidar su personalidad. Esta nueva manera de socializar se realiza sin compromiso con fines de entretenimiento para compartir emociones, inquietudes y experiencias.

“Gracias al milagro de la tecnología se ha llegado a un punto de extremo desarrollo en las telecomunicaciones y hay veces en que los jóvenes pasamos más veces en el chat que en contacto con las personas cara a cara. Pienso que sería mejor que dedicáramos a las relaciones interhumanas cara a cara que a través de de una computadora.” (sic) Edmundo.

La mayoría de nuestra población objetivo considera que la interactividad es sólo una alternativa de comunicación y prefieren las relaciones presenciales ya que el acercamiento es más gratificante y cálido para ellos, y si bien algunos chicos se sumergen en las redes virtuales una gran parte de su tiempo, lo hacen porque en casa no les permiten salir, por el tiempo de traslado que implica las relaciones presenciales, por comodidad o porque se sienten solos, la soledad virtual compartida de los ciberadolescentes es una nueva forma de relacionarse en la red y caracteriza a los *adolescentes.com*, porque experimentan sentimientos colectivos con los cuales muchas veces se llegan a identificar.

Y si bien hasta ahora los actuales *adolescentes.com* trasladan sus relaciones a la red, manteniendo todavía un equilibrio en sus relaciones sociales; surgen las siguientes interrogantes ¿qué pasará con las generaciones que vienen? ¿Se logrará mantener una medida entre las relaciones virtuales y reales? En la actualidad muchos niños a la edad de 8 años ya están inmersos en las comunidades virtuales, viviendo situaciones de una adolescencia precoz, sin importar las políticas de las redes sociales e incluso con la autorización de sus padres.

Los *adolescentes.com* son una generación virtual que contribuye día a día a la producción, distribución y consumo de las formas simbólicas, la jerga virtual; construyen un lenguaje que consolida la estructura de interacción, con códigos textuales y visuales que se expande cada día más no sólo dentro de la red, sino en la forma de expresión textual cotidiana, lo cual constatamos a través de observar como escriben y se expresan en sus correos y tareas escolares a las que fueron sometidos.

En la red los *adolescentes.com* estructuran su lenguaje, participan en la construcción del conocimiento, valores y cultura en dos sentidos, uno el de la realidad y otro el de la virtualidad; por una parte construyen su identidad con la información real que viven cada día a través de la familia, amigos, escuela y sociedad en general y por otro lado en la red reciben información cibercultural ilimitada, que manifiesta ideologías, intereses y opiniones particulares y/o públicas que se difunden sin control y restricción alguna, que influye a los ciberadolescentes a imitar estereotipos y adoptar personalidades.

Los padres, familias y sociedad en general deben estar conscientes que las nuevas tecnologías son indispensables para el desarrollo de las nuevas generaciones y que tanto los jóvenes como los adultos no debemos estar excluidos de las exigencias de la nueva era de la información, estar a la vanguardia y expandir los beneficios de las nuevas tecnologías a toda la sociedad prioridad del mundo globalizado.

Sabemos que algunos padres están al margen del conocimiento y experiencia de las nuevas tecnologías, lo cual facilita que los *adolescentes.com* entren al ciberespacio sin restricción alguna y que además los padres por la comodidad de saber que los hijos están en casa “seguros”, propician el uso desmedido y sin control de la red. Los *adolescentes.com* quedan cautivos de ella, además la red asume el papel de formadora de valores, educación, cultura y fiel compañera que siempre está a su disposición y les brinda la posibilidad de compartir su soledad con “amigos virtuales” que construyen sus identidades a través de ideales, imaginación, sueños y fragmentos de la realidad.

El uso de las nuevas tecnologías, representan productividad y desarrollo, y fortalece las habilidades de los seres humanos, pero también implica desinformación, consumo de ficciones y falsedades; desvirtúa la cimentación de valores y principios tanto familiares como sociales y hasta vulnerar la integridad emocional, moral y física de nuestros *adolescentes.com*. La familia debe guiar el uso de la red y así como en generaciones pasadas se vigilaba las relaciones sociales supervisando el tiempo, lugar y amistades, ahora se deben trasladar los cuidados al ciberespacio, lo cual implica una participación activa por parte de los padres. Las familias tienen la responsabilidad de administrar el

uso y acceso al mundo virtual de sus hijos, los padres tienen que integrarse a la modernidad y conocer cómo funciona el ciberespacio.

Las instituciones educativas están realizando controles en cuanto al uso de Internet restringiendo el uso de redes virtuales; Instituciones públicas y privadas están buscando suministrar Internet a través de leyes y sanciones para aquellos que utilicen la red con fines de preservar la seguridad de los usuarios, lo cual ya es un gran paso, sin embargo lo más efectivo es enseñar a nuestros jóvenes a realizar un uso conciente y productivo de las nuevas tecnologías, esto es formar una sociedad de *adolescentes.com* que ejerza por sí mismo el control del consumo de los productos simbólicos virtuales con base en el conocimiento y selección considerando los alcances y repercusiones que tiene el estar inmersos en la red.

Testimonios

Karla

Yo me conecto todos los días como a las 6 o 7 de la noche y me quedo 1 0 2 horas dependiendo de que amigos esten conectados. Para mi el Messenger es divertido e interesante porque ahí platico con mis amigos y con familiares que no veo muy seguido o que viven fuera del país.

También en el Messenger puedes conocer mas a las personas como son que les gusta y varias cosas.

Ahí conoci a un amigo que viene a la escuela y no le hablaba y por medio de Messenger lo conocí mejor y nos hicimos muy buenos amigos y con el tiempo me empezó a gustar y yo a el y eso fue lo que mas me guasta del Messenger.

Y hablo con mis amigos las cosas que no hablamos en la escuela y aveces te puedes poner a jugar con tus amigos gato o verlos por la cámara web es muy divertido y te entretienes mucho. (Sic).

Ximena

Bueno pues yo me conecto casi todos los días como a las 5 o 6.

En el Messenger solo hablo con mis primos y con Karla, Pau, Sygrid y Pamela. Y aveces con un un amigo de mi prima que iba con ella en la secundaria y ahora vive en Tabasco.

A veces me agrega gente que ni conozco y una vez me agrego un tipo que me decía que le hablara por teléfono, y que nos viéramos, pero me dio mucho miedo por que tenía como 30 años.

También puedo hablar con familia que vive en otras partes como mi prima que vive en Pittsburg y mi prima paulina en los Angeles. (Sic).

Paulina

El Messenger es muy divertido por que platicas con tus amigos en donde estes bueno mientras que haya computadora y aparte de eso es ixtantanio yo me conecto después de hacer mis deberes o cuando no tengo nada que hacer o que estoy aburrida o cuando tengo un problema y quiero hablar con alguien igualmente me conecto.

El Messenger aparte de que puedes hablar con tus amigos puedes jugar con ellos. Yo estoy en el Messenger como 1 hora o 2 horas.

Tambien en el Messenger puede ser algo peligroso por que si aceptas a alguien que no conoces y te pregunta sobre ti y le cuentas todod te puede hacer algo.

Yo opino que el Messenger es muy divertido por que hablas con tus amigos cuando quieras. (Sic).

Alejandra

Yo me conecto generalmente diario en las tardes si no tengo nada que hacer o en las noches antes de irme a dormir.

Por el msn platico con mi familia, mis amigos, y solo le hablo a la gente que conozco porque si no los blokeo.

El msn es divertido porque pues platicas sin pagar y asi muchas cosas y aveces se conecta gente que casi no ves y asi.

Yo tengo msn desde que tengo 9 años y nunca lo e cambiado por flojera.

Tengo todos los contactos divididos en grupos y asi. (Sic).

Edmundo

Gracias al milagro de la tecnología se ha llegado a un punto de extremo desarrollo en las telecomunicaciones y uno de los ejemplos más claros es la mensajería instantánea por internet.

Hay veces en que los jóvenes pasamos más veces en el chat que en contacto con las personas cara a cara.

Algunas veces yo lo uso para pedir tareas o trabajos escolares, pero la mayoría de las veces lo utilizo para pasar música y a veces para hablar, pero casi nunca para lo último.

Cuando si quiero hablar, me conecto cerca de dos horas, pero prefiero tocar un instrumento u oír música.

Pienso que sería mejor que dedicáramos a las relaciones interhumanas cara a cara que a través de una computadora. (Sic).

Estefanía

Pues cuando me conecto, es cuando voy a hacer trabajos en la computadora o a veces me conecto por aburrimiento y ves quién está conectado, la verdad me gusta saludar a los que me caen bien a los que me saludan también aunque hay algunos contactos.

A veces no se que poner en el Nick y a veces pongo chistes o frases lindas, también pongo los nombres de mis amigas, los apodos de algunas personas, etc.

A mi me gusta mucho chatear u ver que se conectan mis amigos, hay varios niños que me gustan, y cuando se conectan me pongo como loca, porque me gusta chatear con ellos y algunas veces nos peleamos acerca de los equipos de fútbol o por las cosas que ponemos en el Nick.

Me gusta “molestar” a mis amigos en el Messenger, a veces se me hace un poco chistoso. También les pregunto de la tarea. Me mandan muchos mails muy lindos y si me gustan, se los regreso. (Sic).

Paola

Pues yo ya no huso mucho el internet por que salía muy bajo en mis calificaciones así que mi mamá me quitó el internet e hice la promesa que si salía mejor en la escuela me ponían el internet y pues si me lo pusieron pero ya no es como antes , antes el internet era wow para mi osea no podía salir por que estaba envovada con el y ahora es equis me conecto como 2 dias a la semana o luego un dia depende.

Pues en el Messenger platico con el chico que me gusta, mi novio, mis amigas, etc.

Cuando platico con mis amigas es asi de que le digo lo que me pasa o cosas asi

Con el chico que me gusta pues así le digo lo que siento por el y asi que me gusta con mi novio. Pues casi es lo mismo .Y asi.

La verdad ya me aburre un poco por que como que siempre es lo mismo todos los días deberían de inventar otra cosa”. (Sic).

Lorena

Bueno a mi me gusta el msn por que podemos hablar con nuestro amigos y asi gratis estoy casi todo el dia por que es divertido, te puedes expresar mejor.

Platico con caro, vale y muchas otras amigas.

Me gusta por que me siento bien bien platicando por que luego se conectan amigas que viven en otro lugar o desde hace hace mucho no veía , es divertido, bueno a mi me gusta mucho. (Sic).

Valeria

Pues para mi el Messenger es un medio de comunicación para hablar con mis amigos y es super padre. Aunque suene absurdo me aburro si no estoy en el msn. Por que puedes hacer amigos y amigas, conocer nuevas personas y ai wow en vdd yo amo el msn.

Platicas con tus amigos y pones cosas originales en el Nick y subnick y asi lo puedes poner de colores y se ve super padre. Me encanta el msn es uno de mis vicios junto con Wisin y Yandel <3. (Sic)

Abril

En el msn, me la paso horas, ahí platico con mis amigos y familia, es divertido por que hablas y hablas y no se te seca la garganta jaja, de todos los amigos tengo agragados, hablo con: Charlie, Choco, Paco, Karla, Angie, Michelle, Rodri, Danny, Alan, Fer, Pablo, Julio, Abraham etc.

Con mi familia solo hablo con mis primos y con algunas tias a mi papá lo bloqueé por que cuando me conectaba solo me decía : “ya hiciste tu tarea?”, “ya estudiaste?”; así que lo bloqueé jaja pero pues el lo hace por mi bien. En el msn hablo de muchas cosas, como de el fin de semana, de que vamis a hacer o el fin de semana etc. (Sic).

Claudia

Yo me conecto todos los días como a las 6 o 7de la noche, me quedo 1 o 2 horas dependiendo de mis amigos que estén conectados .

Para mí el messenger es divertido e interesante porque ahí platico con mis amigos y con familiares que no veo muy seguido o que viven fuera del país.

Las nuevas formas de socializar También en el Messenger puedes conocer más a las personas como son, qué les gusta y varias cosas.

Ahí conocí a un amigo que viene a la escuela, yo no le hablaba y por medio del Messenger lo conocí mejor y nos hicimos muy buenos amigos y con el tiempo me empezó a gustar y yo a él y eso fue lo que más me gusta del Messenger .

Y hablo con mis amigos las cosas que no hablamos en la escuela y a veces te puedes poner a jugar con tus amigos gato o verlos por la cámara web es muy divertido y te entretienes mucho. (Sic).

Larisa.

Las nuevas formas de socializar.

Para mi no es muy importante esto del msn, bueno si lo uzo y es divertido, pero al principio, cuando sacas tu cuenta de msn, hi5 o Factbook es divertido, interesante etc. pero ya después de un tiempo se vuelve aburrido, tal vez lo unico que no pasaria de moda sería el msn por que se puedes comunicar con muchas personas al mismo tiempo, con personas que estan del otro lado del mundo y sin límite de tiempo pero es no es lo mas interesante, lo interesante del msn es la nueva forma de escritura, ya que por ahorra tiempo o por que se vea mas chic la forma es la que escribes han inventando miles de codigos iconos etc. (Sic).

Brianda.

El Messenger es muy util para estar en contacto con varias personas platicar con ellos intercambiar música, imágenes y otras cosas.

Sirve para hablar con personas que estan muy lejos sin costo alguno.

Tambien puedes compartir fotos y videos con tus amigos y conocer a los amigos de tus amigos mediante una conversación de muchas personas.

También están los emoticons que son animaciones para sustituir algunas palabras algunos son muy chistosos. Bueno creo que eso es todo. (Sic).

Sharon.

Es un medio de comunicación para mí porque ahí encuentro y tengo contacto con muchas personas así como amigos que veo recurrentemente o amigos que hace mucho que no veo puedo tener contacto con ellos mediante el Internet.

Yo lo uso para eso para poderme comunicarme con muchos amigos, o para realizar alguna tarea o trabajo. O al compartir alguna foto o archivo. Siempre que lo uso es para platicar o para matar el tiempo. También lo puedes usar para hablar con alguien que vive muy lejos aunque también debes de tener cuidado con quien conversas porque podrían tener muchas malas intenciones. (Sic).

Jhovani.

En este tiempo las formas de comunicarse son muy diferentes y nuevas, se puede comunicar por teléfono e Internet, el más usado de entre mis amigos y yo es la Internet mediante un programa llamado Messenger.

El Messenger es una de las formas más instantáneas y fáciles de comunicarse con amigos, familias y compañeros.

En mi opinión el Messenger tiene 1 lado bueno y uno malo ya que por este medio han ocurrido casos de secuestros o robos, ya que no se puede saber a ciencia cierta si tan solo existe la persona con la que puedes estar chateando.

Y el lado bueno es que puedes hablar con todos tus amigos a la vez y en el mismo lugar, intercambiar fotos, videos o música.

Por ese medio también te pueden ayudar en las tareas o en lo que lo necesitan.

Yo he tenido experiencias buenas y graciosas he conocido gente muy buena y nueva que ahora ya son mis amigos y me han ayudado y apoyado también he salido con ellos y así mi grupo de amigos ya es más grande.

Carlos.

Pues el Messenger es muy útil y a veces cuando necesitamos documentos o fotografías también sino para conocer gente y platicar con mis amigos también sirve para jugar je je je.

Ademas es una forma economica de comunicarnos con personas incluso de otros paises por que no tiene costo, lo malo es que se a prestado a abusos y maltratos porque hay abusadores de menores secuestradores y extorsionadores pero pues con el debido cuidado es algo muy seguro. (Sic).

Cristina.

El Messenger me sirve mucho para estar en contacto con todos mis amigos, inclusive los que no estan en el pais.

Tambien cuando no se que tenemos de tarea, siempre hay alguien en el Messenger que me ayude o simplemente para platicar de chismes con mis amigas.

Tambien me a servido mucho para conocer amigos con los mismos intereces que yo y ahora soy amiga de todas las Fans de mi banda favorita (o casi todas).

Me sirve para revisar mi correo o cuando estoy aburrida juego con mis amigos los diferentes juegos pero no solo lo utilizo para esto tambien para poder hacer trabajos con mis compañeros.

Betty.

Pues a mi no me gusta el Messenger, porque no sabes con que tipo de personas te puedes encontrar y me aburro muy rápido aunque platique con personas que conosco y lo más que puedo estar ahí es 1 hora a veces si me entretengo con

personas que hace mucho tiempo que no las veo, pero es muy fácil que me aburra, aparte de que no tengo Internet.

También porque a veces algunas personas mal interpretan lo que les dices. (Sic).

José Antonio.

El Messenger es ahora, uno de los medios más usados por los jóvenes, además de otros medios como el Hi5 o el Facebook, además de My Space entre otros.

Estos han sustituido de manera importante el teléfono a los mensajes de texto, debido a que se pueden ver fotos y además realizar diversas actividades como jugar o compartir archivos.

En el hi5 se pueden ver fotos de todas las personas que son tus amigos, puedes ver su descripción, sus gustos e intereses, además de ver los amigos de tus amigos y los amigos de sus amigos y así sucesivamente.

El lenguaje para comunicarse ha cambiado mucho. Ahora, para ahorrar tiempo la gente utiliza letras en vez de palabras o signos de puntuación para representar gestos. (Sic).

Ana Lorena.

Gracias a la tecnología que va cambiando generación tras generación, han surgido muchas y nuevas formas de socializar como hi5, Factbook y el más importante y útil de todos el Messenger; con estas herramientas podemos contactar amigos y conocer nuevas personas.

En el Messenger podemos poner imágenes acerca de lo que queremos, cambiar la letra de color con lo que mandas el texto, también existen zumbidos que avisan a otras personas cuando quieres hablar con ellos.

El hi5 y Factbook son herramientas en las que se pueden poner muchas imágenes, comentarios, chatear y conocer a una gran cantidad de personas, del sexo que cada quien desee.

Estas nuevas formas de socializar facilitan la comunicación, sin tener que hablar por teléfono o ir a su casa.

Se han creado nuevos códigos y abrevaciones de palabras para hacer más rápida nuestra escritura y que los mensajes sean más cortos.

También existen distintos íconos para comunicar algún sentimiento como alegría, tristeza, sorpresa, etc. (Sic).

Tamara.

En estos tiempos las nuevas maneras de sociabilizar han cambiado mucho, ahora la mayoría de las personas se comunican ahora por medio del Messenger, también hay otros medios como el hi5, facebook, my space etc. Realmente yo utilizo más el Messenger, por ahí puedes conocer a más personas y hablas más directo que por hi5; a mí si me gusta el Messenger aunque yo por ahí no he conocido a alguien porque no se me hace muy seguro o confiable, pienso que es peligroso ya que no sabes quien es, pero si he sabido de amigos que conocen a nuevas personas por ahí. Tiene sus pros y contras el Messenger, si es padre ya que puedes utilizar muchos íconos, poner imágenes en el display, fotos tuyas etc. Es divertido a mi si me gusta porque siempre estoy en contacto y hablando con mis amigos, no siempre hablo con todos pero si con la mayoría, por ahí puedo contarles muchas cosas y platicar con ellos por mucho tiempo sin tener que utilizar el teléfono. A veces me aburro sinceramente, pero eso si, no me conecto diario porque no siempre puedo. Todo esto ha cambiado mucho la comunicación, la forma de hablar, la forma de ser, pero espero que esto no nos afecte de manera negativa en el futuro. Es una buena idea, si creo que ayude, tan siquiera un poco.

Realmente no tengo íconos, más que los que vienen ya en el Messenger, no me gusta mucho utilizarlos. (Sic).

Correos de nuestros adolescentes.com

“El propósito de esta carta es para informarle para que sirve el Messenger, este programa es muy útil, ya que a través de éste se puede comunicar con las demás personas en la comodidad de su casa, también es muy útil porque si es que alguna persona tiene amigos o parientes en el extranjero y lejos de la persona se pueden comunicar a través de este medio sin tener que encontrarse.

Este programa es muy útil ya que se puede comunicar con las personas que se quiera sin necesidad de encuentros y también tener encuentros con personas que hace mucho tiempo no se ha visto por distancia u otras razones.

Gracias por su atención y espero que esta información pueda serle útil.” (sic)

André


“Uno de los motivos es que puedo platicar y contarle muchas cosas a las personas.

Por otra parte puedo hacer amigos. Yo se que en estos tiempos ya es muy peligroso platicar con alguien que no conozcas y pues es mucho mas peligroso dar datos personales como direccion de tu casa, telefono, e información personal de tu familia. Pero yo solo platico con amigos que conosco o con gente que llego a conocer por medio de otros amigos.

Otra cosa que le queria decir es que aunque gusta platicar por el Chat; llegan a haber veces en que la verdad me desespero porque en cuanto me conecto, muchos de amigos empiezan a hablarme, y a veces son tantos amigos, que mi paciencia llega al limite y mejor me desconecto.

A veces cuando me conecto y empiezo a platicar siento algo extraño. Algo que ni yo misma pudiera explicar. Es como una sensacion en la que no puedo dejar de escribir en el tablero de la computadora. Pero lo que no me gusta es cuando me tengo que desconectar. Siento como si alguna parte de mi se quedara en la computadora y no me dejara ir.

Bueno sin más por el momento. Le dejo un saludo.” (sic)

Anaely 

“El Messenger es una herramienta de trabajo que sirve para el envío de mensajes instantaneos por medio de un equipo con conexión a Internet.

También nos ayuda a comunicarnos con gente de otros países, estados, casas, cuartos, etc. o gente que no hemos visto en un determinado periodo de tiempo.

No se puede tener una experiencia en especial pues por medio de la red puede haber un intercambio de datos tanto visuales como auditivos pero no táctiles y se pierde el efecto de conocer algo nuevo. Pero también por medio de la red hay un mundo totalmente accesible hacia los adolescentes Que los puede orillar a el vicio del alcohol, las drogas, el tabaco, las apuestas y hasta el suicidio.” (sic)

Daniel

“El Messenger facilita la comunicación de los usuarios en Internet. Antes de ser creado, el medio más eficaz de comunicación en privado eran los correos electrónicos, pero era desesperante tratar de dar una noticia impórtate y no saber si el remitente la había recibido o no, y el esperar una respuesta era igual de frustrante. Pero gracias a la creación de este pequeño software, ahora es posible comunicarnos fácilmente con amigos, compañeros, familiares y con la gente en general.

Desventajas

Adicción: El uso en particular del msn en los jóvenes causa vicio, ya que se pueden crear comunidades virtuales formadas por amigos y conocido.

Daño a la vista. Derivado del anterior punto, la luz del computador causa el deterioro de la visión, incluso con el tiempo y uso prolongado, puede llegar a causar ceguera.

Anarquía. A la vez, la formación de las comunidades virtuales puede provocar una carencia de valores, donde se discrimina a unos o se abusa de poder.

Infestación de virus. Al compartir archivos por este medio, es muy posible la propagación de los virus de computadora, lo que puede arruinar el PC.

Plagio de identidad. Existen hackers, que pueden robar tu contraseña y usar tu cuenta para hacer daño a otros en tu nombre, pudiéndote causar problemas con amigos y conocidos.

Ser engañados. A causa del anonimato del chat/msn, es posible caer en manos de alguien que dice ser lo que no es. Es un problema mayor, pues la red esta llena de pederastas y adictos a la pornografía, por lo que nunca es seguro reunirse con personas de ese tipo.

Carencia de cortesía. Debido al ambiente informal, se crea un ambiente de descortesía y muchas veces de anticortesía.

Malformaciones en el idioma. Esto es parte de la cibercultura, donde esta generalizado el uso de abreviaciones o algún tipo de lenguaje cifrado. Esto poco a poco va deformando el idioma. Se pierde interés por la ortografía y la gramática.

Ventajas

Desarrollo de habilidades cognoscitivas. El messenger puede ayudar a que los jóvenes tímidos puedan participar activamente en una discusión debido a que pueden realizarlo de forma anónima y esto ayuda a perder ese miedo de participación.

Fortalecimiento de valores. Las comunidades y uniones que se forman hacen que se desarrollen buenos valores y buenos líderes, ayudan a fortalecer la identidad y ayuda a que los jóvenes tengan acceso a principios como la confianza y el respeto.

Facilidad de comunicación. Ya que es posible mantener conversaciones con personas de otras ciudades, países e incluso continentes.

Conocimiento cultural. Al momento de charlar con personas de otros lugares, se aprenden sus costumbres y tradiciones; su cultura en general.

Mayor facilidad de expresión. Se pueden hablar temas muy privados o personales, dando a conocer tus opiniones y juicios, sin miedo a el qué dirán.

Hacer trabajos en equipo. Con esto se evita el ir a reunirse a una casa, ya que basta con agregar a los miembros del equipo en una sola conversación y comenzar la tarea.

Económico. El lugar de gastar en llamadas a larga distancia, basta con que la otra persona se conecte. Es posible usar micrófono y cámara web, estableciendo una video llamada” (sic)

Valeria

“Bueno, es casi para mí una necesidad, me ha salvado de tantas que ni siquiera podría contar cuantas veces me ha salvado. De ahí pido a mis compañeros que tareas faltan por hacer, que tengo que hacer para resolver un ejercicio o pasarnos información de investigaciones y otras cosas.

Me gusta porque puedes poner imágenes y fondos a tu gusto, ahora ya puedes ver y platicar con otras personas sin teclear nada, luego puedes ver los correos electrónicos como presentaciones, videos y documentos (como este), de esta manera “Edgar” (el niño que se cae de un tronco, muy chistoso) se volvió el niño más famoso de toda la internet...
¿Increíble no?

Luego van los emoticonos, esos son los monitos que se mueven si dices algo, ejemplo: escribes si, y uno de estos está moviendo la cabeza diciendo que si mímicamente. Hay varios mensajes de estos que puede mandar...

Puedes meter a varias personas en una sola conversación, pero se confunde con quien hablas, si le quieres decir algo a alguien, seguro la otra persona entenderá que le dijiste eso...

Bueno esta es la descripción del chat, en verdad me impresiona porque la tecnología está avanzando muy rápido, lo único que falta que tengas una realidad virtual con la que puedas comunicarte con alguien, seria muy padre eso, pero todo a su tiempo...” (sic)

Luis Roberto

“Yo siempre que llego a mi casa como , veo un rato tele y me conecto en el msn , aqui siempre hablo con mis primos y amigos
aveces veo videos en Youtube de como pintarte las uñas que como leopardo y zebra y asi o
aveces veo como maquillarte como
los artistas.

Aveces veo los hi5 aunque yo ya borre el mio de vez en cuando lo abro y veo que hay de nuevo ,
tambien a veces bajo musica y se la pongo a mi ipod.

Casi siempre estoy en la compu es muy raro que no este , cuando no me conecto es cuando mi
hermano se lleva la computadora a su escuela o cuando estoy en exámenes.

eso es lo que hago en msi tiempos libre en internet.” (sic)

“Cuando llego lo primero que hago es comer, descanso de 3:00 a 4:00 despues me voy a jugar basketball por una hora a mi parque de adelante yo sola en lo que mi mamá corre, es mi deporte favorito jugando me relajo y me siento muy bien despues me meto a bañar, luego hago la tarea luego me meto a la computadora a investigar unos conceptos que nos pide siempre el profesor de matemáticas en lo que estoy investigando estoy en el msn preguntando tareas que me hayan faltado o para platicar me gusta mas comunicarme con mis amigos por el msn que por el teléfono las ventajas son: que mi mamá no escucha lo que hablo que puedo estar hablando con muchas personas a la vez y puedo estra mucho tiempo, cuando acabo la tarea estoy en la computadora escuchando música en youtube de mis artistas favoritos o en el hi5 viendo los imágenes de mis amigos y poniento comentarios en sus fotos o me meto a una página que se llama face in hole esa página me gusta mucho por que es una página que viene desde artistas, cantantes, revistas, deportes etc vienen los cuerpos y el cabello menos la cara y hay recortas la tuya y la pegas y t puedes poner desde una moledo hasta una caricatura y luego la mandas a los correos de tus amigos para que lo vean o luego estoy viendo mi correo, tengo 64 contactos en el msn los más importantes son mis mejores amigos y mi novio y luego con los demás casi no hablo por que ya ni se ni para que los tengo en la computadora me distraigo mucho cuando estoy aburrida o hay una página que se llama es la moda y vienen test poemas esta padre esa página y muy interesante o luego ya cuando no tengo nada pero nada que hacer pongo en youtube una canción y pongo la letra y me pongo a cantar como karaoke después de estar en la computadora porque mi mamá sollo me deja estar una hora por que dice que es una pérdida de tiempo me pongo a repasar algo lo que más me gusta es matemáticas y hay muchas cosas que no entiendo y me pongo a repasar para entenderle o luego mi hermana me explica y como a las 9:00 me bajo a cenar normalmente solo tomo leche y luego termino algo si me falto de tarea y como a las 10:00 me voy acostando pero antes preparo mi uniforme y mi mochila para el día siguiente y por último me voy a dormirmir.”

Sigi

“Pues le quiero decir que en mis tiempos libres lo que hago es estar en el msn y me gusta porque chateo con mis amigos sin necesidad de tener que hablarles por teléfono nos mas falta que estén conectados. Otra cosa que hago es ver los hi5 que es donde ves las fotos de tus amigos y aparte les puedes poner comentarios y al igual puedes chatear. Otra cosas que hago es ver la television veo mis programas favoritos. Otra cosas que hago bueno eso es muy aveces es

ir al parque andar en bicicleta y mucho antes iba a clases de natación pero ya deje de ir porque ya no me da tiempo. Otra cosa es también muy aveces es hablar con mis amigas por teléfono otras cosas es meterme a Internet a ver vídeos en youtube y escuchar música también aveces me meto a una pagina que se llama eslamoda donde ves chismes de los artistas o también luego me meto a ver fotos y cosas de mis artistas favoritos. Pero lo que hago mas en mis tiempos es estar en el msn y Internet ." (sic)

Paulina

Conversación de una adolescente.com en el MSN

debbieeee. dice:

heey youuu
cmoo estass!

·\$6,7Bяĩand™(♫)·\$6,#ADE701εLiTε!- ·\$-\$1,0 llllll·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ llllll
dice:

k Onda =D"
bn bn y thu?

debbieeee. dice:

bieennn muuuu bn
ya zalistee d prepa

·\$6,7Bяĩand™(♫)·\$6,#ADE701εLiTε!- ·\$-\$1,0 llllll·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ llllll
dice:

ps ia kasi estoi afuera
faltan k ia me pongan todas mis calificaciones

debbieeee. dice:

ouuu yaaa
ii estas trishte?

·\$6,7Bяĩand™(♫)·\$6,#ADE701εLiTε!- ·\$-\$1,0 llllll·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ llllll
dice:

pork?
a de k voi a salir?
ps ai 2-2-
jejejejem

debbieeee. dijo (06:55 p.m.):

uuuh no estess sad

·\$6,7Bяĩand™(♫)·\$6,#ADE701εLiTε!- ·\$-\$1,0 llllll·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ llllll
dice:

.....

jajaa

debbieeee. dice:

eeeh?

asssh q groseru

·\$6,7Bяĩªnd™(♫)·\$6,#ADE701єLιTє!- ·\$·\$1,0 ||lllll·\$·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCє·\$·\$ ||lllll

dice:

haha ps no hablas

xD!

debbieeee. dice:

puesss pensee q iaa t habiias idouu

·\$6,7Bяĩªnd™(♫)·\$6,#ADE701єLιTє!- ·\$·\$1,0 ||lllll·\$·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCє·\$·\$ ||lllll

dice:

hahaa no

a esk tengo el ausent vdd?

jajajja

k wey+}

debbieeee. dice:

aaah ya yaaap

sii pnsee q ia t habiiaass idouup

hey youuu estass?

pq nu contestass?!

·\$6,7Bяĩªnd™(♫)·\$6,#ADE701єLιTє!- ·\$·\$1,0 ||lllll·\$·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCє·\$·\$ ||lllll

dice:

hahahahaha

prdn jejejeje

=D!

esk me andan hablando varios i a vez k se azen pekeñitas xi ereas la 2da xD i te kedas asee asta la orrilla

i ps no veo el botoncito ese k se cambia de color xD!

i k k kuentas?

debbieeee. dice:

jojoo

ahhh boenoooo

yy uhmm

tienezz noviia?

·\$6,7Bяĩªnd™(♫)·\$6,#ADE701єLιTє!- ·\$·\$1,0 ||lllll·\$·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCє·\$·\$ ||lllll

dice:

www.myspace.com/skateordie_motherfucker

no jejjem

y tu?

debbieeee. dice:

buuuu ii ezo?

yooo tmpoouk

·\$6,7Bяĩªnd™(♫)·\$6,#ADE701єLιTє!- ·\$·\$1,0 ||lllll·\$·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCє·\$·\$ ||lllll

dice:

ps ia vez uno k esta feo xD! hahaha

so k

debbieeee. dice:

aïi noo eztazz feuuu
eztazz enamooradu o alwo?
de alguieeen?

o a verr quuuentame tuuzz penazz

·\$6,7Bяĩªnd™(ſ).\$6,#ADE701εLιτTe!- ·\$-\$1,0 lllllll·\$0,#0080FFNospherE™.\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ lllllll
dice:

hahahah am ps

seeee ai 2-3

mi ex

debbieeee. dice:

quuuenta

·\$6,7Bяĩªnd™(ſ).\$6,#ADE701εLιτTe!- ·\$-\$1,0 lllllll·\$0,#0080FFNospherE™.\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ lllllll
dice:

la corte hace 7 meses

i duramos 2 años casee

xD

i aseee ps....no ams eh tenido frees

pero komo k no funciona eso jajaja xD

i ps ando "wanting for" hahha aso k

ai una chika k asee me dijo k salierama semana i pues aver k Onda....

aveces extraño ala vieja esa

debbieeee. dice:

·\$6,7Bяĩªnd™(ſ).\$6,#ADE701εLιτTe!- ·\$-\$1,0 lllllll·\$0,#0080FFNospherE™.\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ lllllll
dice:

epro a pinche mamona jajajaja...bno creo k io fui mas mamon!xD!

jajajajaja

era eia

debbieeee. dice:

oooo y noo qierezzz volver cn la etsss

·\$6,7Bяĩªnd™(ſ).\$6,#ADE701εLιτTe!- ·\$-\$1,0 lllllll·\$0,#0080FFNospherE™.\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ lllllll
dice:

lo se es

jajajajajaajajajajaa

xD!

debbieeee. dice:

uuuuh yaap

jajjaa tuu no eres emo?

·\$6,7Bяĩªnd™(ſ).\$6,#ADE701εLιτTe!- ·\$-\$1,0 lllllll·\$0,#0080FFNospherE™.\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ lllllll
dice:

seeee...

hahahaha no

jajajaja

komo tengo i fleko de a 1 metro , mepinto los ojos ,lloro,y oigo alesana

hahahahahahahahaha!!

respeto pero ahhhhhh hahahaha

debbieeee. dice:

hahahahahahahahahahaha

iooo no soy emoO!!

·\$6,7Bяяand™(f)·\$6,#ADE701€LiT€!- ·\$-\$1,0 |||||·\$-\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ |||||

dice:

ahhahahahaha kien dijo eso jajajajaja

debbieeee. dice:

no zeee

senti aatakee

jajajaja ntc

·\$6,7Bяяand™(f)·\$6,#ADE701€LiT€!- ·\$-\$1,0 |||||·\$-\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ |||||

dice:

jajajajjaaaj

i tu kn eres?

izq o derch?

debbieeee. dice:

o sea comoo?

en q sentidOO

·\$6,7Bяяand™(f)·\$6,#ADE701€LiT€!- ·\$-\$1,0 |||||·\$-\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ |||||

dice:

aja en tu display

asee

de ferente

komo estoi yo

jajajaja so k

debbieeee. dice:

jajaja

aaah ya

·\$6,7Bяяand™(f)·\$6,#ADE701€LiT€!- ·\$-\$1,0 |||||·\$-\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ |||||

dice:

izq derch

debbieeee. dice:

izqierda

·\$6,7Bяяand™(f)·\$6,#ADE701€LiT€!- ·\$-\$1,0 |||||·\$-\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ |||||

dice:

ya?

jajajajajajajajajaja

debbieeee. dice:

sii yaaaa no soiii tontaaa!!

·\$6,7Bяяand™(f)·\$6,#ADE701€LiT€!- ·\$-\$1,0 |||||·\$-\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ |||||

dice:

hahaha digo.....por si las dudas

jajajajajajaja

ntc

debbieeee. dice:

jajajajajjjajaja

groseruuuuuu u.u

·\$6,7Bяяand™(♫)·\$6,#ADE701€LitTe!- ·\$-\$1,0 ||l||l·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ ||l||l
dice:

fue broma tu!

debbieeee. dice:

mas te vale tuuuu

oiee

t piido un favorrrr?

escribe un guion bahoo

·\$6,7Bяяand™(♫)·\$6,#ADE701€LitTe!- ·\$-\$1,0 ||l||l·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ ||l||l
dice:

aja.....aver...

debbieeee. dice:

jaja esq el miouu no sirve

·\$6,7Bяяand™(♫)·\$6,#ADE701€LitTe!- ·\$-\$1,0 ||l||l·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ ||l||l
dice:

-

jajajajajjjajaja

xD!

debbieeee. dice:

jajajaja

·\$6,7Bяяand™(♫)·\$6,#ADE701€LitTe!- ·\$-\$1,0 ||l||l·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ ||l||l
dice:

debbieeee. dice:

graciasss

jajaja

yaa

con un bastaaa

jajaj

oieeee iii q haraz cn tantas vacacioneeez!

·\$6,7Bяяand™(♫)·\$6,#ADE701€LitTe!- ·\$-\$1,0 ||l||l·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ ||l||l
dice:

hahaha ps me keria meter a trabajr

aunk mi papa no kiera

xD

am patinar ensayar kn la

i noc e hahahhaha

talvez irme a guadalajara una semana o algoa see ekn mis primos(sus amigas)

hahahaha xD

debbieeee. dice:

trabahaar de kee o kep?

jajajaja

las amigazz ea ea ea

·\$6,7Bяяand™(♫)·\$6,#ADE701€LitTe!- ·\$-\$1,0 ||l||l·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$-\$ ||l||l
dice:

ps no ce aun.... un amigop trabaja en una +kota
i ps ai no ams te paras i ya xD
amm otro era aseee reforestandoa rboles xD
(esk soi medio ekologista xD!)
i ps hacia diseños pero
ps ia dejare la skul i ia dejaran de pedirme xD
hahaha xD

debbieeee. dice:

ooohH q padree
amOo el diseñoo
jaja y q bueen pedo q eres ekologiistaa
yo tmn n.n
jajaj q ñoña

·\$6,7Bяtand™(♫)·\$6,#ADE701€LiT€!- ·\$·\$1,0 |||||·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛNCε·\$·\$ |||||
dice:

hahaha
xD
a i odio la t.v

bno ai exepciones de 2-4 carikaturas cagadas
xD
i komo 3 canales aca educativos o cagados xD
so k
hahahahahahahha

debbieeee. dice:

jajaja ya zeeeeppp
q carizzz t guuustana

·\$6,7Bяtand™(♫)·\$6,#ADE701€LiT€!- ·\$·\$1,0 |||||·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛNCε·\$·\$ |||||
dice:

ps aseee no ce chowder x!
xD!
flapjack mazo

debbieeee. dice:

nu laszz conozcuuu

·\$6,7Bяtand™(♫)·\$6,#ADE701€LiT€!- ·\$·\$1,0 |||||·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛNCε·\$·\$ |||||
dice:

hahaha xD
bno bno south park
es clasiko
pero komo k luego aburre
xD
bob espoja
pero el viejo ahora es demaziadop estúpido

debbieeee. dice:

haha ziiii
a mii ya no m guuuustaaa!!

·\$6,7Bяīānd™(♫)·\$6,#ADE701εLiṛTe!- ·\$·\$1,0 ıllıllı·\$·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$·\$ ıllıllı
dice:

o las aventuras de Rocko me gustaban
xD

oh billy y mandy tabn es buena

debbieeee. dice:

la vida moderna d rockooo

oooooh <3

·\$6,7Bяīānd™(♫)·\$6,#ADE701εLiṛTe!- ·\$·\$1,0 ıllıllı·\$·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$·\$ ıllıllı
dice:

eso

pues!

jajajajajajaja

si no ma xd

debbieeee. dice:

jajajajajajajaja

oooieeep

deboo irmee

un guuustazooo platikar con ustedddddd

cuideseeee{

·\$6,7Bяīānd™(♫)·\$6,#ADE701εLiṛTe!- ·\$·\$1,0 ıllıllı·\$·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$·\$ ıllıllı
dice:

hahaha mta ia vez hahaha no rifas so k
vale vale = tekuidas !

debbieeee. dice:

jajajaja

iwal

jajaja me kagan esazzz cariitzzz

luego m pasass unassh

·\$6,7Bяīānd™(♫)·\$6,#ADE701εLiṛTe!- ·\$·\$1,0 ıllıllı·\$·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$·\$ ıllıllı
dice:

jajajajajaja

va

xD

jajajaja

debbieeee. dice:

ñ.ñ

baaiip

·\$6,7Bяīānd™(♫)·\$6,#ADE701εLiṛTe!- ·\$·\$1,0 ıllıllı·\$·\$0,#0080FFNospherE™·\$1,#FE107BTЯΛnCε·\$·\$ ıllıllı
dice:

biE

No. Pregunta		Escuela Pública Primer Grado						
1	Computadora en casa	Si 36	No 4					
		Diario	C/tercer día	1 vez semana	1 vez mes			
2	Frecuencia en uso	15	15	6	4			
		1 hr	2 hrs	3 hrs	4 ó mas			
3	Tiempo	15	14	5	5			
		Si	No					
4	Acceso a Internet	37	1					
		Trabajos Escolares	Investigar no trabajo escolar	Bajar música, fotos, etc	Chat	Redes	Otros	
5	Distribución en uso	24		5	10		1	
		Casa	Escuela	Cibercafé	Otros	No acceso		
6	Lugar de uso	34	1	4	1			
		Segundo Grado						
1	Computadora en casa	Si 37	No 3					
		Diario	C/tercer día	1 vez semana	1 vez mes			
2	Frecuencia en uso	15	12	8	5			
		1 hr	2 hrs	3 hrs	4 ó mas			
3	Tiempo	12	16	7	5			
		Si	No					
4	Acceso a Internet							
		Trabajos Escolares	Investigar no trabajo escolar	Bajar música, fotos, etc	Chat	Redes	Otros	
5	Distribución en uso	13	1	8	15	3		
		Casa	Escuela	Cibercafé	Otros	No acceso		
6	Lugar de uso	35		5				
		Tercer Grado						
1	Computadora en casa	Si 29	No 11					
		Diario	C/tercer día	1 vez semana	1 vez mes			
2	Frecuencia en uso	17	8	14	1			
		1 hr	2 hrs	3 hrs	4 ó mas			
3	Tiempo	11	11	16	2			
		Si	No					
4	Acceso a Internet	38	2					
		Trabajos Escolares	Investigar no trabajo escolar	Bajar música, fotos, etc	Chat	Redes	Otros	
5	Distribución en uso	24	3	10	11	2	0	
		Casa	Escuela	Cibercafé	Otros	No acceso		
6	Lugar de uso	28	1	11	0	0		

Con esta serie de preguntas se pretende establecer los parámetros de acceso a las nuevas tecnologías.

No. Pregunta		Escuela Privada Primer Grado						
1	Computadora en casa	Si 39	No 1					
2	Frecuencia en uso	Diario 25	C/tercer dia 11	1 vez semana 4	1 vez mes 0			
3	Tiempo	1 hr 7	2 hrs 14	3 hrs 9	4 ó mas 10			
4	Acceso a Internet	Si 39	No 1					
5	Distribución en uso	Trabajos Escolares 27	Investigar no trabajo escolar 2	Bajar música, fotos, etc 5	Chat 5	Redes 0	Otros 1	
6	Lugar de uso	Casa 39	Escuela 0	Cibercafé 0	Otros 1	No acceso 0		
No. Pregunta		Segundo Grado						
1	Computadora en casa	Si 40	No 1					
2	Frecuencia en uso	Diario 29	C/tercer dia 10	1 vez semana 1	1 vez mes 0			
3	Tiempo	1 hr 6	2 hrs 15	3 hrs 12	4 ó mas 6			
4	Acceso a Internet	Si 39	No 1					
5	Distribución en uso	Trabajos Escolares 30	Investigar no trabajo escolar 2	Bajar música, fotos, etc 6	Chat 2	Redes 2	Otros 0	
6	Lugar de uso	Casa 40	Escuela 0	Cibercafé 0	Otros 1	No acceso 0		
No. Pregunta		Tercer Grado						
1	Computadora en casa	Si 40	No 1					
2	Frecuencia en uso	Diario 34	C/tercer dia 5	1 vez semana 1	1 vez mes 0	0	0	0
3	Tiempo	1 hr 0	2 hrs 13	3 hrs 19	4 ó mas 8	0	0	0
4	Acceso a Internet	Si 40	No 0					
5	Distribución en uso	Trabajos Escolares 16	Investigar no trabajo escolar 0	Bajar música, fotos, etc 8	Chat 16	Redes 0	Otros 0	0
6	Lugar de uso	Casa 40	Escuela 0	Cibercafé 0	Otros 0	No acceso 0	0	0

Con esta serie de preguntas se pretende establecer los parámetros de acceso a las nuevas tecnologías.

		Escuela Pública Primer Grado						
		Conocer gente	Correo electrónico	Búsqueda de Información	Entretención			
7	Objetivo del uso	1	10	16	13			
		SI	No					
8	Conoces redes	32	8					
		SI	No	Facebook	Hi5	Twitter	Messenger	
9	Comunidades virtuales	22	17	7	11		1	
		SI	No					
10	Modificación de identidad	16	24					
		Edad	Descripción física	Pasatiempos	Actividades que realizan	Escuela	Idiomas	Ninguna
11	Que han modificado	10	2					
		SI	No					
12	Amistad en la red	16	24					
		1-25	25-60	60-100	100-150	150-más		
13	No. de contactos	10	3	6	4	12		
		1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-80	Más de 81
14	Chateo Simultaneo	26	6	1		1		
		1-5	5-15	16-25	Más de 25			
15	Contacto conocido físicamente		5	5	25			
		SI	No					
16	Contacto conocido por motivo de la Red	10	30					
		SI	No	Ambos				
29	Aprendizaje de la jerga virtual	17	21	2				
		Segundo Grado						
		Conocer gente	Correo electrónico	Búsqueda de Información	Entretención			
7	Objetivo del uso	4	8	12	16			
		SI	No					
8	Conoces redes	40						
		SI	No	Facebook	Hi5	Twitter	Messenger	
9	Comunidades virtuales	34	6	6	9		18	
		SI	No					
10	Modificación de identidad	20	18					
		Edad	Descripción física	Pasatiempos	Actividades que realizan	Escuela	Idiomas	Ninguna
11	Que han modificado	10	4					
		SI	No					
12	Amistad en la red	17	22					
		1-25	25-60	60-100	100-150	150-más		
13	No. de contactos	7	9	8	2	10		
		1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-80	Más de 81
14	Chateo Simultaneo	31	6					
		1-5	5-15	16-25	Más de 25			
15	Contacto conocido físicamente			6	28			
		SI	No					
16	Contacto conocido por motivo de la Red	11	29					
		SI	No					
29	Aprendizaje de la jerga virtual	23	9	7				
		Tercer Grado						
		Conocer gente	Correo electrónico	Búsqueda de Información	Entretención			
7	Objetivo del uso	6	12	16	6			
		SI	No					
8	Conoces redes	18	20					
		SI	No	Facebook	Hi5	Twitter	Messenger	
9	Comunidades virtuales	23	17	3	9	0	0	
		SI	No					
10	Modificación de identidad	17	23					
		Edad	Descripción física	Pasatiempos	Actividades que realizan	Escuela	Idiomas	Ninguna
11	Que han modificado	6	3	0	1	0	0	1
		SI	No					
12	Amistad en la red	29	9					
		1-25	25-60	60-100	100-150	150-más		
13	No. de contactos	7	4	4	7	7		
		1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-80	Más de 81
14	Chateo Simultaneo	17	11	2	0	1	3	1
		1-5	5-15	16-25	Más de 25			
15	Contacto conocido físicamente	4	11	10	12			
		SI	No					
16	Contacto conocido por motivo de la Red	19	21					
		SI	No	Ambos				
29	Aprendizaje de la jerga virtual	16	17	4				

Estas preguntas se aplicaron con la finalidad de detectar la aplicación y utilidad de las nuevas tecnologías en los jóvenes.

		Escuela Privada						
		Primer Grado						
No. Pregunta		Conocer gente	Correo electrónico	Búsqueda de Información	Entretención			
7	Objetivo del uso	6	4	19	12			
		Si	No					
8	Conoces redes	36	1					
		Si	No	Facebook	Hi5	Twitter	Messenger	
9	Comunidades virtuales	37	3	17	8			
		Si	No					
10	Modificación de identidad	21	19					
		Edad	Descripción física	Pasatiempos	Actividades que realizan	Escuela	Idiomas	Ninguna/cambio de nombre
11	Que han modificado	16	0	0	1	0	0	5
		Si	No					
12	Amistad en la red	22	18					
		1-25	25-60	60-100	100-150	150-más		
13	No. de contactos	5	7	12	7	8		
		1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-80	Más de 81
14	Chateo Simultaneo	27	7	3				
		1-5	5-15	16-25	Más de 25			2
15	Contacto conocido físicamente	2	2	3	30			
		Si	No					
16	Contacto conocido por motivo de la Red	15	25	40				
		Si	No					
29	Aprendizaje de la jerga virtual	29	9	2				
		Segundo Grado						
		Conocer gente	Correo electrónico	Busqueda de Información	Entretención			
7	Objetivo del uso	3	11	13	14			
		Si	No					
8	Conoces redes	23						
		Si	No	Facebook	Hi5	Twitter	Messenger	
9	Comunidades virtuales	38	2	21	5		11	
		Si	No					
10	Modificación de identidad	18	22					
		Edad	Descripción física	Pasatiempos	Actividades que realizan	Escuela	Idiomas	Ninguna/cambio de nombre
11	Que han modificado	11						5
		Si	No					
12	Amistad en la red	21	20					
		1-25	25-60	60-100	100-150	150-más		
13	No. de contactos	5	9	13	9	8		
		1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-80	Más de 81
14	Chateo Simultaneo	32	5	2		1		
		1-5	5-15	16-25	Más de 25			
15	Contacto conocido físicamente	Si	No	3	37			
		Si	No					
16	Contacto conocido por motivo de la Red	7	33					
		Si	No					
29	Aprendizaje de la jerga virtual	25	14	1				
		Tercer Grado						
		Conocer gente	Correo electrónico	Busqueda de Información	Entretención			
7	Objetivo del uso	11	14	4	11	0	0	0
		Si	No					
8	Conoces redes	40	0	0	0	0	0	0
		Si	No	Facebook	Hi5	Twitter	MSN	
9	Comunidades virtuales	40	0	24	7		6	0
		Si	No					
10	Modificación de identidad	24	16	0	0	0	0	0
		Edad	Descripción física	Pasatiempos, Nombre	Actividades que realizan	Escuela	Idiomas	Nombre
11	Que han modificado	18	3	1	0	0	0	1
		Si	No					
12	Amistad en la red	37	8					0
		1-25	25-60	60-100	100-150	150-más		
13	No. de contactos	2	4	10	9	15	0	0
		1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-80	Más de 81
14	Chateo Simultaneo	26	5	7	1	0	0	1
		1-5	5-15	16-25	Más de 25			
15	Contacto conocido físicamente	0	1	0	39	0	0	0
		Si	No					
16	Contacto conocido por motivo de la Red	14	26	0	0	0	0	0
		Si	No					
29	Aprendizaje de la jerga virtual	31	8	1	0	0	0	0

Estas preguntas se aplicaron con la finalidad de detectar la aplicación y utilidad de las nuevas tecnologías en los jóvenes.

No. Pregunta		Escuela Privada Primer Grado						
17	Credibilidad en la Red	7	32	2				
		Si	No					
18	Preferencia por chateo	5	35					
		Chatear	Plática amigos	Plática otros	Jugar	Deportes	Culturales	Otras
19	Preferencia en actividades recreativas	7	15		4	10	1	3
		Si	No					
20	Preferencia en chateo	9	31					
		Chismes	Noviazgo	Música	Deporte, cine tele. etc	Familiar	Otras	Cúales?
21	Objetivo de uso en chateo	7	3	11	12	6		
		Internet	Personalmente	Ambos				
22	Preferencia para relacionarse	2	23	15				
		Si	No					
23	Experiencia no grata en internet	5	35					
No. Pregunta		Segundo Grado						
17	Credibilidad en la Red	9	31					
		Si	No					
18	Preferencia por chateo	5	35					
		Chatear	Plática amigos	Plática otros	Jugar	Deportes	Culturales	Otras
19	Preferencia en actividades recreativas	8	14		4	9	1	4
		Si	No					
20	Preferencia en chateo	8	32					
		Chismes	Noviazgo	Música	deporte, cine tele. etc.	Familiar	Otras	Cúales?
21	Objetivo de uso en chateo	12	2	6	10	3	5	
		Internet	Personalmente	Ambos				
22	Preferencia para relacionarse	4	24	12				
		Si	No					
23	Experiencia no grata en internet	6	33					
No. Pregunta		Tercer Grado						
17	Credibilidad en la Red	0	38					
		Si	No					
18	Preferencia por chateo	3	36					
		Chatear	Plática amigos	Plática otros	Jugar	Deportes	Culturales	Otras
19	Preferencia en actividades recreativas	12	15	0	2	5	4	2
		Si	No					
20	Preferencia en chateo	10	29					
		Chismes	Noviazgo	Música	deporte, cine tele. etc.	Familiar	Otras	Cúales?
21	Objetivo de uso en chateo	14	10	6	6	2	2	0
		Internet	Personalmente	Ambos				
22	Preferencia para relacionarse	6	26	8				
		Si	No					
23	Experiencia no grata en internet	6	34					

El objetivo de estas preguntas es detectar el grado de socialización en las redes virtuales.

No. Pregunta		Escuela Privada Primer Grado						
17	Credibilidad en la Red	9	31					
		Si	No					
18	Preferencia por chateo	3	37					
		Chatear	Plática amigos	Plática otros	Jugar	Deportes	Culturales	Otras
19	Preferencia en actividades recreativas	16	9	2	5	5	2	
		Si	No					
20	Preferencia en chateo	9	30					
		Chismes	Noviazgo	Música	deporte, cine tele. etc.	Familiar	Otras	Cúales?
21	Objetivo de uso en chateo	8	8	10	10		2	
		Internet	Personalmente	Ambos				
22	Preferencia para relacionarse	3	28	9				
		Si	No					
23	Experiencia no grata en internet	6	24					
No. Pregunta		Segundo Grado						
17	Credibilidad en la Red	10	30					
		Si	No					
18	Preferencia por chateo	4	36					
		Chatear	Plática amigos	Plática otros	Jugar	Deportes	Culturales	Otras
19	Preferencia en actividades recreativas	12	10	9	4	5		
		Si	No					
20	Preferencia en chateo	19	21					
		Chismes	Noviazgo	Música	deporte, cine tele. etc.	Familiar	Otras	Cúales?
21	Objetivo de uso en chateo	8	3	10	18		1	
		Internet	Personalmente	Ambos				
22	Preferencia para relacionarse	5	24	9				
		Si	No					
23	Experiencia no grata en internet	6	34					
No. Pregunta		Tercer Grado						
17	Credibilidad en la Red	14	26	0	0	0	0	0
		Si	No					
18	Preferencia por chateo	3	37	0	0	0	0	0
		Chatear	Plática amigos	Plática otros	Jugar	Deportes	Culturales	Otras
19	Preferencia en actividades recreativas	25	8	2	3	2	0	0
		Si	No					
20	Preferencia en chateo	12	28	0	0	0	0	0
		Chismes	Noviazgo	Música	deporte, cine tele. etc.	Familiar	Otras	Cúales?
21	Objetivo de uso en chateo	11	14	6	8	0	1	0
		Internet	Personalmente	Ambos				
22	Preferencia para relacionarse	14	15	10	0	0	0	0
		Si	No					
23	Experiencia no grata en internet	8	32	0	0	0	0	0

El objetivo de estas preguntas es detectar el grado de socialización en las redes virtuales.

No. Pregunta		Escuela Pública Primer Grado						
24	Padres enterados del tiempo de uso de internet	Si	No					
		35	5					
25	Conflicto en el uso de internet	Si	No					
		11	29					
26	Mayor expresión en internet	Si	No					
		12	26					
27	Sentimiento en el uso del chateo	Satisfecho	Intrigado	Confundido	Contento	Triste	Otro	
		30			7			2
28	Grado de dependencia de la Red	Conocido	Desconocido					
		1	14	14	1	1	3	
		Café Internet	Amigo/familiar	No es necesaria				
		7	5	28				
Segundo Grado								
24	Padres enterados del tiempo de uso de internet	Si	No					
		38	2					
25	Conflicto en el uso de internet	Si	No					
		3	35					
26	Mayor expresión en internet	Si	No					
		11	27					
27	Sentimiento en el uso del chateo	Satisfecho	Intrigado	Confundido	Contento	Triste	Otro	
		28	1		5			2
28	Grado de dependencia de la Red	Conocido	Desconocido					
		2	17	13	1		3	
		Café Internet	Amigo/familiar	No es necesaria				
		8	2	30				
Tercer Grado								
24	Padres enterados del tiempo de uso de internet	Si	No					
		36	4					
25	Conflicto en el uso de internet	Si	No					
		13	27					
26	Mayor expresión en internet	Si	No					
		22	18					
27	Sentimiento en el uso del chateo	Satisfecho	Intrigado	Confundido	Contento	Triste	Otro	
		12	0	3	2	0	0	0
28	Grado de dependencia de la Red	Conocido	Desconocido					
		0	16	15	1	2	0	0
		Café Internet	Amigo/familiar	No es necesaria				
		10	4	24				

La aplicación de estas preguntas se realizaron con la finalidad de detectar el grado de repercusiones personales y familiares que tiene el uso de las redes virtuales en la interacción de los adolescentes.

No. Pregunta		Escuela Privada						
		Primer Grado						
24	Padres enterados del tiempo de uso de internet	Si	No					
		35	5					
25	Conflicto en el uso de internet	Si	No					
		10	30					
26	Mayor expresión en internet	Si	No					
		16	24					
27	Sentimiento en el uso del chateo	Satisfecho	Intrigado	Confundido	Contento	Triste	Otro	
		20						
	Conocido	15	1					
		8	9	5				
28	Grado de dependencia de la Red	Café Internet	Amigo/familiar	No es necesaria				
		4	5	31				
Segundo Grado								
24	Padres enterados del tiempo de uso de internet	Si	No					
		40	2					
25	Conflicto en el uso de internet	Si	No					
		10	30					
26	Mayor expresión en internet	Si	No					
		20	20					
27	Sentimiento en el uso del chateo	Satisfecho	Intrigado	Confundido	Contento	Triste	Otro	
	Conocido	37			3			
			23	1	1	1	2	
28	Grado de dependencia de la Red	Café Internet	Amigo/familiar	No es necesaria				
		9	5	26				
Tercer Grado								
24	Padres enterados del tiempo de uso de internet	Si	No					
		34	6	0	0	0	0	0
25	Conflicto en el uso de internet	Si	No					
		20	20	0	0	0	0	0
26	Mayor expresión en internet	Si	No					
		20	20	0	0	0	0	0
27	Sentimiento en el uso del chateo	Satisfecho	Intrigado	Confundido	Contento	Triste	Otro	
	Conocido	35	2	0	3	0	0	0
		7	19	6	2	6	0	0
28	Grado de dependencia de la Red	Café Internet	Amigo/familiar	No es necesaria				
		8	12	18	0	0	0	0

La aplicación de estas preguntas se realizaron con la finalidad de detectar el grado de repercusiones personales y familiares que tiene el uso de las redes virtuales en la interacción de los adolescentes.

BIBLIOGRAFIA.

Dra. Guillermina Baena, Sergio Montero.
Tesis en 30 días.
Editores Mexicanos Unidos.
México.

Adrián S. Gimete-Welsh.
Lenguaje y sociedad.
Ed. Universidad Autónoma de Puebla.

Pierre Guiraud. La Semiología
México.
Ed. Siglo XXI

Jensen, Klaus Bruhn (1995)(1997).
La semiótica social de la comunicación de masas.
Barcelona.
Ed. Sage.

Castells, Manuel (1999).
La era de la información, Economía, sociedad y cultural. Vol. I
México. Ed. Siglo XXI

García Canclini, Néstor (1989).
Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad.
México. Ed. Grijalbo/CONACULTA.

Anthony Giddens y otros
La teoría social hoy.
Madrid, Alianza Editorial, 1990.

Martín Barbero, Jesús (1987).
De los medios a las mediaciones. Comunicación, Cultura y Hegemonía.
México Gustavo Pili, (Bogotá: Convenio Andrés Bello).
Gedisa, Barcelona 2000.

Giovanni Sartorio.
Homo videns. La sociedad teledirigida.
Ed. Taurus.

John B. Thompson.
Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas.
Universidad Autónoma Metropolitana. Unidad Xochimilco. 1998.

Vygotski Lev Semiónovich.
Obras Escogidas IV
A. Machado Libros, S.A., 2006
Madrid, España.

Freud, Sigmund.
Psicología de las Masas
Madrid, España.
Ed. Alianza, S. A.

Horrocks John E.
Psicología de la adolescencia.
México 2008.
Ed. Trillas.

Varios autores.
Paseando por la cibercidad; tecnología y nuevos espacios urbanos.
Madrid, España 2008.
Ed. UOC.

John B. Thompson.
Los media y la modernidad, una teoría de los medios de comunicación,
“La Reivindicación de la Propiedad”.
Ed. Paidós.

Artículos periodísticos.

Nota periodística del Periódico el Universal “Desmiente China a Google y defiende libertad de Internet”. Notimex en Pekín Negocios Jueves 14 de Enero, 2010

Ensayos, trabajos de investigaciones documentadas y artículos periodísticos.

Víctor Solís, El Universal, Ciudad de México, Viernes 21 de agosto de 2009.

Artículo del Universal del 20 de junio de 2007.

<http://www.eluniversal.com.mx/nacion/176424.html>. Texto Evangelina Hernández hernandez@eluniversal.com.mx. El Universal Domingo 21 de marzo de 2010.

Notimex. El Universal .Bruselas martes 09 de febrero de 2010.

Juan Arvizú Arriola y Andrea Merlos. El Universal Ciudad de México miércoles 24 de febrero de 2010.

Notimex. El Universal Ciudad de México miércoles 24 de febrero de 2010.

El Universal Ciudad de México miércoles 24 de febrero de 2010.

El Universal. Ciudad de México. jueves 25 de febrero de 2010.

<http://www.eluniversal.com.mx/noticias.html> viernes 12 de marzo 2010.

<http://www.eluniversal.com.mx/notas/667569.html> marzo 22, 2010.

Fuente periódico Milenio. <http://mejormevoy.com/2009/05/30/comunidades-virtuales-C2.BFcatalogo-para-secuestradores/>

Semanal Día siete punto com. Editorial el Despertador.

Entrevistas.

Manuel Castells, 1999. Internet y la Sociedad Red, HOME(www.sociología.de)

Martín Barbero, Pensar Iberoamérica Revista Cultural, Núm. 0. Febrero 2002.

Jesús Martín Barbero. Jóvenes: comunicación e identidad.
www.oei.es/barbero.htm

.
Entrevista con Jesús Martín Barbero hecha por Catalina Gaya y Marta Rizo.
Diciembre 2001.
www.infoamerica.org/teoria/martin_barbero1.htm

Fuentes Electrónicas.

http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social

www.miportal.edu.sv/sitios/12101/.../hibridas.html

<http://www.masadelante.com/faqs/bit>

<http://tecnologia.glosario.net/terminos-tecnicos-internet/usenet-1677.html>

<http://books.google.com.mx/books?id=KkiHEUCKS1oC&pg=PA22&lpg=PA22&dq=omar+rincon+cultura+y+globalizacion+editorial>

Artículo de Internet.

http://df.seeker.com.mx/nota_010708003.php

<http://filosofia.laguia2000.com/filosofia-griega/aristoteles-y-la-amistad>

<http://www.valores.humanet.com.co/>

http://es.wikipedia.org/wiki/Red_social

<http://www.ciiasdenic.net/noticias.php?idnoticias=25>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Gadget>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Post>

<http://es.kioskea.net/faq/2311-crear-una-cuenta-en-facebook>

<http://www.facebook.com/settings/?tab=privacy#!/terms.php?ref=pf>

[http://books.google.com.mx/books?isbn=0766831817.Miles Gordon Ann, Beginnings & Beejone.p.152.](http://books.google.com.mx/books?isbn=0766831817.Miles+Gordon+Ann,+Beginnings+&+Beejone.p.152.)

Las redes sociales. jflores@usmpvirtual.edu.pe

www.vidadigitalradio.com/hi5-vs-facebook/

<http://myspace.wihe.net/crear-cuenta-en-hi5/>

<http://www.slideshare.net/cristinaivanova/hi5-1746159/http://es.shvoong.com/internet-and-technologies/1859469-www-hi5-com>

<http://www.red-social.net/tag/hi5>

<http://www.vidadigitalradio.com/hi5-vs-facebook/>

<http://www.blogsafety.com> y http://onguardonline.gov/socialnetworking_youth.html

<http://portal.educ.ar/debates/sociedad/cultura-digital/tribus-urbanas-virtuales.php>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Gadget>

http://www.cad.com.mx/historia_de_twitter.htm

<http://es.wikipedia.org/wiki/Twitter>

<http://notihistorico.blogspot.com/2009/06/twitter-una-tecnologia-con-historia.html>

<http://notihistorico.blogspot.com/2009/06/twitter-una-tecnologia-con-historia.html>

www.avizora.com/.../0015_Marshall_wacluhan.html

<http://www.altonivel.com.mx/notas/89397-Fuerza-de-Twitter-en-marketing-digital>