



Mediaciones

Revista académica de comunicación del CCH

Número 1, enero-junio 2020



COMUNICACIÓN, JÓVENES E IDENTIDAD





Mediaciones

Revista académica de comunicación del CCH



Mediaciones

Revista académica de comunicación del CCH

Número 1, enero-junio 2020

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Rector

Dr. Enrique Graue Wiechers

Secretario General

Dr. Leonardo Lomelí Vanegas

Secretario Administrativo

Dr. Luis Álvarez Icaza Longoria

Secretario de Desarrollo Institucional

Dr. Alberto Ken Oyama Nakagawa

Secretario de Prevención, Atención y

Seguridad Universitaria

Lic. Raúl Arcenio Aguilar Tamayo

Abogada General

Dra. Mónica González Contró

Director General de Comunicación Social

Mtro. Néstor Martínez Cristo

COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

Director General

Dr. Benjamín Barajas Sánchez

Secretaría General

Mtra. Silvia Velasco Ruiz

Secretaría Académica

Lic. María Elena Juárez Sánchez

Secretaría Administrativa

Lic. Rocío Carrillo Camargo

Secretaría de Servicios de Apoyo al Aprendizaje

Mtra. Patricia García Pavón

Secretario de Planeación

Lic. Miguel Ortega del Valle

Secretaría Estudiantil

Lic. Mayra Monsalvo Carmona

Secretario de Programas Institucionales

Lic. Víctor Manuel Sandoval González

Secretario de Comunicación Institucional

Lic. Héctor Baca Espinoza

Secretario de Informática

Ing. Armando Rodríguez Arguijo

MEDIACIONES. REVISTA ACADÉMICA DE COMUNICACIÓN DEL CCH

Director

Fernando Martínez Vázquez

CONSEJO EDITORIAL

CCH Azcapotzalco, *Leslie Rondero Ramírez*

CCH Naucalpan, *Iriana González Mercado, Enrique*

Pimentel Bautista

CCH Vallejo, *Edmundo Gabino Aguilar Sánchez*

CCH Oriente, *Ignacio Valle Buendía*

CCH Sur, *Cynthia Reyes Jiménez, Carlos Alonso*

Alcántara

Dirección de Arte y Maquetación

Reyna I. Valencia López

Xanat Morales Gutiérrez

Corrección de Estilo

Rubén Fischer Martínez

Apoyo Editorial

Alejandro García

Fotografía

Leonardo Eguiluz

Imagen de portada

María Fernanda Daza Arévalo

Instagram: @itzcuintlcallejero

CONTACTO

Twitter: @MediacionesMX

Facebook: /MediacionesCCH/

Correo: mediaciones.cch@gmail.com

© Derechos reservados 2020 Universidad Nacional Autónoma de México.

Mediaciones. Revista académica de comunicación del CCH. Año 1, número 1, enero-junio de 2020, es una publicación semestral editada por la Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, Alcaldía Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México, a través de la Dirección General del Colegio de Ciencias y Humanidades, Insurgentes Sur esq. Circuito Escolar, 2o piso, Ciudad Universitaria, Alcaldía Coyoacán, Ciudad de México, C.P. 04510, teléfono 5605-2357. Editor responsable: Fernando Martínez Vázquez correo: fernando.martinezv@cch.unam.mx. Certificado de Reserva de Derechos al uso Exclusivo: solicitud en trámite, ISSN: solicitud en trámite, Certificado de Licitud de Título y Contenido: solicitud en trámite. Impresa en la imprenta del Colegio de Ciencias y Humanidades, Domicilio: Monrovia 1002 Col. Portales, C.P. 03300, Alcaldía Benito Juárez, Ciudad de México; este número se terminó de imprimir en de 2020, impresión tipo offset, con papel couché de 130 grs. para los interiores y cartulina couché de 250 pts para los forros.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del director de la publicación ni de la institución. Se autoriza la reproducción de los textos aquí publicados (no así de las imágenes e ilustraciones) con la condición de citar la fuente completa y respetar los derechos de autor.

Índice

MEDIACIONES

Presentación <i>Dr. Benjamín Barajas Sánchez</i>	09
Editorial.....	11
Entre la fugacidad y la permanencia. Leonardo Eguiluz (fotógrafo) <i>Fernando Martínez Vázquez</i>	13

ENSAYO

La construcción de identidades en los <i>Entornos Virtuales de Representación</i> en las redes sociodigitales <i>Carlos Alonso Alcántara</i>	27
Los youtubers como representaciones sociales y su influencia en la identidad adolescente <i>Miguel Ángel Landeros Bobadilla</i>	34
El meme: acto comunicativo y flexibilidad identitaria en los jóvenes y adolescentes <i>Manuel García Hernández</i>	41
Falsas noticias: interferencias en la comunicación <i>Mario Alberto Revilla Basurto</i>	47
Internet, contradiscursos y aceleración: entre deificar la información y la desesperanza <i>Julio César Hernández Ortega</i>	53
Comunidad Booktube y su influencia en los jóvenes lectores <i>Leslie Rondero Ramírez</i>	58

Hazlo tú mismo. Jóvenes y fanzines, una mezcla incendiaria <i>Everardo Martínez Paco</i>	64
Identidad y pensamiento crítico en los jóvenes <i>Claudia N. Reynoso Monterrubio</i>	70
Violencia y Comunicación <i>Edmundo Gabino Aguilar Sánchez</i>	76
La identidad de las anas y mias en la web <i>Carmen Suárez Alcántara</i>	79
La identidad como una forma discursiva <i>César Suárez Álvarez</i>	85
Adquisición no institucional de habilidades lingüísticas a través de dinámica líricas juveniles actuales <i>Mariana Barajas Salazar</i>	91
INVESTIGACIÓN	
Etnografía virtual para el estudio de prácticas comunicativas en medios digitales <i>José Alberto Ramírez Zaragoza</i>	98
Trayectoria académica y usos de las Tecnologías de Información y la Comunicación en jóvenes de primer ingreso a la universidad <i>Elizabeth Bautista Flores</i>	108
Familia como precursora de ciberacoso en sus hijos <i>Joel Almeida García</i>	115
DOCENCIA	
Educación en comunicación <i>Fernando Martínez Vázquez</i>	126

En busca de un modelo educativo,
“o inventamos o erramos”.
Manuel de Jesús Corral Corral.....132

Un medio para expresar y construir identidad,
Learning podcast
Isidro Enrique Zepeda Ortega.....139

CINE

Her. La realidad virtual, realidad de la sociedad
Cinthia Reyes Jiménez.....145

Encanto, rebeldía, sumisión y sociopatía. La representación de
los adolescentes en el cine norteamericano
Guillermo Solís Mendoza.....149

CCH

Narrativas comunicativas. Aproximaciones al
Colegio de Ciencias y Humanidades
Rafael de Jesús Hernández Rodríguez158

RESEÑAS

Sobre cómo la voz y las palabras pueden llevar a la ejecución.
Reseña del libro *Linchamientos digitales*,
de Ana María Olabuenaga
Karen Gabriela Lozada González.....163

La voluntad de enseñar: una invitación a deconstruir
y resignificar la educación
José Arturo Salcedo Mena.....166

Colaboradores.....170

Presentación

Ernst Cassirer definía al ser humano como un animal simbólico, pensamos y actuamos simbólicamente, a través de signos construimos el mundo, le asignamos un valor y le otorgamos sentido. Simbolizar nos hace humanos.

La comunicación, el lenguaje y las posibilidades de significar dieron origen a la cultura, la organización social, la civilización, el arte y la ciencia. Comunicarse es una práctica cotidiana, tan común que en ocasiones se pasa por alto su complejidad: los procesos cognitivos que implica, el uso de la palabra, las posibilidades de la diversidad de significados, las formas en que se manifiesta el poder a través de ella. Para Jürgen Habermas la comunicación es un vehículo que lleva a los seres humanos a lograr la comprensión del mundo.

La comunicación es uno de los campos de conocimiento más importantes en las ciencias sociales y humanidades, una disciplina central para comprender el comportamiento humano y sus consecuencias simbólicas. Diversos problemas sociales, culturales y educativos están relacionados con la comunicación o pueden explicarse a través de ella. En un mundo en el que una gran parte de las interacciones comunicativas están mediadas por la tecnología, es indispensable otorgarle a la comunicación y a las redes sociodigitales y sus implicaciones una importancia mayúscula.

El valor de la comunicación no ha sido nunca ajeno al Colegio de Ciencias y Humanidades. Desde su fundación se incorporó la asignatura de Ciencias de la Comunicación, antecedente de nuestro actual Taller de Comunicación, materia que aborda las problemáticas que se relacionan con este campo del conocimiento y sus implicaciones.

De esa necesidad surge la pertinencia de construir un espacio de diálogo y análisis acerca de la comunicación. La revista *Mediaciones* es una propuesta editorial que tiene como propósito difundir análisis y opiniones de especialistas en el campo de la comunicación, para toda la comunidad del CCH y lectores interesados en este campo de conocimiento.

En vísperas del 50 aniversario del Colegio, *Mediaciones* se suma a la oferta editorial del CCH ofreciendo una alternativa, un espacio, una mirada del fenómeno comunicativo, siguiendo los principios del Colegio: aprender a aprender, aprender a ser y aprender a hacer. Sea entonces bienvenida esta publicación que enriquece el acervo de las revistas del Colegio de Ciencias y Humanidades.

Dr. Benjamín Barajas Sánchez
Director General de la Escuela Nacional
Colegio de Ciencias y Humanidades

Editorial

El número uno de *Mediaciones* tiene como tema Comunicación, jóvenes e identidad, debido a su importancia actual en México. Los jóvenes son uno de los segmentos demográficos más grandes en que se concentran muchos de los problemas educativos, económicos, políticos, sociales y culturales. Pero también es un sector de la población que ha enfrentado estos nuevos escenarios con creatividad a través de distintas expresiones que refuerzan o transforman su identidad.

Las prácticas culturales de los jóvenes constituyen un referente para pensar la complejidad de la vida actual, sus contradicciones, paradojas, retos, y los procesos de construcción de identidad. Todas son situaciones que exploraron los autores que componen el presente número: los entornos virtuales, memes, youtubers y fanzines, las situaciones complejas como la violencia, la anorexia, el papel de la familia, el podcast, las trayectorias académicas, el cine, los linchamientos digitales y la fotografía, entre otros temas más.

En las siguientes páginas podrán encontrar distintas miradas a la relación entre la comunicación, los jóvenes y la identidad, así como sus diversas variantes desde la mirada de especialistas en el campo de la Comunicación. Esperamos que este primer número contribuya a la reflexión, al análisis y al debate sobre estos temas.

La revista se divide en varias secciones: Fotografía, Ensayo, Investigación, Docencia, Cine, CCH y Reseña, y en ellas pueden ubicarse los distintos aportes de los autores.

Con este primer número de *Mediaciones* presentamos un proyecto editorial creado desde el Colegio de Ciencias y Humanidades, como parte de un esfuerzo conjunto por construir un espacio de reflexión y análisis para todos los interesados en el campo de conocimiento de la Comunicación y sus distintos aspectos disciplinarios y transdisciplinarios.

Les invitamos a leer, comentar y compartir, así como a colaborar con sus aportaciones en los siguientes números.

El Comité Editorial



Entre la fugacidad y la permanencia

Leonardo Eguiluz (fotógrafo)

[FERNANDO MARTÍNEZ VÁZQUEZ]

1. ¿CUÁL FUE TU PRIMER ACERCAMIENTO A LA FOTOGRAFÍA?

Hace unos meses revisaba la colección de álbumes familiares. Me encontré con una serie fotográfica que mi familia había hecho en Tepoztlán en los años 90; tenía fotografías que se confundían un poco en el tiempo. Debía tener yo unos seis años cuando me tomé la foto que vi en aquel álbum: me había hecho una *selfie*.

En la foto es un día nublado y húmedo; son como las cinco de la tarde y mi cara ostenta unos jovencísimos/lisos cachetotes. Mi expresión: inocencia pura; mueca de natural curiosidad por saber cómo era yo. Encontrar esa foto que no recuerdo haber visto nunca —a pesar de que en ocasiones reviso el archivo familiar—, me dio un aproximado en el tiempo sobre el momento en que comprendí una de las funciones de la fotografía: la autorrepresentación.

Fue por aquel tiempo cuando la foto y yo nos conocimos.

2. ¿CÓMO SUPISTE QUE TU VOCACIÓN ERA LA FOTOGRAFÍA?

Entré a estudiar a una escuela donde en una materia aprenderíamos el arte de la fotografía. Mi madre me regaló una réflex 35 mm con la que empecé mis primeras prácticas fotográficas. Eran tiempos de cuartos oscuros y olor a químicos. Tiempos de luz roja y penumbras. Quedé fascinado por el nacimiento de la fotografía, incluso dejé de usar los guantes de plástico para sentir el papel y su contacto con los químicos.

Me gustaba acariciar cuidadosamente la superficie de la fotografía, que para esos momentos del revelado se sentía como la piel de un

delfín. Solía tomar entre mis manos aquella charola plástica que, con su vaivén químico, mecía el recuadro blanco en el que poco a poco se presenciaba el nacimiento de la imagen; quedé deslumbrado.

Pasé muchas horas disfrutando del silencio y la roja oscuridad del cuarto de revelado. Pasé más buscando los momentos que consideraba apropiados para ser suspendidos en una fotografía.

Luego de un largo tiempo de arduo trabajo, empecé a salir a la calle (con o sin cámara) y comenzaba a acomodar elementos para que desde mi perspectiva se vieran mejor. Encuadraba automáticamente, veía puntos de fuga y geometría; empecé a saborear las tonalidades y cantidades lumínicas, el mundo estaba lleno de belleza y la fotografía me había educado para ser sensible a ella.

Cuando hice todo eso sin la necesidad de una cámara fue cuando comprendí que la fotografía estaría conmigo el tiempo restante que me quedara de vida.

3. ¿QUÉ SIGNIFICA SER FOTÓGRAFO?

La intriga sobre lo que diferencia a un fotógrafo de una persona que toma fotografías está muy vigente, y ello responde a la facilidad con la que hoy en día se puede fotografiar algo y luego compartirlo fácilmente en Internet. Creo que la fotografía tiene el mismo dilema que otros medios y es que, básicamente, cualquier persona que tenga acceso a un celular puede usarlo y crear algo, ¿esa masificación hace a todos fotógrafos, escritores, cineastas? Pienso que no.

Pensemos en la escritura. Cualquier persona que tenga en sus manos un celular y que sepa cómo escribir puede, en sus redes sociales, publicar cualquier cosa, no por ello el usuario se convierte en un escritor; grabar un

video y compartirlo en redes no hace al usuario cineasta; bailar alguna canción en una boda no hace a la persona un bailarín; pegarle a un clavo con un martillo no te hace arquitecto.

En ese sentido, el fotógrafo es aquel que conoce su instrumento de trabajo, sabe la técnica sobre lo fotográfico y, como en la creación de cualquier otra expresión humana, requiere de pasión, conocimiento, esfuerzo, estudio y unas enormes ganas por expresar algo.

Me gusta pensar que los fotógrafos somos los que vinculamos el medio hacia necesidades humanas, como el saber, la sensibilidad, la creatividad. Ser fotógrafo es más que tomar fotos; es pensar, acomodar el propio punto de vista respecto de los objetos y deliberadamente aterrizarlo en una superficie para luego mostrarla (o no). Es describir bidimensionalmente nuestra forma de ver y pensar las cosas. Es también seducir la vista de los demás. Es usar la herencia de la antigüedad para organizar los objetos y conceptos de nuestra realidad, y luego fijar su luz.

A veces nos olvidamos que hay un enorme deseo que se esconde detrás de nuestro acto de fotografiar: querer que lo que fotografiamos sea inmortal. Ser fotógrafo es pelear rabiosamente contra el tiempo y el cambio. Creo que el punto fundamental es pensar y reformular la realidad en un acto creativo, a veces espontáneo, a veces planeado y a veces planeado/espontáneo.

Por otro lado, no todos tenemos que ser expertos en los medios para usarlos. Creo que el definir al fotógrafo tiene el aparente defecto de menospreciar el uso de la fotografía como un medio para todos.

Yo celebro esta “segunda democratización del medio”, porque los humanos necesitamos de la fotografía para guardar recuerdos y creo que ese es uno de sus usos más importantes:





ayudar a la memoria para recordar nuestra historia y la de las personas a las que amamos en los momentos clímax de nuestras vidas. Repensarlos, verlos de nuevo, viajar al pasado, decirnos: ese fui, esos fuimos y los que ya no están más con nosotros, están latentes ahí en todas estas preciosas fotografías.

¿Qué se requiere para ser fotógrafo? Educar el sentido de la vista para que constantemente busque y encuentre el propósito que cada uno se ha impuesto como tarea primordial en su práctica creativa/productiva. Querer decir algo por medio de imágenes, de instantes.

4. ¿QUÉ DEFINE A TU FOTOGRAFÍA?

La idea de definir mi obra y camino siempre me ha aterrorizado. Desde mi perspectiva heraclitea todo y todos nos encontramos en un continuo cambio, tratar de definir las cosas da la ilusión de tener un marco para leer el mapa de algo en particular, pero en ese proceso yo hallo una disección del animal creativo. He

abrevado de muchas corrientes no sólo fotográficas sino pictóricas, literarias y musicales.

Mi experiencia en este mundo me ha dado las herramientas para reinterpretarlo, por lo cual puedo andar en la calle y decir: ¡mira, hay un Picasso en la geometría de la basura del vecino! ¡Mira esa escena romántica, me recuerda a *Tristán e Isolda*! ¡Ve esa sombra, nube, contorno! Todo puede conectarse con el universo humano de las ideas y, por medio de ello, crear un discurso visual, ya sea disruptivo, contemporáneo, surreal, documental, periodístico...

Si algo definiera mi fotografía sería ese aparente choque entre un ser que se piensa como un constante cambio y que usa un medio que, a contrapelo, congela instantes de ese tremebundo y perenne cambio.

5. ¿CUÁL FUE LA PRIMERA FOTOGRAFÍA DE LA QUE TE SENTISTE ORGULLOSO?

Obsesionado por la fotografía nocturna viajé al

desierto zacatecano buscando cielos estrellados. Acampé unas noches en el Parque Nacional Sierra de Órganos y ahí pude ver por primera vez La Vía Láctea.

Busqué la estrella polar e hice una foto como de media hora de exposición, por primera vez obtuve la danza estelar del cosmos en el visor de mi cámara. Me sentí enormemente feliz con lo que veía en la pantalla. Era, para aquel joven inmerso en la desértica y oscura noche, un momento de extrema alegría.

6. ¿CUÁL HA SIDO LA SITUACIÓN MÁS DIFÍCIL QUE HAS VIVIDO COMO FOTÓGRAFO?

En una ocasión estuve haciendo un trabajo que me exigía documentar unas calles del Centro Histórico de la Ciudad de México. En una de esas calles habitaba un grupo de jóvenes sin hogar, algunos estaban inhalando resistol; pensaron que les estaba tomando foto a ellos y uno se me acercó. Me preguntaba que qué hacía, me exigía dejarlos en paz. Cada vez se acercaba más a mí y pensé que me soltaría un cabezazo.

Calmé la situación explicándole el motivo del porqué yo estaba allí. Afortunadamente, salí del lugar sin ningún problema. El mundo de las artes en México está lleno de corrupción y nepotismo, comprender eso y no rendirte en el camino de la fotografía es una de las lecciones más duras que un joven debe enfrentar en este país.

Poner en segundo plano los honores y enfocarse en la producción de obra es el antídoto contra muchos de los malos sabores de boca que deja la escena artística en México.

7. ¿CUÁLES SON LOS PRINCIPALES TEMAS QUE ABORDAS EN TU FOTOGRAFÍA?

En solitario me gusta mucho hacer paisaje, foto callejera y conceptual, pero los proyectos en colectivo con brigadas comunitarias o con

equipos interdisciplinarios de investigación son, por mucho, mis favoritos. Tienen el don de acercarme a contextos sociales de los que aprendo enormemente.

Creo que una de las maravillas de la fotografía es que te acerca al otro, te ayuda a construir puentes entre mundos distintos de los cuales puedo hacer historias significativas, que busquen un propósito social de cambio, reconocimiento, autoestima. Algunos temas pueden ser: amor, belleza, rareza, calma, personas. La fotografía transforma mi ser.

8. ¿CÓMO ES TU PROCESO CREATIVO?

Soy una persona que se empapa de las artes en general. Trato de usar mis emociones y mi creatividad para imaginar escenarios y fotografías sobre diversos temas, pero también busco en las calles, rincones y sombras aquellos temas o detalles que me hablen sobre la belleza, identidad, quietud, lo inhabitado.

Creo que el simple hecho de conocer a alguien nuevo me impulsa a pensar en atmósferas distintas o me provoca ver aspectos nuevos sobre el mundo que antes para mí eran invisibles; una vez consciente de eso desconocido, puedo comprenderlo y fotografiarlo.

Como fotógrafo busco incrementar mi conocimiento sobre el mundo para ver más las cosas que me rodean o mezclar ideas para mí nuevas y/o viejas. Incluso al buscar explicaciones sobre mí y mi realidad social es como obtengo conclusiones que puedo llevar a la fotografía. Soledad, amor, tristeza, odio, todas las emociones pueden ser el chispazo para la creación de alguna serie fotográfica.

9. ¿CUÁLES SON LOS FOTÓGRAFOS QUE MÁS TE HAN INFLUIDO?

Cuando por primera vez vi las fotografías de Ansel Adams, quedé maravillado con la enorme

belleza que su obra encarna, ella me marcó profundamente. Los desnudos de Jan Saudek, su fuerza, imaginación, cinismo y claridad me hicieron ver lo vasto que es el mundo de la expresión humana.

Henri-Cartier Bresson es para mí el autor que muestra lo grande que es la fotografía cuando se le concibe como una forma de documentar el mundo buscando los momentos históricos, donde el universo, sincronizado, da efímeros instantes de geometría y eternidad.

Enrique Metinides me mostró que para ser un fotógrafo inmortal no se necesita tener estudios profesionales, sino que lo más importante es estudiar la vida y la muerte en su manifestación emocional y objetiva.

10. ¿QUÉ EXPRESA DE TU PERSONA CADA SERIE FOTOGRÁFICA?

Sentimientos, ideas, miedos, deseos, impresiones, errores, aciertos, capacidad de emotividad y creación; mi enorme obsesión con la reapropiación y reinterpretación de esto que comprendemos como realidad sensible.

11. ¿CUÁL ES TU FOTO FAVORITA?

Mi fotografía favorita es una donde estoy abrazando a mi familia luego de terminar mi examen profesional. Es uno de los momentos más felices en mi vida. La autora es mi querida prima Brenda Eguiluz.

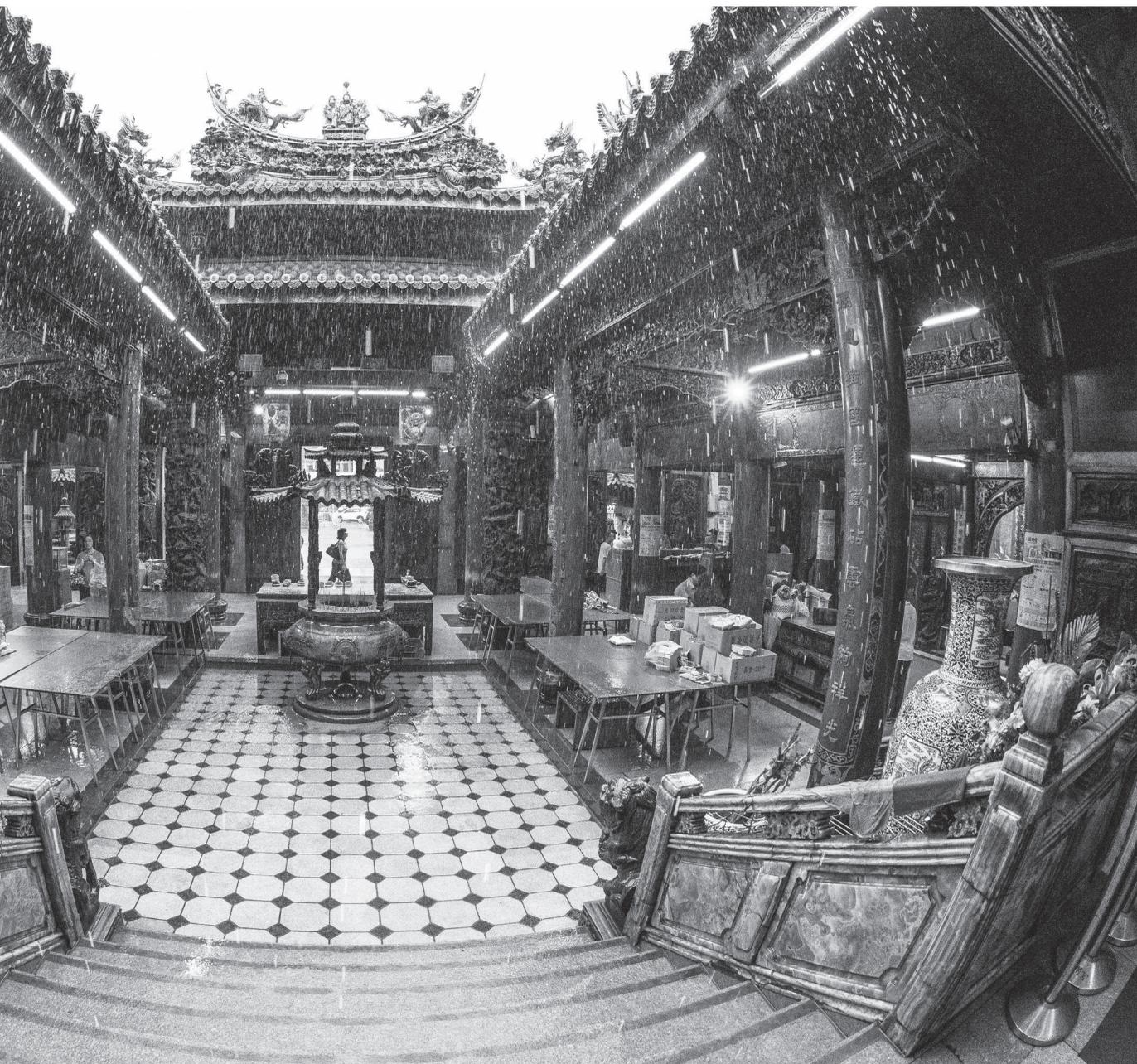
Es una fotografía que veo casi diario. Los recuerdos felices son el antídoto para las malas épocas en la vida humana.

12. ¿CUÁL HA SIDO TU RETO FOTOGRÁFICO MÁS GRANDE?

Creo que cada proyecto me exige diversas habilidades o conocimientos. Trabajar en una serie es siempre un reto que me pone a trabajar física y mentalmente mucho. Obtener resultados que no te satisfacen es algo difícil de superar.

En el fondo el reto es ver en la pantalla de tu cámara los resultados que quieres y si no, buscar las maneras para obtenerlo. Hay ocasiones en que, por tiempo, locación, etcétera, no vas a poder tener esas imágenes que tanto pensaste y trabajar con el material que no te gusta es un proceso difícil. Seguir y mejorar es un reto que tenemos que superar constantemente. No claudicar.







13. ¿QUÉ POSIBILIDADES TIENE LA FOTOGRAFÍA PARA CAMBIAR ALGO EN EL MUNDO?

La fotografía ha dado una cantidad gigantesca de saberes en nuestro mundo. Cuando abrimos Internet, una revista, cuando salimos a la calle vemos una cantidad enorme de imágenes que nos proporcionan saberes importantísimos.

Sabemos cómo es un ornitorrinco a pesar de que probablemente nunca hayamos conocido uno con nuestros ojos. Sabemos cómo lucen marmotos, las galaxias, culturas lejanas, guerras, flores amazónicas, en fin, todo un universo de imágenes que nos dan saberes que sin la fotografía jamás podríamos obtener. ¿Sabes cómo es la superficie de Marte? Sí, gracias a la cámara fotográfica del *Curiosity*. ¿Sabes cómo eran tus bisabuelos? Sí, gracias a la fotografía que tus padres tienen en un álbum.

La imagen fotográfica ha cambiado nuestra forma de ver y pensar las cosas. Hay muchos ejemplos de proyectos fotográficos que han cambiado al mundo. Por ejemplo, Ansel Adams logró

hacer que Yosemite se declarara un área protegida por medio de sus bellísimas fotografías.

Creo que la pretensión de fotógrafos como James Nachtwey o Sebastián Salgado de registrar los horrores de la guerra es al final de cuentas cambiar esas circunstancias por medio de una crítica feroz hacia el sistema político-económico actual, generando consciencia social a partir de la difusión de documentos fotográficos que muestran claramente lo oscuro de nuestros tiempos.

La fotografía ha cambiado tanto nuestro mundo que ahora ese cambio pasa desapercibido, incluso cuando continúa operando en una forma tremenda y contundente.

14. ¿CÓMO SERÍA UNA CLASE DE FOTOGRAFÍA IDEAL?

Un lugar donde los alumnos tengan acceso al laboratorio para hacer foto análoga y también foto digital. En donde se hable de artes en general, se muestren proyectos de fotógrafos



de diversas partes del mundo. Que puedas tener acceso a diferentes equipos, métodos de impresión, ópticas, luces, etcétera. Con la posibilidad siempre abierta de imprimir fotolibros y que haya salidas a locaciones interesantes para hacer fotografía. Todo eso de forma **gratuita** y con la posibilidad de vender obra.

15. ¿QUÉ CONSEJO LE DIRÍAS A UN JOVEN ALUMNO DE FOTOGRAFÍA?

Que vea las cosas, sus formas y cómo éstas son iluminadas, que ponga atención en cómo la luz transforma lo que vemos. Que juegue con los sentidos del mundo, que los contraponga, borre y mezcle. Pero lo más importante: que se mire a sí mismo y se ponga en contacto con lo más profundo de su ser y que, desde ahí, comience a reinterpretar y expresar el mundo.

16. ¿LA FOTOGRAFÍA ES UNA HERRAMIENTA SOCIAL O UNA EXPRESIÓN ARTÍSTICA?

Puede ser una de las dos, las dos o ninguna de ellas. Si es una de las dos no significa tampoco

que una sea mejor que la otra. El problema es encontrarse con la fotografía que no sea ninguna de ambas.

17. ¿CUÁL ES LA FOTOGRAFÍA QUE QUIERES HACER Y AÚN NO HAS PODIDO?

Una donde se vea la mujer que más amo, desnuda sobre una piedra con La Vía Láctea de fondo (la idea me la dio mi querido amigo Rodrigo Villalobos).

18. ¿CUÁLES SON TUS TRES PELÍCULAS FAVORITAS?

La gran belleza, de Paolo Sorrentino; *La haine*, de Mathieu Kassovitz, y *El abrazo de la serpiente*, de Ciro Guerra.

19. ¿CUÁLES SON TUS TRES ESCRITORES FAVORITOS?

Platón, Dostoievski y Roberto Bolaño.

20. ¿CÓMO TE GUSTARÍA QUE TE DEFINA TU EPITAFIO?

Como el loco de las barbas prehispánicas. //











Panorama mexicano



Según el INEGI, *son jóvenes quienes tienen entre*
15 y 29 años



La edad promedio de las jóvenes mexicanas es de



24 años



La edad promedio de los jóvenes mexicanos es de

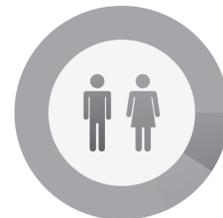


23 años

Los jóvenes representan

25.6%

de la población mexicana.



13% del total de la población son mujeres jóvenes.

12.6% del total de la población son hombres jóvenes.

Las entidades con mayor número de jóvenes son:



Estado de México, Ciudad de México y Jalisco.

El estado con menor número de jóvenes es:
Baja California Sur.



50% de la población joven es *pobre*



Fuentes:

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) y Cuéntame.org

"Población". 2020. INEGI. https://www.inegi.org.mx/temas/estructura/default.html#Informacion_general.

"Población. Cuéntame de México.". 2012. [cuentame.org.mx. http://www.cuentame.org.mx/poblacion/default.aspx?tema=P](http://www.cuentame.org.mx/poblacion/default.aspx?tema=P).

La construcción de identidades en los *Entornos Virtuales de Representación* en las redes sociodigitales

[CARLOS ALONSO ALCÁNTARA]

Resulta limitado pretender entender a la juventud del año 2020 desde la óptica de la instrumentación lineal, técnica y mecánica de los procesos digitales, en el marco de la denominada *Sociedad red*. Como parte de un fenómeno de la convergencia digital, no es suficiente señalar que los jóvenes son usuarios de las redes sociodigitales (RSD)¹ y son afectos a los dispositivos móviles. En este sentido, en la actualidad prevalece el grupo de 13 a 24 años de mexicanos que usa más Internet y RSD, según datos del INEGI y de la Asociación de Internet.

Desde el enfoque de la comunicación habrá que considerar la comprensión del *Ser joven* a partir de la construcción de significados y simbolismos en el uso de las RSD, así como identificar los procesos de interacción de los jóvenes en los espacios en la Web 3.0 y buscar una posible orientación al respecto que permita comprender la apropiación de la narrativa, los relatos y el consumo de productos digitales.

¹. En este texto sólo se consideran las redes sociodigitales horizontales o generalistas (*Facebook, Twitter, Instagram, Periscope, Pinterest, YouTube*); también existen las redes sociodigitales verticales (*LinkedIn, Viadeo y Xing*) y redes sociodigitales mixtas (*Pice, Yuglo*).



Por ello, esta reflexión no se desprende de las corrientes antagónicas sobre las tecnologías digitales, entre los denominados ciberevangelistas² y los críticos de la red,³ sólo representa un acercamiento más a este fenómeno que empieza a ser estudiado desde otras y múltiples miradas: sociocibernética crítica, performatividad, procesos identitarios, perspectivas de la complejidad, hipertextualidad, estudios sobre la *posverdad* y la construcción de realidades alternativas, estudios sobre *Hater*, *Trolls* y *Bots* en redes sociodigitales, socioseguridad en redes (*Malware*, *Rat's*, *Bot'nets*, *SpyWare*), Modelo de Barabasi-Albert, estudios sobre los

². Corriente dominante de intelectuales optimistas. Todas las condiciones y transformaciones de las tecnologías son positivas. También se les conoce como ciberoptimistas. La tecnología es una oportunidad para el desarrollo científico y democrático de la sociedad. Las redes sociodigitales serían un espacio de democracia deliberativa (Espino, 2019).

³. Corriente que cuestiona los posibles beneficios de la red. No hay libertad en la red; se determinan límites en la Web 2.0. La subjetividad del "prosumidor" y sus prácticas están enmarcadas en la sociedad de consumo. Se sustentan en la economía política crítica. Hay una tendencia dominante de la sociedad de consumo: entretenimiento, espectáculo y desmovilización. Los formatos reproducen al sistema de producción de la sociedad de consumo. *Ibid.*

hubs digitales, estudios de la trazabilidad y el filtro burbuja, por citar algunas.

Nuestro interés radica en reflexionar sobre la construcción de un *Entorno Virtual de Representación* (EVR) entre un sector importante de jóvenes contemporáneos; aspecto que no sólo considera las prácticas sociotécnicas creativas, lúdicas o sobre sí, el cuerpo y la identidad personal a través del

dispositivo móvil. La web es un espacio digital de interacciones sociales donde la práctica, los significados y las identidades culturales se entremezclan a través de distintos procesos (Rabadán, 2016). Este trabajo aborda uno de ellos.

Uso juvenil de las redes sociodigitales

Las RSD no sólo representan formas simples de interacción en la convergencia digital, sino intervienen en la percepción sobre la realidad, en la manera de afrontar, organizar y deducir el mundo; además, crean demandas de consumo, se configuran como dispositivos de poder e, incluso, determinan virtualidades y formación de subjetividades (Constante, 2017).

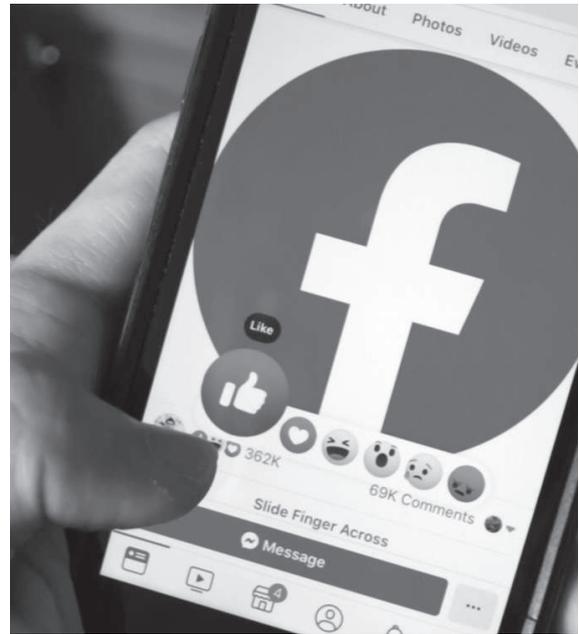
Al usar las RSD como un espacio de entretenimiento en el ecosistema digital, el joven asume varias condiciones; mencionamos al menos cinco:

1. El consumo de productos digitales e hibridación de contenidos, sea desde la condición del relato *canon* o *fandom*, los relatos *spin-off*, historias *bottom-up*, historias *fan-fiction*, secuencias de *stand up*, relatos en *stop motion*, *digital storytelling*, historias hipertextuales y narrativas transmedia,

- entre otras, que se presentan en plataformas como Facebook, Instagram y YouTube.
2. La apropiación de un espacio de expresión (*selfies*, *slofies*, *flash mobs*, videoblogs, videos en TikTok, historias en Wattpad, videos en Snapchat, transmisiones en Periscope, etcétera, o bien, en la participación de recursos interactivos: comentarios, foros, hilos, chats, así como en el registro de tuits, likes, impresiones, vistas, post, entre otros).
 3. La intención de conocer gente en la red para intercambiar información y/o contactar de manera personal (vínculos en Tinder, Bumble o en Happn; Grindr para la comunidad LGBT, o contactos personales con servicio de streaming en Twitch.tv).
 4. Intercambiar información e interactuar en grupos, como los denominados gamers, freaky, geek, trekkie, warsies, hipster, otakus y otras comunidades en red (en las RSD suelen realizar un stream en Twitch).
 5. La construcción de contenidos propios sin la pretensión de monetizar (memes, momos, vines, infografías, galerías fotográficas, *sonid line*, GIF, vodcast, podcast, fotos compuestas, tuitsodios, websodios, *challenger*, mensajes SEO, videos, videos tutoriales, videos *random*, videos *Roast Yourself*, etcétera).

De todas estas condiciones, nos detenemos en la construcción de contenidos con información de carácter personal (sea en selfies, videos, fotos o transmisiones en streaming). La práctica de compartir imágenes⁴ en la red no puede entenderse desde un desarrollo frívolo, efímero

⁴. En este texto se utilizará la noción de imagen en un sentido amplio, sin tener la precisión de la imagen-pantalla de Lipovetsky o la imagen-avataravatar de José Alberto Sánchez; categorías cercanas a la propuesta presentada.



y volátil (*vid.* Constante, 2017), ya que adquiere otra dimensión más allá del simple entretenimiento. El autorretrato, la selfie o la autofotografía es “una forma cultural de presentación social de sí, que conlleva un trabajo de performance de la identidad personal de un modo relacional, sea como una actuación pública del yo o como resultado de una práctica performativa sobre el propio cuerpo” (Rabadán, 2016).

Partimos del siguiente supuesto: el joven construye un *Entorno Virtual de Representación* (EVR) al utilizar las RSD para compartir relatos e historias con su información personal. Un proceso de la comunicación digital que debe ser reconocible como un proceso sistémico y no sólo como una práctica de comunicación.

Con este EVR el joven participa en un conglomerado digital donde sus datos están registrados, su imagen está protocolarizada, mapeada, geolocalizada y biometrizada (Baggioto, 2017), en términos de algoritmos, de condiciones de mercado y de estructuras del poder de grandes consorcios digitales.

La categoría propuesta en esta reflexión se desarrolla en la incorporación de los estudios de la comunicación digital: 1) la noción de un *avatar* como un modelo de construcción, interacción y socialización referido en la denominada Web 3.0; 2) la ficcionalidad en la construcción de un relato personal digital, y 3) la configuración de un “no lugar antropológico”.

La construcción de un avatar

La primera premisa será considerar el desplazamiento de la noción inicial de avatar como modelo de realidad virtual, a un avatar como un modelo de fragmentación y fractalidad de la representación de una identidad desde un espacio digital (*vid.* Sánchez, 2019). Al configurar un perfil en las RSD no sólo están implicados los valores, los gustos o las subjetividades, sino que se desarrolla un proceso de fragmentación de la idea/noción/percepción que se tiene de sí mismo; es decir, al participar en una RSD se crea un avatar digital donde empieza a construirse un relato de la identidad y la visibilidad de los usuarios.

Al usar las RSD para compartir imágenes,⁵ el joven desarrolla un avatar; que no es un simple acto de compartir una fotografía personal, ya que la representación de su identidad digital se va construyendo desde un alto y complejo grado de ficcionalidad, así como un proceso de fragmentación y el desarrollo de la ubicuidad. El joven no trata de hacer pública la información personal privada sino que desarrolla aspectos de representación de su propia

⁵. Es importante contemplar los aspectos de la denominada “violencia digital”, marcada en la Ley Olimpia: hostigamiento, vulneración de datos e información privada, así como la difusión de contenido sexual (fotos, videos, audios) sin consentimiento y a través de las redes sociodigitales atentando contra la integridad, la libertad y los derechos, principalmente de las mujeres.

identidad, pero con herramientas digitales que lo instauran en el espacio digital.

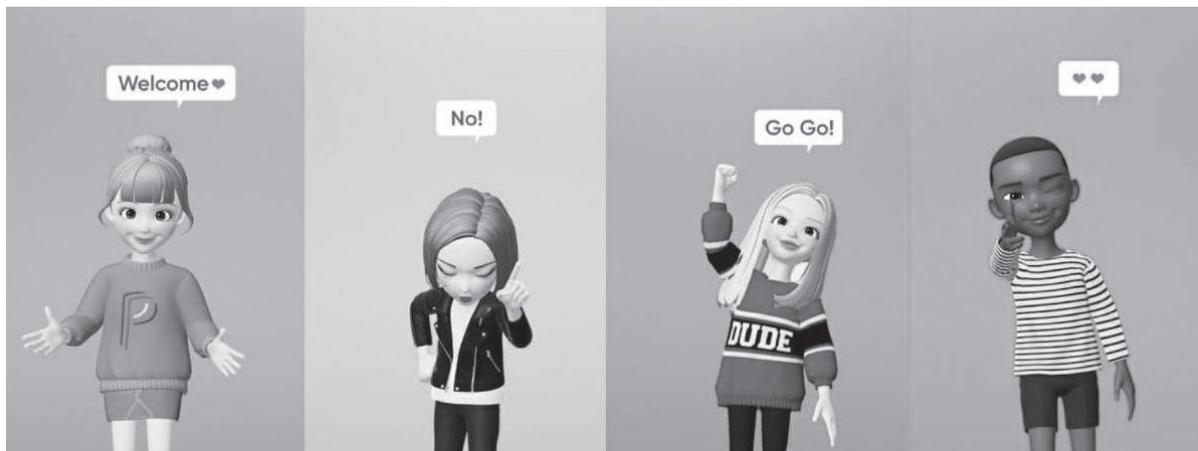
Dado que el relato construido en las RSD no representa íntegramente la realidad del joven, diremos que es una representación de sí mismo en un avatar. De esta forma, el acto de compartir una imagen propia en las RSD no es una práctica que permita configurar una identidad que se desarrolla en un entorno físico-antropológico sino en un espacio digital para mostrar, compartir e incluso exhibirse. Existe “poca idea del valor del secreto, de la intimidad, de lo para sí” (Constante, 2017). El problema con el uso de las RSD es considerar que es un espacio personal, libre, seguro y real donde se autorregula la imagen de manera personal, sin efectos y sin resonancias.

Por ejemplo, la foto compartida en la red puede ser una imagen retocada con filtros, lo que presupone una representación alterada con las herramientas tecnológicas. Esto significa una performatividad de la imagen y no un simple acto de compartir. La realidad alterada en una imagen es lo que comparte en la creación de su avatar, donde el significado gira en torno a “lo que se cree ser” (Castell, 1997). Así, un avatar es una “representación social e interactiva de un usuario de la red” (Sánchez, 2019).

En síntesis, podemos entender el avatar como una red compleja de relaciones e interacciones, de efectos y control (donde se desarrolla implícitamente un personaje ficticio), y de identificación (virtualidad). Para la construcción de este avatar, el joven utiliza una serie de significados y recursos mediáticos.

Historias desde la ficcionalidad

Los jóvenes desarrollan nuevos esquemas culturales y de prácticas comunicativas en la *Sociedad red*. Compartir imágenes de sí (*selfie*, autofoto, autorretrato) ha sido una práctica



recurrente al navegar por la red, un fenómeno que no puede explicarse desde una noción simplista e inocua.

Las imágenes que el joven comparte en sus redes sociales no deben ser entendidas como historias reales ni información dispersa de un todo acabado; la práctica de compartir fotos no responde sustancialmente a una determinación ontológica sino a una práctica de comunicación digital que define una construcción identitaria, virtual y ficcional. Ésta es la segunda premisa a considerar.

El joven suele construir su “personaje virtual” desde la idea de compartir sus imágenes personales, pero sin una condición consciente y estructurada. Aparici (2017, pág. 15) explica que el timeline de las redes sociales se constituye de un mosaico inabarcable de opiniones y contenidos hasta convertir a cada persona en un “relato de sí mismo”.

Las historias y los relatos que aparecen en las RSD permiten que la construcción del avatar sea un espacio cuyas recurrencias, referencias y apelaciones del Otro y de Sí Mismo sea fundamentado en relaciones del imaginario, donde se exponen de manera implícita “los deseos, las aspiraciones y emociones de cada usuario” (Frenquelli, 2017). Al ser fragmentado, el relato

en los espacios digitales permite la reconstrucción de los significados de forma individual en función de la recomposición de cada uno de los fragmentos compartidos a partir del orden personal de navegación (Aparici, 2017).

Al compartir historias en las RSD, el joven va desarrollando una mutación de las relaciones del ámbito cultural, físico, territorial y antropológico, entre otros. La imagen de sí mismo en las RSD es un relato fragmentado construido en un entorno virtual; no puede considerarse con las mismas categorías de un espacio físico: una imagen con colores alterados, filtros de volumen, dibujos, emoticonos y textos integrados, por citar algunos, no pueden considerarse como una imagen real. Es un relato ficcional; para el filósofo Byung-Chul Han (2017) el “yo como proyecto libre que constantemente se replantea y se inventa”.

De no considerarlo de esta forma, se desarrolla una paradoja innecesaria entre lo virtual y lo real. En los usuarios de la red no se plantea este dilema e, incluso, son procesos de pertenencia generacional; las personas antes de las redes sociodigitales no podían construir espacios digitales para fragmentar la representación de su identidad. Por eso, para muchas personas adultas compartir fotos de su persona

en la red (*selfie*, autofoto) resulta una práctica poco común, o sin sentido. Una foto personal es un objeto cultural, pero lo que ha cambiado es su significado y su carácter simbólico.

Estamos en un momento de cambios en los sistemas de valores culturales y de efectos de los nuevos imaginarios culturales compartidos, lo que el investigador Lorenzo Vilchis (2013, pág. 19) denomina “transversalidad tecnológica y cultural”:

Si la ficción televisiva ha sido un escape tradicional de representaciones de la identidad de culturas nacionales latinas, las redes pueden estar potenciando una conversación general sobre el valor de la ficción como revelador cultural e identitario.

Reconfigurar las “normas de identificación que establecen y hacen visible un sistema de valores y una definición de la individualidad y las relaciones interpersonales” (Octobre, 2019). Los procesos sociales se han desarrollado en espacios de fragmentación y microrrelatos (posmodernidad/Lyotard), de condiciones “líquidas” (sociedad líquida/Bauman), en procedimientos técnicos de la información (sociedad de la información), de los mecanismos de poder (sociedades de control/Deleuze), los procesos de vigilancia (sociedad de vigilancia/Foucault) entre otros. De esta forma, los esquemas de la sociedad de masas, los metarrelatos y los estratos de la modernidad han sido rebasados para entender las dimensiones entre lo real y lo virtual.

El “No lugar antropológico”

Esta dimensión que denominamos “Entorno Virtual de Representación” (EVR), se desarrolla en un espacio determinado, como no lugar antropológico ni físico; esto es, si el “lugar



antropológico” es un espacio de identidad física, relacional e histórica, (Aparici, 2017), el “no lugar” es un espacio de fragmentación, un entorno de construcción inacabada donde se desarrolla un consumo inmediato de la imagen sin permanencia, de fragilidad y sin temporalidad.

Los “no lugares” son entornos donde no se construyen identidades compartidas sino lugares para el individualismo colectivo y el consumo del monólogo de la “publicidad del Yo” o el “empresariado de sí mismo”, que se plantea con el uso RSD.

El problema del EVR en el entorno digital surge cuando la imagen de la construcción del avatar no está consensado entre quien comparte la imagen y el dueño de ésta; por ejemplo, el etiquetar personas, o el fenómeno de los “lord” o las “ladies”; incluso, este aspecto fue determinante para la denominada Ley Olimpia.⁶ La apropiación del EVR deja de ser único y se convierte en un espacio colectivo de creación; de esta manera, el “no lugar antro-

⁶. En 16 estados del país, como la CDMX, Michoacán, Edomex y Tlaxcala se aprobó la Ley Olimpia, que busca castigar con 4 a 6 años de cárcel a quien comparta imágenes íntimas y con contenido sexual de otra persona, sin su consentimiento.

pológico” es el mayor problema de las imágenes compartidas en la red digital.

Para Roberto Aparici (2017, pág. 15), la construcción de un espacio virtual fragmentado y asentado en un conjunto de redes sociales digitales que disgregan los discursos ha sido la personalización más absoluta. El Entorno Virtual de Representación (EVR) es un ejemplo de ello.

La construcción de un EVR permite a un sistema tener ordenada la compleja red de algoritmos bajo el supuesto de libertad, pertenencia, visibilidad e inclusión. Por ello, los jóvenes deben asumir con responsabilidad y sentido crítico los procesos de incorporación a los espacios digitales, dado que se incorporan a un espacio que propicia —según el filósofo Byung-Chul Han— una “comunicación expansiva y despersonalizada, que no precisa interlocutor personal, mirada ni voz”. //

Referencias

- Aparici, R. (2017). *Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror*. España: Gedisa.
- Byung-Chul, H. (2017). *En el enjambre*. Barcelona: Herder. En: http://campusacademica.rec.uba.ar/pluginfile.php?file=%2F388701%2Fmod_resource%2Fcontent%2F1%2FHan%2C%20Byung-Chul%2C%20%20En%20el%20enjambre.pdf
- Constante, A. (coord.). (2017). *Redes sociales. Virtualidad y subjetividades*. México: FFyL-UNAM.
- Espino, G. (2019). *El nuevo sistema de medios en el México del siglo XXI*. México: Fontamara/Universidad Autónoma de Querétaro.
- Frenquelli, F. (2017). Las redes sociales como espacio de construcción identitaria. *Revista Hipertextos* 5(7), 55-80. En: <http://revistahipertextos.org/wp-content/uploads/2015/12/Frenquelli-F.-2017.pdf> (consultado el 14 de enero de 2020).
- García, M. (2018). *Movimiento digital*. México: IEXE Editorial.
- Octobre, S. (2019). ¿Quién teme a las culturas juveniles?: *Las culturas juveniles en la era digital*. España: Océano Travesía.
- Ortiz, G. (2018). *Juventudes digitales*. México: UAM/Juan Pablos Editor.
- Rabadán, A. (2016). Selfie y la impronta visual: el autorretrato 3.0 representación, presentación, corporealización. *Revista Ícono*. En: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/952> (consultada el 5 de enero de 2020).
- Sánchez, J. (2019). *Estética de la interacción visual*. México: UAM/Gedisa.
- Santamaría, F. (2018). *Yo digital. La realidad de las realidades*. México: Cátedra.
- Scolari, C. (2015). *Ecología de los medios*. España: Gedisa.

Los youtubers como representaciones sociales y su influencia en la identidad adolescente

[MIGUEL ÁNGEL LANDEROS BOBADILLA]

Introducción

A grayscale photograph of a hand holding a smartphone. The screen of the phone displays the YouTube logo, which is a white play button inside a dark rounded rectangle. The hand is positioned on the left side of the frame, with the thumb and index finger visible, holding the phone. The background is plain white.

Han desplazado a las figuras mediáticas tradicionales. Ocupan las portadas de las revistas. Dominan las listas de los libros más vendidos. Tienen éxitos musicales. Divierten, enseñan, comentan, critican y orientan a las nuevas generaciones. Cuentan con millones de seguidores y su impacto es enorme entre los adolescentes, quienes han pasado de las relaciones “cara a cara” a las virtuales. En nuestro país, bajo nombres como Yuya o Luisito Comunica, acaparan la atención de los jóvenes, se han convertido en celebridades e *influencers* y han llegado a intervenir en el proceso de formación de las identidades juveniles. Ellos son los youtubers.

Forman parte de un fenómeno que puede parecer desconcertante. En pocos años, rompieron el dominio de los comunicadores y medios habituales, doblegaron (junto con el *streaming*) a la aparentemente invencible televisión, forman parte de la cultura popular y participan activamente en las actividades de los nativos digitales. Además, se convirtieron en un negocio rentable, innovaron los contenidos mediáticos y son formadores de opinión pública. En pocas palabras, transformaron las formas de

producción y difusión de los mensajes audiovisuales desde la plataforma de YouTube.

En este trabajo se analizan las características de los youtubers, así como su injerencia en la construcción identitaria de los jóvenes, desde una perspectiva comunicativa y psicosocial.

Youtubers y la generación centennial

YouTube presentó su primer video el 23 de abril de 2005. Tan solo seis meses después, un video alcanzó el millón de vistas, cuando la marca deportiva Nike presentó un comercial con Ronaldinho, jugador del Club Barcelona (Berzosa, 2017, pág. 14).

Sus crecientes números de vistas y suscriptores lo han convertido en un poderoso medio de creación y transmisión de contenidos. Un factor de su aceptación fue la posibilidad de que sus usuarios tuvieran un rol más activo al comunicarse con los productores de contenidos y comentarlos, votar por sus productos favoritos y, algo fundamental: crear sus propios videos y hacerlos accesibles a millones de personas. Con ello se creó la situación inédita de que cualquier interesado, con un mínimo de recursos, pudiera compartir su material audiovisual. Así, nació un nuevo concepto y profesión: la del youtuber.

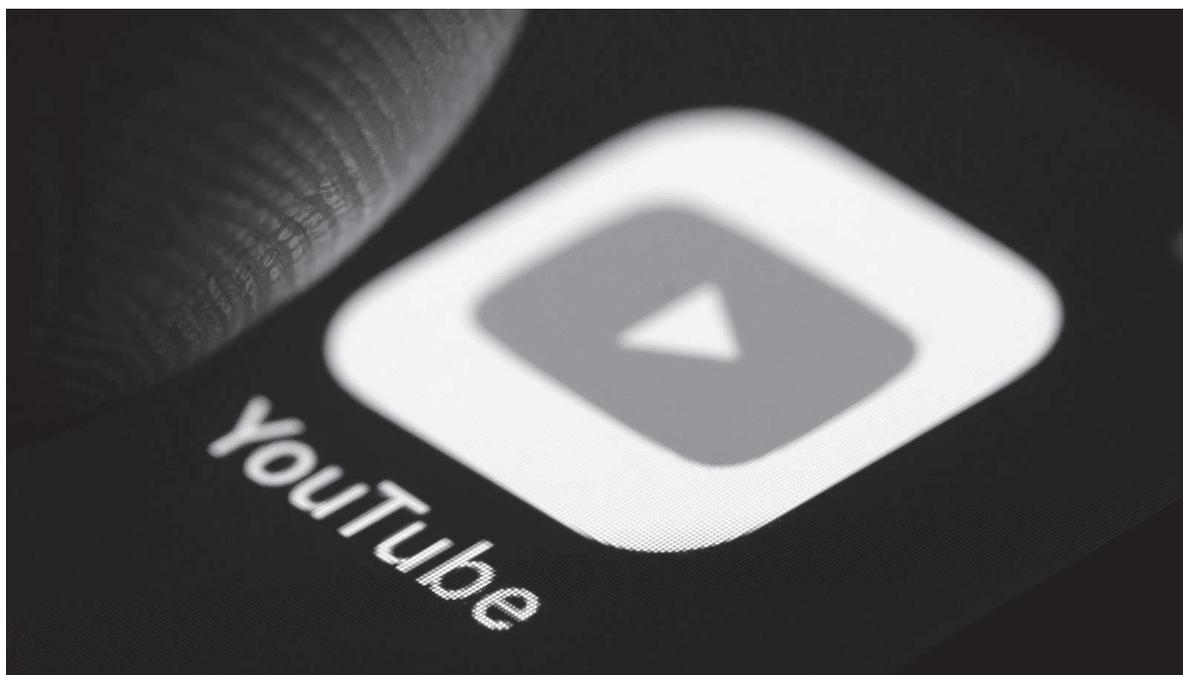
Los youtubers pueden entenderse como “los creadores de contenidos que graban, en video, piezas sobre sí mismos o su entorno, que protagonizan dichas piezas o administran esos contenidos en un canal de YouTube” (Berzosa, 2017, pág. 16); es decir, no son aquellos que elaboran videos de manera informal sino de forma metódica, con una determinada narrativa capaz de generar una gran cantidad de visitas (Hernández-Fernández, 2017, pág. 125). Todo ello, a partir de ciertas temáticas y con una periodicidad más o menos determinada, y con el fin de que el usuario se suscriba.

Algo que explica el enorme éxito de YouTube y sus creadores de contenido, es que es muy fácil “personalizar” los videos, porque su producción es más flexible que en otros medios, por lo que pueden adaptarse a cualquier público en canales especializados. El espectro de contenidos de los youtubers es sumamente amplio, pero es posible enmarcarlos dentro de algunas de las principales categorías:

- a) **Entretenimiento:** juegos y retos (*challenge*).
- b) **Humor:** sketches, bromas.
- c) **Tutoriales:** procedimientos para realizar alguna actividad.
- d) **Reseñas** (*reviews*): análisis crítico de productos mediáticos, como películas, videojuegos o moda.
- e) **Talento:** creadores novatos presentan sus esfuerzos artísticos.
- f) **Educativos y de divulgación científica.**
- g) **Personales:** hablan sobre sus experiencias personal (viajes, cotidianidad, etcétera). Este último punto, como veremos, es clave en la formación de identidades.

A partir de estas categorías básicas, el youtuber se vuelve un líder de opinión que expone sus ideas, aconseja, comparte sus opiniones y críticas. Como respuesta, obtiene suscriptores, reciben *likes* y comentarios positivos (a los usuarios que hacen comentarios negativos sistemáticamente, se les denomina *haters*) y, en ocasiones, los seguidores relatan sus propias experiencias, lo que refuerza el papel del youtuber como referente personal (Berzosa, 2017, pág. 15).

El triunfo de estos nuevos profesionales de la comunicación es inusitado. Las mismas peculiaridades del canal les ha permitido un crecimiento explosivo con miles e, incluso,



millones de seguidores. Son cifras apabullantes si se piensa que hacen sus videos con recursos propios y, muchas veces, un mínimo de inversión. Para entender esta aceptación, se debe investigar a las nuevas generaciones.

De acuerdo con Carol Hernández-Fernández (2017, pág. 119), la juventud es una construcción sociohistórica que se configura en un espacio-tiempo determinado. La generación actual ha sido denominada como posmilenial, centennial, nativos digitales o Generación Z. Son aquellas personas nacidas entre 1998 y el 2010, que en nuestro país representa 27.6% de la población, usan constantemente las redes sociales y uno de cada dos usuarios tiene 27 años de edad o menos (*Gaceta UNAM*, 2018, pág. 12).

Dicha generación no experimentó la transición tecnológica, porque nació durante el predominio de las nuevas tecnologías. De este modo, son muy dependientes de éstas, se sienten cómodos expresando sus opiniones y

emociones en los medios virtuales. Asimismo, gustan de crear contenidos y compartirlos en las redes. Se han alejado de los medios de comunicación tradicionales y prefieren plataformas interactivas como YouTube, buscando contenidos más dinámicos y atractivos (Lanaderos, 2017, pág. 15-16).

Identidad y comunicación

El concepto de identidad involucra elementos como el reconocimiento, la distinción y la aceptación. En este trabajo se entenderá como un producto relacional; es decir, el resultado de una construcción social que es parte de las relaciones colectivas llevadas a cabo en marcos comunitarios determinantes en el comportamiento de los actores dentro de los intercambios sociales (Chihu, 2002, pág. 4). Por lo tanto, es una identificación mediante la cual el individuo se define a sí mismo y a otras personas por determinadas categorías como la edad, el sexo, las creencias, las biografías, etc.

Así, la identidad tiene una naturaleza psicosocial con elementos de valores, metas y autoconcepto, admitidos con el fin de generar aceptación e integrarse a los grupos sociales. En la actualidad, las redes sociales influyen en la construcción identitaria juvenil, porque forman parte del entramado colectivo y son clave en las interacciones con los demás, sobre todo con los adolescentes. De esta manera, permiten establecer relaciones virtuales, al grado que los factores identitarios, como la familia o la escuela, han perdido importancia y se considera que los medios cibernéticos ahora “construyen comportamientos, valores, opiniones, donde se gestan identidades, expectativas” (Ruiz, 2017, pág. 34).

Para esta elaboración de la identidad se generan las representaciones sociales. De acuerdo con Moscovici, éstas se refieren a las en que los sujetos sociales aprehenden los sucesos cotidianos y el contexto, con el fin de comprender y explicar hechos, convivir y comunicarse, así como actuar a nivel social e integrarse a los grupos (Urteaga, 2011, pág. 43).

Este punto de vista psicosocial coloca al proceso comunicativo como el eje de las relaciones intergrupales y como un mecanismo de integración. Se entenderá a la comunicación a manera de proceso de relación donde los sujetos proyectan sus subjetividades y modelos de mundo, e interactúan desde sus lugares de construcción de sentido. Por ello, su base es psicosocial (Ruiz, 2018, pág. 338). Así, de acuerdo con Marta Rizo (2008, pág. 301), la comunicación se apoya en las representaciones sociales, que son un sistema de valores, nociones y prácticas que proporcionan a los individuos medios para orientarse en su marco comunitario y material, y logra que se realicen las relaciones cotidianas de intercambios comunicativos; es decir, nos dan referentes

para comprender la realidad y son importantes para la identidad, ya que son orientaciones sobre cómo actuar. Las representaciones pueden ser la religión o las tradiciones, pero con el desarrollo de los medios de comunicación, en buena medida, su lugar lo han ocupado los líderes de opinión.

Impacto de los youtubers en la construcción identitaria

Sin duda, los youtubers se han convertido en los líderes de opinión más importantes entre la Generación Centennial. Esto es posible porque son vistos por los jóvenes como sus iguales, porque comparten rasgos demográficos, además de intereses, lenguaje, etc. Es importante señalar que, a diferencia de otras redes sociales como Facebook o Twitter, en YouTube la mayoría de los usuarios son pasivos, lo que puede favorecer el rol de los youtubers como referencias sociales en la construcción de la identidad, ya que dichos usuarios están más dispuestos a recibir los mensajes (Pérez, 2018, pág. 5).

Desde esta perspectiva, se convierten en representaciones sociales y en guías para explicar, comprender y actuar en el entorno colectivo. Los usuarios, al interactuar y comunicarse con sus pares a través de los videos de sus youtubers favoritos, generan identificación grupal. El componente esencial, que aúna este flujo comunicativo, es el youtuber, quien con su presencia convoca y da sentido a la comunicación, todo esto acompañado de procesos de autoafirmación e identificación por parte del seguidor.

Los youtubers devienen en referentes para los adolescentes al intervenir directamente en sus procesos comunicativos y su interpretación de la realidad. Son las celebridades que los jóvenes admiran e imitan. Este hecho no es nuevo, por supuesto, ya antes pasaba con

ídolos deportivos o artísticos; pero el Internet lo ha expandido y ha permitido el rápido surgimiento de nuevas figuras mediáticas. Su poder de convocatoria se incrementa en tanto se convierten en *influencers* que, como señala Hernández-Fernández (2017, pág. 124), se relaciona sobre todo con el medio digital, y se definen como “las personas que han ganado cierta credibilidad para hablar de determinados temas y que cuentan con la suficiente presencia e influencia en Internet y las redes sociales para convertirse en prescriptores (de marcas, productos, estilos de vida, etc.)”. Es una forma moderna de representación social que tiene la capacidad de generar opiniones y tener cierto poder en el comportamiento de sus seguidores (por ejemplo, seleccionar productos de consumo). Así, “su nivel de influencia se mide por la cantidad y calidad de sus seguidores, que tienen que ser también capaces de redistribuir sus contenidos, amplificando su alcance global” (Hernández-Fernández, 2017, pág. 124).

Específicamente, los youtubers, como representaciones sociales e *influencers* que inciden en la identidad juvenil y generan deseos de imitación, tienen las siguientes características.

Provoca identificación con la audiencia.

Comparten rasgos con sus seguidores, como edad, gustos, intereses, experiencias de vida, etc. Los usuarios perciben un perfil similar al suyo.

Crea vínculos emocionales. Esto se consigue cuando los youtubers cuentan sus experiencias y reafirman su autoconcepto, lo que junto a la información proporcionada sobre cómo éstos se valoran a sí mismos y los consejos que proporcionan sobre diversos problemas familiares y personales, también influyen en la autoestima del seguidor. Esto fomenta la identificación (Pérez, 2018, pág. 8).



Comparten dudas existenciales. Los youtubers hablan frecuentemente de lo que les gusta y molesta, sus relaciones con los demás, de los cambios físicos experimentados durante su adolescencia, así como sobre sus miedos, aspiraciones, relaciones familiares, viajes, y sus percepciones sobre la imagen corporal o la sexualidad. Todos son componentes trascendentales durante la construcción de la identidad e incide en el proceso de autoafirmación de los jóvenes y el reforzamiento de la imagen de éstos.

Generan confianza. El youtuber debe demostrar que sus orientaciones son congruentes y confiables. Si llega a recomendar un producto o servicio de mala calidad su imagen se verá afectada. Debe estar más allá de los intereses corporativos y preocuparse por el bienestar de sus seguidores. Por ello, también tienen un alto valor comercial y publicitario.

Honestidad. Es un componente fundamental. El seguidor espera que el youtuber siempre

muestre su verdadera personalidad, y haga sus videos con pasión y compromiso. Esto genera empatía, la que se fortalece porque el youtuber siempre rompe la “cuarta pared” con el espectador y establece relaciones francas, directas y abiertas.

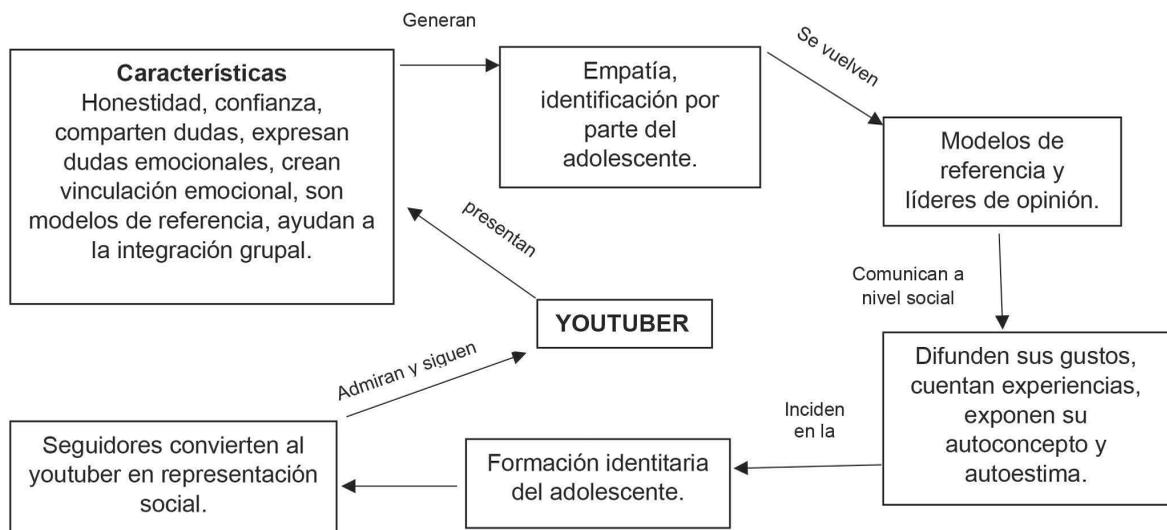
Modelos de referencia. Presentan modos de vida deseables y comportamientos que son imitados. Sus seguidores aprueban lo que proyecta. Esto les genera capacidad de influencia y les permite ser *influencers* que marcan tendencias.

Ayudan a integrarse a grupos. Al seguir a un youtuber, el usuario pasa a formar parte de comunidades virtuales dentro de las cuales sus integrantes, incluso, se ponen nombres para identificarse entre ellos; por ejemplo, los aficionados a Isabella de la Torre, “La bala”, se autodenominan “Balovers”.

Son figuras de experiencia. Si bien algunos youtubers son niños o preadolescentes, en su mayoría son adultos jóvenes, lo que les dota de una perspectiva distanciada de la adolescencia y pueden aconsejar sobre las formas de vivir esta etapa. Así, se vuelven orientadores del recorrido hacia la madurez, incluso más confiables que los padres de familia o profesores (Berzosa, 2017, pág. 16). De este modo, los jóvenes aprenden, comparan y expresan sus temores sobre procesos de la vida que, tal vez, no se atreverían a compartir con otras personas o por otros medios de comunicación.

Para finalizar, el siguiente cuadro presenta la influencia de los youtubers en la construcción de la identidad en el proceso comunicativo, a partir del enfoque psicosocial.

Ciclo comunicativo e identitario del youtuber



Conclusiones

Los youtubers han transformado la forma en cómo se concibe el entretenimiento; sin embargo, su influencia ha ido más allá al convertirse en referentes sociales y, en un grado cada vez más creciente, en formadores de la identidad entre los adolescentes al desempeñar, en buena medida, el rol que antes ejercían las estrellas del cine, deportivas o de la música.

Como se analizó, dicho proceso parte de que han sido capaces de ser percibidos como iguales por sus seguidores, lo que genera

mayor aceptación y, al ser representaciones sociales, logran estimular la autoestima y el autoconcepto de los jóvenes. Son los nuevos líderes de opinión, pero cuya sorpresiva irrupción e inesperado impacto entre su público, es una novedosa materia de análisis académico y, por supuesto, un redituable negocio.

Así, aunque es imposible predecir su evolución, dadas las cambiantes condiciones de la red y de plataformas como YouTube, es de suponer que los youtubers perdurarán y seguirán siendo un fascinante fenómeno comunicativo. //

Referencias

- Berzasa, I. (2017). *Youtubers y otras especies. El fenómeno que ha cambiado la manera de entender los contenidos audiovisuales*. España: Ariel-Telefónica Fundación.
- Chihu, A. (2002). *Sociología de la identidad*. México: Porrúa-UAMI.
- Gaceta UNAM*. (2018, 10 de septiembre). Los Centennial y los nuevos modelos de comunicación, 12.
- García, A. (2020, 19 de enero). Youtubers encuentran su nicho. *El Universal*, p. C1.
- Hernández-Fernández, C. (2019, 17 de septiembre). Nuevos ídolos juveniles, más allá de la banalidad. *Revista de Estudios de la Juventud*, 119-144.
- Jebano. (2019). Top 10 youtubers mexicanos 2009-2019. En: <https://youtube.com/watch?v=AgrfUgF1R-e&t=13s> (consultado el 13 de enero de 2020).
- La vida en un gráfico. (2020). Los 100 youtubers en español que más suscriptores sumaron a su canal en 2019. En: <https://www.youtube.com/watch?v=ycLBpWu6R5g> (consultado el 13 de enero de 2020).
- Landeros Bobadilla, M. Á. (2017, 9 de enero). Nacidos en las redes: la generación Z. *Gaceta CCH*, 15-18.
- Pérez, V., Y. Pastor y S. Abarrou-Ben-Boubaker. (2018, abril). Los youtubers y la construcción de la identidad adolescente. *Comunicar*, 61-70.
- Rizo, M. (2008). “La psicología social como fuente científica histórica de una comunicología posible”. En Galindo, J. *Comunicación, ciencia e historia. Fuentes científicas históricas hacia una comunicología posible* México: McGraw Hill. Pp. 289-342.
- Ruiz, L. (2017). *Noches y jóvenes: manual para intervenir en el ocio juvenil*. España: Ned Ediciones.
- Urteaga, M. (2011). *La construcción juvenil de la realidad. Jóvenes mexicanos contemporáneos*. México: UAM.

El meme: acto comunicativo y flexibilidad identitaria en los jóvenes y adolescentes

[MANUEL GARCÍA HERNÁNDEZ]

Introducción

En la actualidad, el Internet, en especial las redes sociales, han modificado la forma de convivencia de las personas a lo largo del mundo. Las interacciones relacionadas con la comunicación se han visto alteradas. Uno de los fenómenos comunicativos modernos es el “meme”, contenido electrónico que trae consigo una flexibilidad cultural e identitaria; así, éste oculta un trasfondo del que no se habla con frecuencia y, desde ese punto, ha creado una evolución social en la segunda década del siglo XXI en un grupo determinado: los adolescentes y jóvenes. Como dice Jesús Martín Barbero (2002), en la era moderna las culturas, además de las identidades, tienden inevitablemente a hibridarse.

El meme, a simple vista insignificante, contiene un amplio panorama de estudio respecto a la flexibilidad identitaria en los jóvenes y adolescentes, acto que ha terminado por modificar la socialización en la era digital.

La comunicación es uno de los aspectos que diferencia al hombre de los animales. La interacción humana, así como los distintos lenguajes implementados por éstos para convivir con su semejante, son complejos y contienen un sinnúmero de rasgos que se accionan con una palabra, una imagen o una señal; es decir, detrás

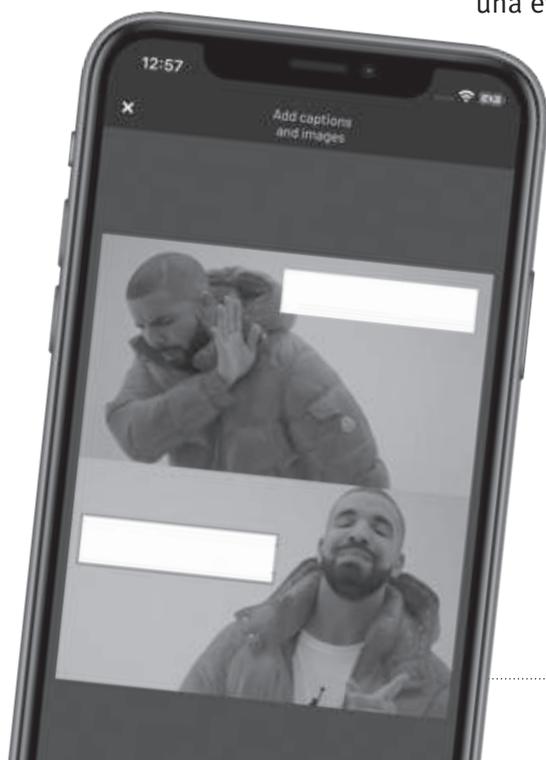


Figura 1. Tomado de la página de Facebook: “Memes cch Oriente”. En él radica un personaje animado y conocido por el receptor. El mensaje semiótico, en este caso el personaje y su gesticulación se mantienen, pero el mensaje semántico es adaptado al contexto del receptor.



de un mensaje existe un contexto que permite entender el contenido metalingüístico a un ente o grupo. Por ello, el mismo concepto de comunicación implica la existencia de una cultura e identidad. “En efecto, en cualquier acto de comunicación no se transmite sólo un mensaje, sino también una cultura, una identidad y el tipo de relación social que enlaza a los interlocutores” (Giménez, 2001, pág. 118).

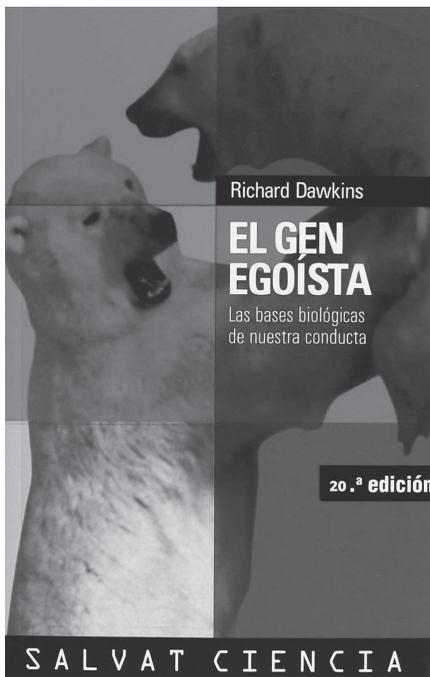
De esa forma, la comunicación denota que una comunidad o grupo cultural debe conocer su contexto para entender las diversas interacciones comunicativas que comparten entre sí; con lo anterior entra en juego un concepto importante: la identidad. En ella está todo lo convergente en un grupo cultural; esto implica el sentido de pertenencia y afinidad con su semejante dentro de ese grupo. Así, la identidad “se recrea individualmente y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior” (Molano, 2007, pág. 73).

La comunicación y la identidad se encuentran unidas por la cultura, éste es el sistema de valores y creencias de un grupo, tales “como la lengua, instrumento de comunicación, las relaciones sociales, los ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos”

(González, 2000, pág. 43). Por tal motivo, la comunicación es un acto complejo; no sólo implica un sistema de signos, abarca toda una atmósfera estudiada por separado para comprender las distintas manifestaciones creadas por el humano.

Con el paso del tiempo, la comunicación ha sufrido varios cambios. El hombre comenzó con un sistema de signos y poco a poco se complejizó. La oralidad evolucionó a lo escrito; la pintura a la fotografía, posteriormente al video. Todo ello surgió tras una necesidad de comunicar “algo” dentro de un grupo social; sin embargo, en la modernidad, específicamente al comienzo del siglo XXI, el Internet evolucionó la manera de interactuar con los demás, entonces nacieron las redes sociales, donde usuarios alrededor del mundo comparten sus experiencias con entes conocidos o ajenos al emisor.

El psicólogo F. Philip Rice (1997) divide las etapas de la vida en tres periodos: infantil, adolescente y adulto, este último incluye la juventud. Menciona que tanto en la adolescencia como en la juventud, la persona busca mayormente el entretenimiento, no en solitario sino con un grupo cercano al sujeto. Por esta



razón, no es sorprendente que la población que atiborra las redes sociales sean esas dos divisiones impuestas por el norteamericano.

Esas plataformas transforman la comunicación; también la adolescencia y la juventud han contribuido para dar una variación al concepto de identidad, aparentemente relacionado con un sitio geográfico determinado. Los usuarios de redes sociales lo trasmutan a través de la interacción y la creación de nuevas herramientas; un ejemplo de ello, y que ha alterado la brecha de identidad, es el denominado “meme”.

El término “meme” no nace en redes sociales sino en la biología, de la mano de Dawkins (1979), y hace referencia a los modos de imitación cultural transmitidos a lo largo de varias generaciones, acción que implica, según Dawkins, una función cerebral. En otros términos, “los llamados memes son, de acuerdo con teorías de difusión cultural, una unidad de información cultural que se transmite de

un individuo a otro o de una generación a otra” (Arango, 2015, p. 112). Algunos estudiosos han comparado al “meme” con el gen, pues, mientras el primero transmite información genética, el segundo contagia modos culturales del individuo dentro de un grupo social, con algunas variaciones.

Entonces, el comportamiento del individuo se rige por los aspectos observados a lo largo de la vida; es decir:

Si Dawkins está en lo cierto, la vida de los humanos está impregnada hasta la médula de memes y sus consecuencias. Todo lo que hemos aprendido al emular a otros es un meme [...] Ello incluye el vocabulario que utilizamos, las historias que conocemos, las habilidades que hemos adquirido gracias a otros y los juegos que preferimos. También hay que tener en cuenta las canciones que cantamos y las leyes que acatamos (Blackmore, 2000, pág. 34).

En la era digital, el “meme” se entiende como una imagen, e incluso video, que contiene un mensaje corto; la intención es el humor, pero, a su vez, una suerte de crítica política y social, de ahí que también tenga lugar la sátira. De esta forma, el término no ha perdido su significado original, porque el contenido tiene un origen cultural que permite al usuario o receptor entender la semántica y la semiótica de éste. Con ello, el “meme” comienza a entretener a los adolescentes y jóvenes, aunque también crea toda una red de hibridación y flexibilidad cultural y, por lo tanto, identitaria.

Pero ¿cómo crea una imagen o un video esa flexibilidad e hibridación dentro de un espacio donde convergen diversas culturas o grupos sociales? Cuando el usuario hace uso del ciberespacio, lo ancla en una cultura

digital, sin importar su localización geográfica; es decir, “la cultura ciber, transportada por la Internet, manifiesta siempre las mismas características independientemente de la localización física de los cibernautas [...] algunos sociólogos la consideran como una superestructura pansocietal” (Giménez, 2001, pág. 126-127). Por consiguiente, las redes sociales se consideran como una cibercultura digital; la localización geográfica no modifica las normas y reglas seguidas en el Internet. Allí entra la primera flexibilidad identitaria del hombre, ya que ahora no simplemente es parte de su entorno cultura, también es partícipe en una cultura cibernética.

Con el “meme”, dentro del ciberespacio, nacen otras subculturas. En la actualidad el usuario es parte de su propia identidad, de la identidad cibernética, y con los “memes” se suma a otras pequeñas identidades. Todas ellas convergen en un individuo que comparte rasgos con su entorno, el ciberespacio y su comunidad

de allegados dentro de las redes; lo anterior se logra por esa creación, cuya imagen o video no cambia, pero sí el contenido semántico.

La semiótica se mantiene, mas con el paso del tiempo o por el lugar geográfico el mensaje textual se adapta a lo conocido por el joven usuario. “Más que consumidoras de mensajes, las audiencias son productoras de sentido, decodifican o interpretan los textos comunicacionales en formas relacionadas con sus circunstancias sociales y culturales y con la manera en que experimentan subjetivamente esas circunstancias” (Arango, 2015, pág. 121).

La era digital hace partícipes a los adolescentes y jóvenes de la comunicación lúdica; ya no sólo se visualizan un par de “memes”, por el contrario, diariamente surgen nuevos contenidos e, incluso, el usuario se apropia de diversas imágenes que resignifica con un nuevo mensaje semántico. En consecuencia, todo eso responde a la velocidad vivida al interior de la cultura cibernética. La información



Figura 2. Tomado de la página de Facebook: “Memes CCH Oriente”. En este caso, el mensaje semántico se mantiene, pero el semiótico sufre una alteración; los personajes son cambiados por dos figuras relacionadas al contexto del plantel Oriente: “El ranitas” y “Cola mocha”, adaptados al mensaje semántico.

es tanta que el usuario siente la necesidad de hacer lúdicos algunos aspectos políticos, sociales y de cultura pop nacientes en las mismas redes sociales.

El “meme” mantiene su importancia en la comunicación, ya que en la actualidad, después de una noticia de impacto global, salen a relucir un sinfín de creaciones que reciclan el contenido semiótico, pero transformando el semántico. Y ahí es precisamente donde converge el sentido del término “meme”; el aspecto gráfico, en este caso la imagen, sigue prevaleciendo y cumple la función de familiarizar al receptor, empero, el lenguaje escrito lo reconstruye para atender una necesidad diferente, en este caso, la burla y el humor de una noticia o hecho social de impacto mediático conocido por el receptor.

Construye así un sinfín de redes identitarias; la resemantización es la clave para que en éste quepan diversas identidades culturales, en especial las del adolescente y joven, quienes en la actualidad son cubiertos por una avalancha de información, de la cual sólo procesan la indispensable, según su contexto, ya que “la comunicación se realiza siempre a partir de las pertenencias socioculturales tanto del emisor como del receptor” (Giménez, 2001, pág. 122).

Un ejemplo de lo antes expuesto es la interacción entre los alumnos del Colegio de Ciencias y Humanidades, quienes crean páginas de Facebook donde comparten diferentes creaciones referentes al contexto vivido dentro de la institución. Personajes, mascotas adoptadas, profesores e incluso espacios significativos, sirven de inspiración para crear una comunidad que conserve una misma identidad, en este caso, el Colegio y su contexto.

Algo así sucede con la misma Universidad Nacional Autónoma de México; el nombre ya trae consigo una identidad en los estudiantes,



Figura 3. Tomado de la página de Facebook: “Universidad Nacional Autónoma D Memes UNAM”. En éste, el logo universitario es transgredido, además, las siglas de la universidad se mantienen, pero con una variación en el significado completo; es decir, tanto la semántica como la semiótica se modifican parcialmente.

sin importar si son universitarios o pertenecen a las escuelas de nivel medio superior; la matriz identitaria es el logo universitario; por ello no es sorpresa que en muchos “memes” los internautas no sólo firmen con seudónimo; además, agregan el escudo de la UNAM, un símbolo que evoca un sentir en ellos. De esa manera, los jóvenes y adolescentes ven en su identidad una flexibilidad e hibridación, porque sin importar la facultad, escuela o unidad académica, logran integrarse y compartir diversas identidades: con sus compañeros, un grupo, su institución y la universidad.

Se piensa que tanto la comunicación, la cultura, así como la identidad son mediadas por el espacio geográfico, no obstante, como ya se explicó, las redes sociales, en especial las creaciones dentro de ellas como el “meme”, rompen con esa idea.

La función del “meme” se diversifica: la protesta, la crítica, la burla e, incluso, la alabanza

a diferentes situaciones y figuras que convergen en el mundo de quien crea, visualiza, entiende y comparte tal contenido; acto importante para la llamada flexibilidad identitaria. Ésta no sucede simplemente por la globalización en las conexiones sociales, también es provocada por la generación más importante en el presente: los adolescentes y jóvenes. Son ellos los que procrean la hibridación y la flexibilidad de identidades, únicamente con la interacción de un contenido electrónico como el “meme”: una mezcla de contextos, culturas y conocimientos resignificados y adaptados por el receptor, que modifican la socialización en la era digital. //

Referencias

- Arango, L. (2015). Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: Claves para su comprensión y su posible integración pedagógica. En *Ártico*. 12(33), 110-132.
- Barbero, J. (2002). Jóvenes: Comunicación e identidad. En *Pensar Iberoamérica. Revista de cultura*. (0). En: <https://www.oei.es/historico/pensariberoamerica/ricooao3.htm>.
- Blackmore, S. (2000). *La máquina de los memes*. Barcelona: Paidós.
- Dawkins, R. (1979). *El gen egoísta*. Barcelona: Labor.
- Giménez, G. (2011). Comunicación, cultura e identidad: Reflexiones epistemológicas. En *Cultura y representaciones sociales*. 6(11), 109-132. En: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S200781102011000200005&lng=es&tlng=es.
- Molano, O. (2007). Identidad cultural: Un concepto que evoluciona. En *Ópera*. (7), 69-84.
- Rice, P. (1997). *Desarrollo humano: Estudio del ciclo vital* (2ª ed.). Ciudad de México: Prentice-Hall.

Falsas noticias: interferencias en la comunicación

[MARIO ALBERTO REVILLA BASURTO]

En sus novelas, Umberto Eco nos narra un repertorio de prácticas comunicativas o de manejo de la información, en las que se juega con la verdad, a veces de manera muy creativa, por cierto. En *Baudolino*, nos ofrece una idea de cómo se construían milagros y proezas durante la Edad Media. En *El cementerio de Praga*, ilustra cómo se confeccionaban conjuras e intrigas durante el siglo XIX y principios del XX. En su última novela, *Número Cero*, plantea la creación de un falso diario, cuyo único fin es montar o vender campañas para perjudicar o favorecer a los clientes, con base en noticias inexactas y amañadas que no necesariamente se publicarán. Lo interesante es cómo se arman esas noticias. No queda claro si la intención de Eco era ilustrarnos sobre los ejercicios comunicativos del pasado, y del presente, o advertirnos, con esas metáforas, sobre los usos políticos de la comunicación en nuestro tiempo, o ambas.

Vivimos un momento histórico interesante, riesgoso, porque si bien se promueve como una vía de emancipación, observamos que se mueve entre el control de la información y el peligro de la anomia. Antes de la entronización de la supercarretera de la información y la adicción a las redes sociodigitales, A. Moles sentenciaba una época dotada opulentamente de medios tecnológicos para la comunicación, pero carente de capacidad expresiva y comunicativa. Sin duda, la sentencia molesiana se mantiene vigente, la opulencia tecnológica se ha profundizado con las llamadas “Tecnologías de la Información y la Comunicación” (TIC) que, si bien facilitan la producción de expresiones de todo tipo, los conteni-

dos se mantienen pobres y sobrecodificados (Martín Serrano, 2019, pág. 17). Cierta que las TIC abren posibilidades para la circulación de información valiosa y del conocimiento, pero también son cauce de información trivial, grosera, falsa.

Basta revisar la historia reciente para encontrar sin mucha dificultad ejemplos que, al no ser novelados, resultan bastante más sombríos sobre el uso de noticias falsas y hasta montajes de sucesos en los juegos de poder. En este sentido es lugar común remontarse hasta Goebbels como la faceta comunicativa del nazismo, aunque tenemos casos mucho más cercanos y realizados por gobiernos democráticos, como el escándalo “Irán-contras”, y los preparativos de la invasión a Irak por Estados Unidos y sus aliados europeos. De hecho, el concepto de posverdad nace para describir la política del gobierno estadounidense en estos casos. Identificamos a la “posverdad” como un ambiente comunicativo y las “falsas noticias” como una práctica propia de ese ambiente.

Es decir, no es nuevo el valerse de información falsa, ni inventar sucesos y luego informar sobre ellos como si hubieran ocurrido, para lograr fines políticos o comerciales. Lo que sí es nuevo es que esas situaciones han dejado de ser prácticas aisladas, excepcionales y restringidas al binomio gobierno-medios de comunicación, porque han pasado a ser prácticas cotidianas y extendidas a múltiples grupos o personas, en una especie de reconfiguración del espacio público (Revilla, 2019, pág. 52).

Desde luego esta situación inédita se facilita dado el abaratamiento en los costos de producción de las expresiones que permiten las tic, pero se requiere, además, una representación del uso de la información y la comunicación para que se convierta en realidad lo que las tecnologías hacen posible. Los emergentes no suelen presentarse de un momento a otro, un salto sin más: se gestan en las prácticas previas. Que una innovación tecnológica facilite una determinada práctica comunicativa, no quiere decir que sea producto directo de esa innovación, también se requiere un aprendizaje en el uso de las prestaciones que ofrece la tecnología y la generación de las representaciones sobre su valor y sus usos (Revilla, 2019, pág. 27).

Podemos entender a la posverdad como un ambiente de comunicación o circulación de información donde la verdad o el apego de los datos a sucesos comprobables tiene menos valor que la circulación de la información en sí; es decir, no importa tanto lo que se dice sino cuántas veces se replica algo en una red. Puede tener

cierto valor el cómo se dice: en términos generales, si hay imágenes o videos tendrá más posibilidades de ser *visto* o *likeado* y replicado (Han, 2013).

Esa característica ambiental favorece la proliferación de todo tipo de contenidos, incluidos los embustes. Pero habría que subrayar que las intervenciones a la comunicación pueden darse incluso antes de la exposición de un contenido, mediante el uso de *ro-bots* suelen alterarse las dinámicas llamadas “orgánicas”



o “naturales” de las “conversaciones” e intercambios en las redes sociodigitales, haciendo parecer que participan mucho más usuarios o personas de las que realmente lo hacen y, claro, con la intención evidente de inclinar la “opinión” en algún sentido (Badillo, 2019).

Básicamente, las noticias falsas son mentiras; historias que distorsionan la visión de la realidad, pero siempre con la intención de provocar un sentimiento de adhesión o rechazo hacia alguna causa o líder, lo que representa un beneficio para quienes la producen y difunden; son historias amañadas que confunden o traslapan lugares, momentos, personajes, que ofrecen explicaciones parciales con las que se busca aglutinar a sectores de la población en torno a los intereses de grupos de poder.

Entre los grupos de poder se puede señalar desde agentes, representantes gubernamentales o de partidos de oposición, hasta integrantes de los llamados “poderes fácticos”, como sindicatos o asociaciones empresariales, incluidos los llamados “medios de comunicación”, organizaciones religiosas y bandas criminales. Para todos ellos tiene gran importancia la capacidad de influir en la gente, de moldear la llamada “opinión pública” para ganar adeptos, legitimar sus intereses y encausar la energía social. Claro que, a menudo, tal objetivo se persigue a través del desprestigio de los adversarios y la desestabilización social. El objetivo es activar los prejuicios y miedos, aspiraciones de –unos u otros sectores– de la población y, como se apuntó, hacer parecer que coinciden con las voluntades e ideologías de esos grupos de poder.

Quienes se han dedicado a revisar este asunto, suelen coincidir respecto a las características que las noticias falsas presentan. Fabrizio Mejía (2019) nos hace un resumen significativo; la primera característica a destacar

es el anzuelo, es decir, las cabezas o titulares, incluso fotografías, que aluden a un tema de forma llamativa, pero en el cuerpo del texto poco se encuentra al respecto, además de la confusión que tal circunstancia puede provocar, la cuestión es que ante el alud de información al que el público está expuesto, es posible que no se atienda al contenido completo sino que éste sólo se quede con el dato incompleto del título o la imagen fuera de contexto.

Las falsas noticias apelan también a la mención de personajes famosos como parte de su atractivo: sea que se le atribuya el origen de la información o que la nota se ocupe de sus conductas, reales o figuradas.

Otras veces las historias falsas aparentan tener credibilidad o legitimidad, porque apelan a estudios científicos y de universidades –sin aclarar cuál, ni dónde y cómo consultarlos–, por su propia “viralidad” y cantidad de personas que han visto la nota –es *trend topic*–, porque la retoma y amplifica algún periódico o comentarista reconocido de la radio y la televisión; es decir, gana credibilidad por su propia circulación; incluso por su pretensión no cuestionada de veracidad, como las transmisiones “en vivo”, sobre todo a través de redes sociodigitales, en las que si bien es algo que “está sucediendo” no se aportan más elementos que el punto de vista de quien transmite.

Su impacto parte de su oportunidad, ya que se producen o vinculan a sucesos y situaciones que están en curso; por ejemplo, una campaña política, una catástrofe, una ceremonia con declaraciones, una crisis. Si retomamos este último rubro, durante la crisis por el ajuste a las medidas tomadas en el sector salud en México, en agosto del año pasado, el problema de desabasto se transformó en “pacientes del sector público muriendo por la falta de medicamentos” (Mejía, 2019, pág. 2). En este sentido, se ha



erigido como el negativo paradigma de la falsa noticia el caso “Frida Sofía”.

Ahora bien, un aspecto en el que coinciden los analistas del fenómeno *fake news*, consiste en subrayar el componente prejuicioso que contienen estas narraciones, como se apuntó líneas arriba: su afán en provocar o reforzar algún sentimiento como miedo y enojo o, por el contrario, reafirmar la admiración y adhesión por alguna causa, movimiento o liderazgo. Su función y difusión tienen menos que ver con los elementos que aporta y su contribución a la comprensión del acontecer, y más con la revalidación y reivindicación de las opiniones que previamente ya tienen personas y grupos identificados. De ahí que tengan tan alta aceptación pese a, precisamente, la superficialidad y simpleza de los datos y argumentos que presentan. En México lo hemos visto con la polarización atizada en las redes sociodigitales entre *amlovers* y *amlohaters* –para decirlo en términos familiares: “chairs y fifis”.

Otra característica, también asociada a las dinámicas comunicativas de los tiempos líquidos (Bauman, 2012), se refiere a la velocidad en su propagación. La aceptación no cuestionada, la reafirmación de las creencias y actitudes, favorece la veloz difusión de la narración, ya que ni siquiera es necesario que se reelaboren los contenidos, simplemente se replican, porque reafirma al sujeto y al grupo al que pertenece, del que obtiene información y al que se dirige (Vosoughi, 2018).

Ahora, por qué la gente sigue este tipo de noticiones, resulta un aspecto poco abordado en las reflexiones sobre las características de los contenidos que circulan tanto en medios tradicionales como en medios internauticos, y seguramente es porque están centradas en las relaciones de poder de los actores políticos y no tanto en las prácticas comunicativas de los usuarios. Pero la gente usa la información para distintos fines, a veces para enterarse, disponer de opciones, pero también es común

que se use la información para refrendar la idea del mundo que se tiene, porque aporta certidumbre, sentimiento valioso sobre todo en contextos de crisis.

Una característica de las “sociedades líquidas” (Bauman, 2007) o “del rendimiento” (Han, 2012) es justamente la incertidumbre que generan sobre los individuos: todas las contradicciones que el propio sistema genera se le cargan al individuo y se le exige que él, caso por caso en su vida cotidiana, las resuelva (Martín S., 2008, pág. 21). Frente a esa presión cotidiana, las explicaciones que refrendan la visión del mundo, que colocan las amenazas en lo ajeno, desconocido, distinto o novedoso, tienen enorme oportunidad de ser aceptadas: las representaciones ideológicas capaces de sostener el orden social establecido tienen que ofrecer explicaciones que armonicen los cambios y los valores, a la vez que proporcionan gratificaciones cognitivas y afectivas (Martín S., 1993, pág. 43).

Por esta razón las redes sociodigitales, como antes las presenciales, se pueblan con comunicados sobre la familia, los deportes y la celebración del triunfo del equipo favorito, de las pelis y los chismes sobre los famosos; por ello, también es más probable que prendan y se afiancen las noticias y explicaciones sobre política que coinciden con visiones conservadoras que con posiciones novedosas. ¡Y vaya si la época que estamos viviendo está llena de cambios!, a veces reales y otras

aparentes, pero sobre todo porque se ha instalado como supervalor de la época, la innovación y el cambio, la actualización, el riesgo. Aun-

que en realidad se desconfía de todo lo que no sea liso, positivo, semejante, políticamente correcto. La gente, los que encarnan la “opinión pública”, se aferra a todo lo que se parece a sí mismo y adjudica a la otredad la fuente de las tensiones, las dificultades y los desconciertos (Han, 2014).

Analistas y comentaristas coinciden en señalar varias modalidades o varios tipos de noticias falsas. Dos modalidades, por cierto, socorridas a lo largo de la historia son la imputación y la conspiración. La primera se refiere simple y sencillamente a la incriminación o difamación de alguna persona para afectar su imagen y sus propósitos; recuérdese la denuncia al candidato del Partido Acción Nacional Ricardo Anaya en las pasadas elecciones presidenciales de México o la foto trucada de un migrante que se quejaba de que les dieran frijoles, usada para generar una imagen negativa por desagradecidos de los migrantes en Tijuana (Mejía, 2019, pág. 2).

Otro tipo de noticia falsa adopta la forma de la profecía: siempre es posible anticipar problemas sociales más o menos complejos, como desempleo, seguridad, abasto, fluctuación monetaria, presentes en la vida moderna, a los intereses o decisiones de un grupo o persona, con base en argumentos superficiales. Trump explotó esta clase de noticia en su campaña para presidente de Estados Unidos en 2016 y los mexicanos llevamos un año viviendo esta situación.

Mención aparte merecen los montajes. Teatralmente se monta un suceso, como si fuera real, desde ahí empieza el embuste, y se le difunde para sacudir a la población, con lo que se cierra el circuito de la falsedad. La historia ofrece múltiples ejemplos. Sus perpetradores son agentes gubernamentales o de grupos de poder muy fuertes, asociados con los agentes



que operan los medios de comunicación. En México tenemos casos tristemente célebres, como el de Florence Cassez o el de la “verdad histórica” de los 43 desaparecidos de Ayotzinapa.

La información es un bien valioso que ha quedado, por ahora, en suspenso, víctima junto con la gente que la usa, de notables esfuerzos por controlarla, desde las alteraciones de los intercambios de los usuarios, hasta los contenidos con que se ofrecen escenarios falseados de la sociedad y su acontecer.

La fascinante capacidad expresiva de las tecnologías digitales y las redes de comunicación, hasta ahora no han logrado contribuir a una sociedad dialogante, capaz de construir acuerdos. Hay un afán poderoso por apropiarse de la voluntad colectiva. Hoy, de nuevo, la misión central de las ciencias sociales y de las artes consiste en reapropiarnos de la comunicación, aprender a dialogar con el otro justo a partir de las diferencias, reabrir el diálogo que permita pausar la parcialidad de las subjetividades, a la vez que desmontar las engañosas objetividades (Bauman, 2019, pág. 27-28). //

Referencias

- Badillo, D. (2019). Entrevista a Carlos Páez. En: *www.eleconomista.com.mx>politica*
- Bauman, Z. (2007). *Tiempos líquidos*, México: Tusquets.
- . (2019). *¿Para qué sirve realmente...? Un Sociólogo*. México: Paidós.
- Han, B.-Ch. (2012). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.
- . (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder.
- . (2014). *En el enjambre*. Barcelona: Herder.
- . (2015). *El aroma del tiempo*. Barcelona: Herder.
- Martín Serrano, M. (1993): *La producción social de comunicación*. México: Alianza.
- . (2008). *La mediación social*. Madrid: Akal.
- . (2019). La comunicación y la información en un mundo que se virtualiza. Desarrollos y funciones previsibles. En *Comunicación y Sociedad*, 1-29. En: <https://doi.org/10.32870/cys.v2019io.7478>
- Mejía, F. (2019). “Las “fake news” (un manual de desuso)”. En *Proceso*, 2234, 60-61.
- . (2019-2). “Top Fake México”. En *Proceso*, 2252, 44-45.
- Revilla Basurto, M. (2019). Los productos expresivos y los sistemas sociales de comunicación (Hacia una teoría de la expresión comunicativa). En *Razón y Palabra*, 22(103), 24-68. En: <https://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1331>
- Vosoughi, S. et al. (2018). “The spread of true and false news online”. En *Science*. En: science.sciencemag.org/cgi/doi/10.1126/science.aap9559

Internet, contradiscursos y aceleración: entre deificar la información y la desesperanza

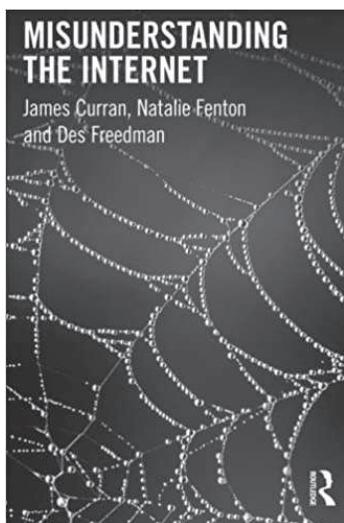
[JULIO CÉSAR HERNÁNDEZ ORTEGAZ]

Existen diversas concepciones que abogan por dotar a la Internet, y su desarrollo, de un aura de libertad y de vientos de democracia. Si bien es yermo poner en duda los beneficios que ha traído la red al progreso y desarrollo de las sociedades contemporáneas, es necesario comprender sus limitaciones, así como los procesos donde más que beneficiar a la democracia y al ejercicio de libertades, las merma.

Des Freedman, James Curran y Natalie Fenton, en *Misunderstanding the Internet* (2012), problematizan desde distintas aristas las posibilidades que la red de redes ha potenciado en los discursos de las democracias liberales. Es a partir de la revisión de estos autores que se abren nuevas posibilidades explicativas acerca de los contradiscursos; es decir, nos permite plantear la pregunta: ¿Internet, con sus amplias posibilidades de mediación y remediación, potencia de igual manera la difusión de tópicos contrahegemónicos?

Para iniciar esta discusión es necesario rastrear de manera sintética el contexto y los valores con que, otrora, se pretendía regir ese nuevo entorno informacional.

Freedman (2012) nos desglosa la historia de la Internet a partir de los discursos que imperaban al momento en que comenzó a desarrollarse y dos de las preguntas clave que surgen después de repensar la génesis del ciberespacio son, ¿quién es el regulador en un mundo donde la desregulación y la libertad fueron los ejes rectores de su creación? y ¿es posible la Red sin reguladores?



Misunderstanding the Internet.
James Curran, Natalie Fenton, Des Freedman
Editorial Routledge, 2012. 208 pp.

La primera etapa de constitución de los ideales del ciberespacio se encuentra en los discursos poshippismo y en proyectos comunitarios como el well (Whole Earth 'Lectronic Link), surgido en 1985; que fue un intento de crear una comunidad para compartir información. En esta primera etapa, los valores comunitarios fueron los que impregnaron el espíritu libertario de un espacio donde la discusión y deliberación fueran los ejes rectores. Asimismo, en esta etapa es donde la idea de que la abundancia de información y el acceso libre a ésta debían ser ingredientes necesarios.

Si nos remitimos a la teoría habermasiana de la deliberación, el acceso a la información es –efectivamente– un componente necesario en las democracias liberales. Además, el sentimiento libertario estaba acompañado del sentimiento triunfalista que la democracia liberal, y posteriormente la derrota del comunismo, dejó a inicios de la década de 1990.

Este impulso democrático y la liberalización del mercado potenciaron el proceso de

comercialización de la red a mediados de dicha década, todo esto acompañado por la revolución de la tarjeta de crédito y el pago en línea, lo que posteriormente significaría el asentamiento del *e-commerce* y las nuevas formas de publicidad en línea basada en algoritmos.

Estos apuntes historiográficos permiten ubicar desde cuándo se comienza a cuestionar qué tan libre, neutral y democrático es el Internet.

En cuestiones de regulación, Lessig considera que no debe haber una intervención del Estado ni de los aparatos comerciales (en Curran, Fenton y Freedman, 2012, pág. 105). También apunta que existe un mecanismo de regulación basado en la mediación estructural; es decir, que el código de la interfaz de información, interacción y comunicación se convierte en el gran regulador de la red. Esto es conveniente apuntarlo, ya que dicha postura delega la regulación a la arquitectura del ciberespacio y se resuelve bajo la metáfora *todo lo que existe está permitido, porque si el código y las reglas de interactividad permiten su existencia, significa que debe ser así*. Esto es debatible debido a que delegar la responsabilidad a los constructores del espacio virtual significa creer que éstos, inherentemente, son neutrales. Por una parte, la regulación no estaría basada en un *ethos* específico sino que oscilaría entre distintos *ethos*, las posibilidades tecnológicas de programación y las bases económicas. Por otra parte, la regulación basada en el código descansaría en la racionalidad tecnocrática antes que en una normativa.

Ahora bien, si la centralización de un *ethos* en sociedades democráticas merma la libertad, liberalizarlos –y considerar que se autorregulan– constituye un argumento que deja espacio libre a la comercialización y la monopolización del ejercicio del poder regulatorio.

Otro punto a remarcar y discutir es lo que desarrolla Natalie Fenton en el capítulo seis del libro: la disolución política en el contexto de los movimientos políticos radicales o contradiscursivos en la red.

La pregunta que se hace está en torno a la importancia y al desarrollo que las redes socio-digitales han potenciado en la organización política de minorías. Si bien es un tema que autores como Manuel Castells han desarrollado, lo que plantea Fenton como disolución política es de recalcar.

La autora menciona que, ante el desencanto de la juventud de los modelos tradicionales de democracia liberal, así como la individualización que ha traído el modelo neoliberal, surgió una nueva forma de entablar relaciones políticas de disidencia. Asimismo, nos recuerda el impacto que las redes tuvieron en casos como la revolución iraní de 2009 y las manifestaciones estudiantiles en Reino Unido de 2011. Cabe señalar que ella remarca que la Internet y las redes no significan por sí solas un aumento de libertad y democracia.

Esto remite directamente a la crítica que se le puede hacer a la primera etapa del ciberespacio, ya que en esos momentos parecía que con el solo hecho de tener conectividad y una red de distribución de información alternativa, los sujetos en contacto con ésta podrían emanciparse. A este sentimiento, que hasta la fecha parece seguir imperando en algunos discursos, es a lo que se le puede denominar como deificación de la información. Lo anterior ocurre porque, como ya se mencionó, la información y el acceso son parte sustancial de las democracias, pero por sí misma no significa nada; el proceso de emancipación por acceso a la información debe estar centrado en el actor, mas no en las capacidades de flujo de la red. Este es un error en el que autores

como Negroponte, Hardt y Negri parecen haber caído al vanagloriar el poder de las conexiones entre las masas.

Con lo anterior, de ninguna manera se niega que la Internet pueda ser un amplificador –y acelerador– de demandas políticas de la disidencia, como bien ejemplifican los casos de Irán y Reino Unido en la década pasada. Pero es justo esas bondades las que dan otro cariz de análisis: las implicaciones de esa amplificación y aceleración de los discursos disidentes en un mundo, donde la multiplicidad de demandas se enfrenta a brechas en las herramientas de participación democrática.

Retomado lo explicado por Fenton acerca de cómo es la dinámica de los contradiscursos y la organización vía Internet, se identifican tres momentos.

El primero inicia con la detonación de factores contextuales –muy diversos en cada caso– que movilizan las demandas de un sector o una minoría. Con la red como espacio de encuentro y la velocidad que permiten flujos de información más veloces, un discurso –o varios– comienza una suerte de condensación discursiva y política que encuentra terreno fértil para la visibilización en las redes. Esto ocurre debido a que, como se mencionó, hay un desencanto por las herramientas y los mecanismos de la democracia liberal moderna que derivan en la necesidad de decantar contradiscursos hacia un lugar que tiene características diferentes de la democracia representativa y sus dinámicas jerárquicas. Lo anterior es explicado por Fenton a partir de que Internet ofrece mayor dinamismo y se percibe más orgánico que otras herramientas de organización política; es decir, que la red se puede pensar como un espacio de participación directa y sin mediadores.

Luego, después de ese momento primordial –donde quizá impera la acción movida



por lo emotivo y las racionalizaciones ideológicas— se comienza a complejizar el flujo de los discursos. A partir de la multiplicidad de individuos —no jerarquizados— y de discursos que carecen de instituciones que puedan contenerlos y organizarlos, la fragmentación y la disolución pueden aparecer (Fenton, 2012, pág. 159), dando pie al proceso de implosión. Ahora, si se dice que comienza por una condensación, que funciona como modo de atraer adeptos y discursos afines a la movilización, al perderse la capacidad de organización y se fragmentan por multiplicidad, da pie a la implosión del movimiento.

En un segundo momento, y debido a esta multiplicidad de demandas del movimiento que se amplificó por redes, es cuando comienza la etapa de deliberación. Esta etapa se puede caracterizar por la imposibilidad, quizá, de conformarse un bloque importante de representación que, por la naturaleza de la horizontalidad de los nuevos movimientos sociales, no debe existir —que parece ser paradójico—; y el

comienzo de la fragmentación de demandas, sería el tercer momento.

Este tercer momento es cuando, después de haber condensado, implotado y fragmentado, se debilitan los movimientos y ocurre lo que Fenton denomina como disolución política; ella considera un fenómeno recurrente en los intentos por generar contradiscursos y alternativas de participación política diferentes a los mecanismos de la modernidad.

Estos tres momentos no se pueden entender si no se toman en cuenta dos factores primordiales; el primero, la aceleración, y el segundo la aún difícil tarea de que los contradiscursos penetren a la esfera pública, sean trascendentes y con eso conseguir que sus demandas se vean reflejadas en políticas públicas.

La cuestión de la aceleración implica pensar que, si bien las redes amplifican y aceleran la difusión de información, también aceleran el proceso de condensación de demandas que, si se observan los ejemplos, es primordial para llevar a cabo demostraciones en espacios físi-

cos o convocar movilizaciones. Respecto a lo anterior, también se puede decir que a mayor aceleración al condensar adeptos y discursos, mayor impacto tendrá en un primer momento.

Resulta necesario parafrasear una cita recuperada por Fenton (2012, pág. 158), en la que un manifestante en Londres menciona que los canales democráticos les permiten manifestarse, pero que a su vez la manifestación parece obsoleta, porque se crea un ciclo de protesta-descanso donde por más que protesten se encuentran en un callejón cerrado. De hecho, esto es lo que posiblemente orille a varios grupos –que están insertos en una multiplicidad de demandas– a radicalizarse y utilizar vías como la fuerza.

Asimismo, al haber multiplicidad, acompañada del vector acelerador de las redes socio-digitales, las demandas pierden lo que bien podría explicarse bajo términos de Byung-Chul Han como *gravitación discursiva* (2015), en que la fragmentación y velocidad a la que ocurren los fenómenos –acompañada de la no voluntad política– se diluyen políticamente las (des) organizaciones minoritarias que demandan.

Si bien, la Internet tiene esa potencia oculta de poder deliberativo, emancipador y democratizador, por sí solo no asegura que se den las condiciones para la acción política disidente o radical. Esto es porque al estar en ciclos acelerados de constitución y multiplicidad, la tensión narrativa, que quizá puede ser el eje

determinante para que un movimiento social intervenga, tiende a perderse en lo que Han nombra como *un no saber hacia dónde generalizado* (2015); es decir, no saber hacia dónde direccionar las fuerzas de las demandas y que los movimientos se diluyan por la incapacidad de *a)* organización, y *b)* posibilidades de extenderse más allá del terreno de la protesta.

Para finalizar, cabe apuntar que es paradójico que los movimientos sociales se diluyan debido a la característica que los hace fuertes; es decir, su talón de Aquiles es su punto débil. Por una parte, se celebra la horizontalidad y la multiplicidad de discursos, y por otra, por eso tienden a diluirse en el tiempo y la discusión política, y la inconclusión del acto político, como menciona Byung-Chul Han (2015), pasa a ser un estado permanente de los discursos y las luchas.

Lo relevante de todo esto es que se siguen buscando formas de refinar las capacidades de uso político de las redes con fines emancipatorios; lo que no debe ocurrir es creer que por dotar a un contexto de grandes flujos de verdades o, en el mejor de los casos, verdades a medias, éste por sí solo es libre.

Pensar que la información vendrá a salvar la democracia es sólo la mitad del camino, la otra le corresponde transitarlo al actor, que podría estarse extraviando, cada vez más, en los vórtices de aceleración del hacer político y del consumo informativo. //

Referencias

- Curran, J., N. Fenton y D. Freedman. (2012). *Misunderstanding the Internet*. New York: Routledge.
Han, B. (2015). *El aroma del tiempo*. España: Herder.

Comunidad *BookTube* y su influencia en los jóvenes lectores. Aportaciones para su estudio

[LESLIE RONDERO RAMÍREZ]

A pesar de que cada vez surgen nuevos canales de YouTube con reseñas y recomendaciones de libros creadas por jóvenes, este tipo de videos es desconocido para la mayoría de estudiantes y profesores del bachillerato mexicano. Aún no se han contemplado todos los alcances de dichos productos comunicativos, no sólo para lograr los aprendizajes del aula sino para contagiar la lectura o elaborar estudios académicos.

Por lo anterior, este artículo presenta un acercamiento a la comunidad *BookTube* en México, a partir de las definiciones y características que brindan diversos autores, así como algunas reflexiones sobre su influencia en los jóvenes lectores. Dichos elementos pretenden brindar un panorama general a los docentes, para considerar este contenido en las estrategias didácticas de su asignatura y en futuras investigaciones.

Aproximación al término *booktuber*

De acuerdo con Pacheco (en Mercenario, 2017, pág. 102), *booktuber* denomina a “personas jóvenes que tienen un canal de YouTube, donde suben videos que ellos mismos grabaron y editaron, para criticar, comentar, dar una opinión o recomendar libros literarios, con el fin de compartir su experiencia lectora y captar la atención de otros jóvenes interesados”.

Por su parte, Garcés (citado en Orozco, 2019, pág. 79) señala que *BookTube* es “una red literaria originada en la plataforma de YouTube, lo singular de su contenido son las recomendaciones, exclusivamente



literarias por parte de jóvenes”, por ello, a los creadores se les denomina *booktubers*.

Asimismo, Vargas (2018, pág. 69) considera que este grupo de lectores por internet identifica a los “jóvenes que generan contenido relacionado a la reseña y crítica de libros. La comunidad de *booktuber* se ha convertido en un referente de búsqueda, una guía para los menos experimentados, un ejemplo a seguir, es decir en influenciadores literarios”.

En las definiciones se aprecia que los tres autores coinciden al emplear la palabra jóvenes y relacionarla con los *booktubers*. Al respecto, es necesario aclarar, que si bien los primeros videos mexicanos de este tipo fueron realizados por mujeres menores de 25 años, en la actualidad la producción de estos mensajes se ha diversificado. Ahora existen los canales *Observatorio booktuber*, de José Miguel Tomasena, y *El librero de Valentina*, de Valentina Trava, creadores que tienen más de 35 años, han trabajado como profesores y son padres de familia. De igual manera, en los

canales de *El libro cegatón* y Vanessa Puga, el contenido es creado por padres e hijos.

En lo que se refiere al tipo de contenidos que generan los *booktubers*, además de reseñas y comentarios de lecturas, existen otras categorías que pueden resultar atractivas para los estudiantes, como lo indica Vargas (2018, pág. 69):

Al igual que sucede con tutoriales o videos tipo *Haul* (reunir y enseñar compras recientes, ya sea ropa, maquillaje, para compartir consejos e información sobre el producto y dónde se halla disponible), top 5 o 10 (hablar de los mejores artículos, lugares, películas, recetas, etc.), *Unboxing* (grabar el momento en que se desenvuelve o saca de su paquete un objeto, el cual puede ser cortesía de una marca, así como de compras por internet); los *booktubers* retoman estos conceptos y los adaptan a la temática literaria. De tal manera que ellos también puedan conversar acerca de los mejores títulos leídos, compras recientes,

regalos, consejos para comprar por librerías en línea o leer en otro idioma.

Estos videos se caracterizan por contrastar con las actitudes que los adultos muestran al recomendar un libro, ya que, como indica Argüelles (2014): “La mayor parte de los lectores consumados nos presentamos ante los demás como los modelos a seguir. Esto es muy aburrido y petulante [...] Los adolescentes y los muy jóvenes se ríen de todo esto. Nos creemos sus modelos y somos sus bufones”. Las actitudes de los *booktubers*, distintas a las de los adultos, acercan la lectura a los jóvenes, aún más si consideramos que en la adolescencia se brinda mayor importancia a los pares, a los amigos que a los padres, como lo menciona Mordowickz (2012, pág. 29):

Un elemento central para comprender la conformación de los mundos juveniles son los espacios de encuentro con los grupos de pares. La figura del adolescente difícilmente se entiende sin los amigos, porque la relación con ellos contribuye a la definición de sí mismos.

Además de planear un contenido atractivo para los espectadores, los miembros de la comunidad *BookTube* muestran actitudes desenfadadas y demás recursos no verbales con los cuales se pueden identificar los adolescentes. Para Garcés, Avitia y Ramírez (2018, pág. 752):

Los aspectos importantes del booktuber son: utiliza su personalidad, empatía y carisma para agradar, así enganchar al lector cuando recomienda un libro. Dar una cara que la respalde a la opinión, promoviendo un contenido dinámico donde se

transmite y comenta de lector a lector las experiencias, emociones y sentimientos del contenido del libro.

Las características mencionadas son sólo algunos de los elementos que los investigadores consideraron de mayor relevancia, pero al observar videos *BookTube* actuales, es posible encontrar que no sólo hay reseñas o recomendaciones, también se organizan juegos y retos, en los que involucran a otros miembros de la comunidad virtual. Es común que estos creadores mencionen a las personas que tuvieron influencia en ellos, ya sea para la elección de una lectura, la grabación de un video o, incluso, para crear su propio canal.

Tal es el caso de Lewis Rimá, del canal *Lewis-Rimart* (Castillo, 2019, pág. 30):

Raiza Revelles fue la primera en empezar con *BookTube* aquí en México y hacía una sección como esporádica de libros del mes. Te platicaba qué leía y qué no. Ahí dije: “esto es lo que me llama la atención”. También vi a Alberto (Villareal) que estaba subiendo videos. Sentí que era un lugar al que yo pertenecía, sin siquiera hablarle a ninguno de ellos. De ahí, me lancé a subir mi primer video.

La experiencia de Abril G. Karera, destacada promotora de lectura y exalumna del cch Plantel Azcapotzalco, fue similar:

Yo lo tomaba de broma, pero Antonio Miranda, que tenía un blog y con quien compartía una clase en la universidad, me dijo: “Yo también hago videos sobre libros”. Entré a ver su canal, llamado *Tonybeth*, y me encantó. Comencé a ver a todos los *booktubers* que estaban en ese



momento. ¡Ese día no dormí! Me acuerdo que eran como las seis de la mañana y en ese momento decidí que quería hacer videos sobre libros (Morales y Rondero, 2019, pág. 7).

Las experiencias anteriores muestran que los jóvenes se identificaron con algunos *booktubers* y, a partir de sus videos, decidieron crear su propio canal, aspecto que coincide con los planteamientos de Winocur (en Vargas, 2018, pág. 61): “Los usuarios eligen cuándo y a quién hacer caso, por lo que resulta excelente para que los jóvenes encuentren en el mundo visual un espacio óptimo para ser ellos mismos”.

Para Orozco (2019, pág. 96), la mayoría de los *booktubers* inicia la grabación de sus videos durante la adolescencia, “cuando necesitan ser escuchados y sentirse aceptados por un grupo social”; en esta etapa la aceptación social es fundamental, por lo que:

Si leer es un placer solitario, los adolescentes necesitan aficiones que puedan compartir con otros y el foro crea un puente entre el acto silencioso de lectura y la necesidad del adolescente de compartir lo que hace. Así, pues, este espacio virtual

genera una red comunicativa en la que los participantes establecen fuertes vínculos basados en los mundos posibles que crean los relatos y lo hacen a través de la lectura (Cruces, citado en Orozco, 2019, pág. 96).

Estas nuevas alternativas contraponen la idea de que la lectura debe ser un acto privado, solemne e individual; además, genera interacción y contacto

entre iguales, ahora de manera pública y compartida. Según Orozco (2019, pág. 97), estos espacios virtuales forjan lazos de pertenencia entre personas con características comunes, donde los sujetos:

- a) Eran lectores, les gustaba la creación y sentirse parte de este universo que les hacía sentirse especiales;
- b) compartían conocimientos sobre los libros, las editoriales que seguían, los autores que les gustaban, las campañas de promoción que los enganchaban, y
- c) se ayudaban, resolvían las dudas sobre cómo gestionar un blog o sobre libros.

Respecto a la influencia de *BookTube* en los lectores, Vargas (2018, pág. 59) destaca la motivación que dichos mensajes representan en la elección de nuevas lecturas, toda vez que implican una ayuda por parte de los más experimentados; por tanto: “la comunidad lectora se transforma en influenciadora de historias y no sólo tiene la capacidad para informar sobre un libro, sino que por medio de sus comentarios convence a otros de darle una oportunidad” y agrega:



El trabajo que realizan estos lectores no sólo logra influir e inspirar a otros jóvenes a que se acerquen y hablen de ello, sino que su ánimo de invitar a más personas a sumarse a sus comunidades para continuar compartiendo experiencias, ha hecho que también la industria editorial tome en consideración las opiniones de este público, así como sus recomendaciones respecto a la adquisición de novelas, publicación de nuevas series o seguimientos de las mismas” (pág. 66).

Derivado de lo anterior, me parece factible que los profesores revisemos los videos que realiza la comunidad *BookTube* en México, y determinemos su pertinencia para incluirlos en nuestras estrategias docentes o los tomemos en cuenta en la realización de futuras investigaciones, como se muestra en el siguiente apartado.

Estrategias de aprendizaje y posibles investigaciones a partir de videos *BookTube*

Como resultado de la navegación en el sitio web de Tesis UNAM, se encontraron las siguientes investigaciones que pueden orientar futu-

ros estudios:

1. Orozco (2018, pág. 93) realizó un interesante estudio a partir del seguimiento a los *booktubers* mexicanos que cataloga como más influyentes, donde valora suscriptores, vistas, likes y dislikes para identificar la estrategia de comunicación que emplean en la plataforma YouTube.
2. Vargas (2018, pág. 3), en su tesis de licenciatura, busca comprender cómo funciona la dinámica virtual de los *booktubers* con el público joven y la influencia que ejerce en los actores involucrados; además, identifica la interacción de los lectores en internet.

Por otro lado, Pacheco (en Mercenario, 2017, pág. 99) propone una estrategia didáctica para desarrollar la competencia literaria y fomentar el hábito de la lectura, en la que los estudiantes leen y comparten su experiencia mediante un video. Los trabajos de los *booktubers*, en este caso, sirven como ejemplo para las actividades del grupo.

También son deseables los estudios sobre la identidad de los lectores o miembros de la comunidad de *booktube*, aún más si se toma en cuenta el estudio de Morduchowicz (2012, pág. 45), quien destaca la importancia del

blog y las redes sociales en la construcción de la identidad adolescente. Este autor considera que las audiencias son relevantes en dicho proceso, porque contribuyen a comunicarse con públicos más amplios, además de que “imaginar a sus audiencias significa tener en cuenta lo que los demás piensan de ellos y entonces reflexionan más en las elecciones que hacen y sus posibilidades (Morduchowicz, 2012, pág. 51).

En conclusión, los autores revisados señalan que las redes sociales generan un impacto en los jóvenes y los videos *BookTube* representan una influencia para los lectores; sin embargo, es necesario profundizar los estudios desde distintos enfoques y con variadas metodologías. Será fundamental que los profesores participemos en dicha labor, pero, como primer paso, debemos acercarnos y determinar la pertinencia de emplear estos recursos en clase, para analizar mensajes y considerarlos como un producto que también pueden realizar nuestros alumnos. ✍

Fuentes de consulta

- Argüelles, J. A. (2014). *Escribir y leer con los niños, los adolescentes y los jóvenes. Breve antimanual para maestros y demás adultos*. México: Océano.
- Avitia, J., W. Garcés y M. Ramírez. (2018). “Rol que desempeña el booktuber en la promoción y venta de libros en México”. En: <http://ru.iiec.unam.mx/3950/1/098-Garc%C3%A9s-Avitia-Ram%C3%ADrez.pdf> (consultado el 15 de enero de 2020).
- Castillo, G. (2019). Entrevista con Lewis Rimá. En *Letramía Trayectos*. Núm. 1.
- García, N. *et al.* (2015). *Hacia una antropología de los lectores*. México: Ariel, Fundación telefónica/UAM.
- Ibarra, L. A. (2019). *El papel de las redes sociales en la conformación de la identidad sexual de adolescentes homosexuales*. México: UNAM (tesis).
- Mercenario, M. (2017). *La lectura y el análisis de los textos literarios. Nuevos retos y perspectivas en el Bachillerato*. México: CCH-UNAM.
- Morales, I. A. y L. Rondero. (2019). De visita en Bunko-Roma Condesa con Abril G. Karera. En *Letramía Trayectos*. Núm. 1.
- Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales*. México: FCE.
- Orozco, J. (2019). *BookTube México, los más influyentes y su estrategia de comunicación*. México: UNAM.
- Vargas, C. L. (2018). *La influencia del Booktuber en la toma de decisiones para que nuevos lectores se acerquen a la novela de ficción, escrita por autores mexicanos a través de redes sociales: YouTube e Instagram*. México: UNAM (tesis de licenciatura).

Hazlo tú mismo.

Jóvenes y fanzines, una mezcla incendiaria

[EVERARDO MARTÍNEZ PACO]

*Busca, recorta y pega
es nuestro lema
difunde y piratea
hagamos gritar, una amenaza
fanzines, fanzines.
Indigentes – Fanzines*

A lo largo del tiempo, el ser humano ha tenido la necesidad casi imperiosa de comunicarse con sus pares, ya sea para crear sociedades, asegurar la supervivencia e, incluso, como forma de diversión. Conforme se realiza una evolución dentro de los elementos de la comunicación, las personas han tenido que idear nuevas formas para comunicarse.

En el presente ensayo, busco analizar una herramienta que se hizo presente (con mucha fuerza), en las subculturas urbanas, que sirvió y cumplió como punta de lanza para que la palabra escrita tuviera mayor amplitud, pero sobre todo mayor libertad: el fanzine. Asimismo, busco sentar las bases para demostrar que el fanzine es una forma de transmisión de la palabra, funciona como herramienta de comunicación y que está retomando fuerza entre los jóvenes, en un momento histórico en que se creía que la revolución virtual y tecnológica acapararía todos los elementos de la comunicación.

En nuestro día a día podemos toparnos gran número de fanzines: libros que han sido fotocopiados, revistas de corte temático e independiente, y poemarios, entre otros. Los lugares en que podemos encontrarlos son diversos, pero en el caso de la Ciudad de México (CDMX), el fanzine tiene mayor presencia en lugares con gran aglomeración de jóvenes: el Tianguis Cultural del Chopo, escuelas de nivel medio superior, plazas, parques, tianguis, conciertos, etcétera.

Pero ¿qué es un fanzine? Según la Real Academia de la Lengua Española (RAE, 2020), fanzine es un acrónimo derivado de las palabras fan y magazine, revista para fanes, en su traducción literal; aunque también señala que se trata de una revista de escasa tirada y distribución, además de que se realiza con poco medios, y tomando como temas centrales textos de aficionados, comics, ciencia ficción, cine, música, etc. Para efectos de este ensayo tomaré dentro de las líneas de acción de los fanzines a la literatura, enfocándome en el caso mexicano.

Ahora bien, ¿a qué se refiere la RAE con revista realizada con pocos medios? Quizá a los pocos medios de producción, ya que se trata de una revista elaborada de manera independiente, con bajo presupuesto, lo que le procura un diseño precario, sucio y a veces mal hecho; pero considero que en estos elementos recae la verdadera estética del fanzine. Ya que busca publicar algo, de alguien, y distribuirlo a baja escala, por lo regular entre amigos, conocidos y compañeros. Muchos escritores, editores e impresores comenzaron su carrera literaria con un fanzine o revista.

Kike Turrón y Kike Babas (como se citó en Giménez Devís e Izquierdo Castillo, 2016, pág. 362) dan una definición distinta, al explicar que:

Un fanzine es siempre un medio de comunicación independiente, que se rige únicamente por los gustos y las predilecciones del autor o [de] los autores, y basa su existencia y continuidad en la autogestión. [...] Es un cajón de sastre donde tienen cabida dibujantes, poetas, críticos, fotógrafos, escritores, músicos; cualquiera que tenga algo que decir, sin pretensión de gloria, dinero, reconocimiento o perpetuidad. [...] De esta forma, el mundo de los fanzines permanece como una experiencia alejada y *underground* a la medida oficial, tanto en parabiens económicos como ideológicos.

En este sentido, un fanzine es un lugar donde está permitido expresarse libremente, lo que no se lograría al ser parte de una revista de renombre o alguna publicación que exige ciertos parámetros para poder ser publicado; entendiendo que esto se logra con los beneficios de la autopublicación. Es aquí cuando hace su aparición la rebeldía, ya que al ser un lugar donde se puede dar cita cualquier tipo de textos, permite una mayor libertad de expresión. Si lo pensamos desde el sentido “real”, la reproducción literaria, académica y escrita ha sido para ciertos cúmulos de personas privilegiadas (no todos tienen acceso a reproducir su obra escrita, y muchas veces tampoco a comprar y leer obras escritas), derivado de los altos costos de producción y la poca demanda, entre otros parámetros.

Conforme pasa el tiempo y avanza la tecnología, los costos de producción se hacen más bajos, el acceso a libros y revistas es mucho más amplio y, en cuanto al fanzine, su diseño y producción cada vez es más sencillo, no por nada toma como estandarte la frase que se acuñaría en la década de 1950: *Do it yourself/ Hazlo tú mismo*.



Víctor Molina (2010, pág. 5) dice:

En los años ochenta gracias a las fotocopadoras y al ordenador, el fanziner enfrenta problemáticas diferentes, la producción aumenta, se producen muchos más fanzines, todo parece más fácil, nacen y mueren pronto, de hecho hay muchas que alcanzan el total de su vida con el solo número cero.

Quizá esa sea de una de las razones por las que los jóvenes deciden producir y distribuir fanzines, ya que les permite expresar lo que piensan en esos momentos e ir cambiando sin mucho problema. En muchos casos les ayuda a estar y seguir en el anonimato. Todo esto depende de los temas que traten las publicaciones.

Los jóvenes rediseñan su entorno, la forma en que se comunican, las aficiones y formas de compartir dichos *hobbies*. Josué Coloma

Sánchez e Irma Marco Cánoves (2017, pág. 29) señalan que la misma se da a partir de las subculturas y grupos de jóvenes que deciden rediseñar su entorno y las formas de comunicación. Al respecto argumentan que “si la cultura que había no les gustaba, la hacían a su manera, de la forma que les satisfacía. Si la sociedad no aceptaba sus modos de hacer, creaban sus propios códigos”. Redefinían los conceptos que estaban a su alrededor, así como la creación de códigos y formas de pasar la información. Quizá, ese sea uno de los puntos clave por los que a

lo largo de la historia el fanzine ha tenido un sentido de protesta, y se le ha vinculado por muchos años a la ideología punk, al grado de tener su propia derivación del fanzine, llamado punkzine.

Víctor Molina (2010) también explica la diferencia entre fanzine y punkzine, señalando que los dos son parte de realidades distintas, el punkzine trata temas de protesta social y alienta el “hazlo tú mismo”, sus diseños son más precarios, se utiliza el collage, las producciones son de bajo presupuesto y costo, y a veces se regalan, teniendo en cuenta la difusión del mensaje sobre cualquier cosa.

Para entender un poco a qué me refiero cuando hablo de subculturas, tomaré lo que explican Giménez Devís e Izquierdo Castillo (2016, pág. 358):

El término *subcultura* es utilizado en la sociología, antropología y los estudios culturales para definir una comunidad de



individuos que comparten unos códigos, ideología, identidad y conductas que no están en sintonía con la cultura dominante y que por ello, confluyen *por debajo* de ésta (de ahí el término *underground*, acuñado al profesor Theodore Roszak para definir el estudio de las subculturas que confluyen “por debajo de” la cultura hegemónica).

En resumen, los fanzines buscan salir, sobremanera, de lo que la cultura y la sociedad nos dictamina, para crear su propio medio de generación y distribución del conocimiento y de las afinidades.

Para traer a colación el fanzine desde la panorámica mexicana, en el caso concreto de la subcultura punk, es necesario y casi obligatorio hacer una parada en el Tianguis Cultural del Chopo, ubicado en la calle Juan Aldama de la Colonia Buenavista, en el corazón de la CDMX; lugar de convergencia entre las llama-

das tribus urbanas, donde se dan cita varios jóvenes oriundos de la CDMX, para comprar, observar, intercambiar y producir. Y dentro de ese cúmulo de mentes, personas y creadores, al fondo, del lado izquierdo del escenario, se encuentra un grupo de jóvenes ataviados con mezclilla y estoperoles; con puestos en el suelo ofertando parches, discos pirata y una gama impresionante de fanzines; estos últimos diseñados de manera burda, con colores chirriantes, los que a su vez toman diferentes temas que van desde la política, la literatura, la música, el fandom, etc. Con diseños muy elaborados, pero con una producción que presume a leguas el Hazlo tú mismo.

Giménez Devís e Izquierdo Castillo (2016, pág. 355) argumentan que:

Un fanzine es un medio de comunicación alternativo o de subcultura basado en la autoproducción de contenidos. De forma no profesional, son publicados por (y para)



los seguidores de un fenómeno cultural determinado, lo que popularmente se conoce como *fans*, ofreciendo nuevos discursos de información que no pertenecen a la esfera mediática convencional y que son base de la libre expresión del individuo.

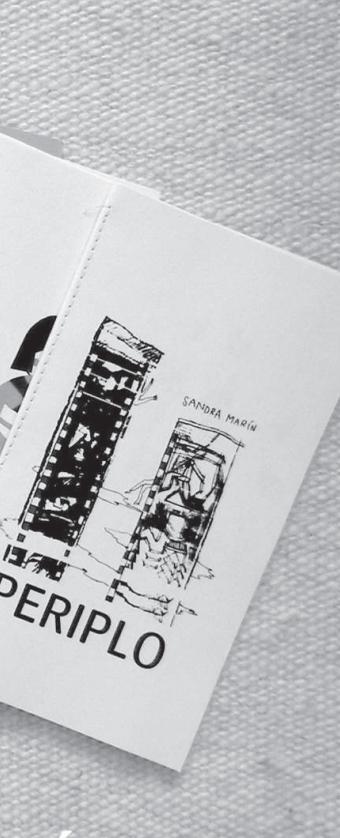
Hablamos, por tanto, de una revista, de carácter *underground* y no comercial, autogestionada por el fan-creador/a cuyos métodos de financiación se basan en la edición de bajo coste, la distribución muy limitada, y la creación artesanal y en comunidad.

Ahora bien, en este punto es importante abrir una interrogante, ¿qué tan serio puede ser un fanzine? Para empezar, se tendría que explicar qué entendemos por serio. Desde la perspectiva de la producción literaria, se puede decir que es hacer un trabajo de corrección, edición, diseño; pasar por un par de filtros para que el trabajo quedé con una mejor calidad.

Está de más decir que la mayoría de estos pasos se los salta el fanzine, y esto no quiere decir que no sea un trabajo de calidad sino que se tendría que tomar en cuenta que, él mismo, obedece a otros intereses, puntos de cohesión, público al que se dirige y recompensa final.

En este sentido, Coloma Sánchez y Marco Cánoves (2017, pág. 29) afirman:

Se trata de una actitud o de un posicionamiento formal por el cual los autores son los que producen y distribuyen, evitando así determinadas manipulaciones o beneficios ajenos a los propios interesados. Aunque esta actitud crea una autonomía cultural, tiene el problema de que es difícil de mantener un mismo producto dentro de este mercado durante largos periodos de tiempo, pues exige gran cantidad de dedicación y esfuerzo por parte de los que lo producen. La autonomía siempre



implica independencia, pero todo ello implica a su vez que absolutamente todo lo tiene que hacer uno mismo, sin ayuda externa.

Para finalizar esta reflexión, es importante mencionar que el fanzine es una puerta y una vía para llegar a muchas personas; es cierto que a veces se trata de una publicación fugaz, pero es una publicación que nos da libertad y nos permite experimentar con diferentes elementos.

En resumen, “el fanzine simboliza en términos teóricos una especie de margen desde el cual el progreso cultural se desarrolla” (Coloma Sánchez y Marco Cánoves, 2017, pág. 24). Tan es así, que incluso las instituciones de gobierno lo están volteando a ver; tal es el caso del portal español Las aventuras de aprender, que con auspicio del gobierno español desarrolló un manual para crear fanzines. De esta manera, las formas de comunicación y de interacción entre los jóvenes y para los jóvenes, se van redirigiendo, rehaciendo y reformulando.

Quizá esta sea una de las razones por las que el fanzine ha seguido y seguirá, ya que permite al joven un medio de libertad de expresión, una total libertad de publicación, donde no existe ningún filtro establecido, donde no hay ninguna regla, donde lo que se publicará lo deciden ellos; decidirán de igual forma cuántos harán, a quién se lo venderán o regalarán y, lo más importante, cuánto tiempo durará. ✍

Referencias

- Coloma Sánchez, J. e I. Marco Cánoves. (2017). Los (otros) libros. *Bibliofilia underground*. En *Pasiones bibliográficas II*, pp. 23-34.
- Giménez Devís, A. y J. Izquierdo Castillo. (2016). El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine, *14*(14). Pp. 353-376.
- Lafuente, A. y Horrillo, P. (2019). *Cómo hacer un fanzine. Las aventuras de aprender*. En: <http://laaventuradeaprender.intef.es/guias/como-hacer-un-fanzine/paso-a-paso>
- Molina, V. (2010). *Binocolare. Historia y creación de un meta-fanzine*. España (tesis de maestría).

Identidad y pensamiento crítico en los jóvenes

[CLAUDIA N. REYNOSO MONTERRUBIO¹]

*¿Qué yo me contradigo? Pues sí, me contradigo
Y, ¿qué? (Yo soy inmenso, contengo multitudes).
Walt Withman*

Introducción

Los acelerados avances tecnológicos han generado cambios radicales en las formas de vivir y pensar en las personas. Un campo donde es más notable la transformación de la sociedad es, sin duda, en la información y la comunicación. Los fenómenos informáticos han afectado la vida de todos creando una alteración en las relaciones sociales despojándolas de esencia, al quitar al ser humano de su centro para poner en su lugar a las máquinas, en especial los instrumentos como el teléfono celular inteligente y las computadoras.

¹ Licenciada en Ciencias de la Comunicación y Maestra en Comunicación Organizacional. Profesora desde hace 11 años, en el Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación, en el CCH Plantel Vallejo, donde imparte la asignatura de Taller de Lectura, Redacción e Iniciación a la Investigación Documental I-IV. Correo: nayadeli@hotmail.com



Por ello, ahora más que nunca es necesario que los jóvenes tengan las herramientas adecuadas para hacer frente a los embates de una sociedad que está perdiendo la dirección a pasos agigantados. En estas circunstancias, la tarea más importante a la que se puede consagrar un joven es la de encontrar soportes firmes que le hagan avanzar en su crecimiento espiritual y mental.

En ese sentido, uno de los soportes que puede ser de gran ayuda es el desarrollo de un pensamiento crítico, basado en la reflexión, la investigación y el autoconocimiento.

Identidad y narcisismo

El tema de la identidad es parte del autococonocimiento y tiene particular interés para los jóvenes, porque están en el proceso de construir su personalidad. Por ello, es importante que tengan claro qué pueden hacer con el propósito de adquirir la información necesaria y fundamentada al respecto.

El *Diccionario de la Real Academia Española* (2019) define el concepto de identidad como el “conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás” y la “conciencia que una persona o colectividad tiene de ser ella misma y distinta a las demás”.

El significado ya es contradictorio; por un lado, nos indica que una persona es ella misma

y distinta a las demás, y por otro se refiere a que este individuo es igual a un conjunto de seres, quienes comparten características comunes, las cuales distinguen a una colectividad de otras.

La etapa de la adolescencia ha sido ampliamente estudiada por psicólogos, antropólogos, sociólogos y otros especialistas, la mayoría de ellos destaca los múltiples elementos que entran en juego en la formación de la identidad de los jóvenes. Se habla de factores culturales, económicos, políticos y religiosos. Todos ellos forman el contexto en que la existencia de los adolescentes tiene su desarrollo y está representado fundamentalmente por la familia, la escuela, los medios de comunicación y la comunidad donde se insertan las principales interacciones sociales.

En el presente texto, la intención es referirse a algunos de los aspectos que median en la construcción de la identidad de la juventud, especialmente los relacionados con la cultura dominante.

Un rasgo central de la colectividad actual es el crecimiento exponencial de las redes sociales y la enorme influencia que tienen, no solo sobre los jóvenes –la parte más impresionable de la sociedad– sino en todos sus integrantes.

La sociedad ha erigido a estas comunidades como guías incontrovertibles de todos sus actos, desde los más nimios hasta los más absurdos y sin sentido. Las redes sociales se

han convertido, por ello, en el fenómeno de mayor repercusión en la cultura y, en particular, en la vida de los adolescentes que están en pleno desarrollo de su personalidad.

En los sitios más frecuentes del Internet existe una multitud de información personal que llega a lo irracional, aparecen imágenes de personas en diversas actitudes.

Cada día se suben a Instagram 80 millones de fotografías, con más de 3,500 millones de *likes*: “Yo, comiendo”, “Yo, con mi mejor amiga”. “Yo, en un nuevo bar”. En Facebook, millones de usuarios ofrecen detalles de su vida al mundo” (Galindo, 2017).

Además, la proliferación de selfies ya es incontenible, y todo ha dado lugar a un incontenible culto al yo. Estas conductas definen a nuestra cultura como narcisista; es decir, caracterizada por una sed insaciable de reconocimiento, un anhelo de ser admirado y una desmedida autopromoción, además de que, ligada a esta desmesura, hay un consumismo sin límites.

En ese sentido, se puede entender el narcisismo como:

Una pérdida de valores humanos –ausencia de interés por el entorno, por la calidad de vida, por las demás personas–, una sociedad que sacrifica su medio natural para obtener dinero y poder, no tiene sensibilidad para las necesidades humanas” (Lowen, 2014, pág. 5).

El narcisismo como exaltación del yo, afecta tanto a adultos como adolescentes, la vanidad y la arrogancia son sus divisas. Esto conduce a la simulación y al desenfado, a crear imágenes

falsas de sí mismos a través de filtros donde las personas se ven más guapas, delgadas o jóvenes, y a preferir –o más bien desear– los bienes materiales antes que la práctica de actitudes positivas. En este sentido, Castillo (2017) dice: “estas personas, con frecuencia están muy influidas por los personajes famosos del cine y de la televisión; quieren parecerse a ellos y vivir como ellos, y como no lo consiguen lo simulan”.

“Desear es peligroso”

Los problemas de identidad se relacionan con actitudes sociales que conllevan una constante imitación, por lo que el motivo central de esta reflexión es analizarlas en un artículo de la reconocida escritora y periodista Rosa Montero, en que se refiere a un ídolo juvenil: el cantante Maluma.

El artículo al que se hace referencia se titula “Desear es peligroso”, y propicia la reflexión acerca de algunos aspectos que se han considerado fundamentales en la identidad, como: los roles disponibles, las posibilidades ocupacionales, los valores compartidos, las relaciones amistosas y el estilo de la intimidad sexual. Ello a partir de dos personas: un joven adulto y una mujer en total madurez.

Rosa Montero expresa que Maluma representa un modelo de vida para sus 46 millones de seguidores, muchos de quienes, sin duda, están en plena adolescencia; es decir, en el proceso de elegir su identidad, con la que harán frente a los retos que se les presenten a lo largo de su existencia.

El hecho, que ha causado una crítica severa de parte de Montero hacia Maluma, es que el joven subió a las redes un video en el que, anegado en lágrimas, mostraba con orgullo un avión que había adquirido y cuyo precio oscilaba entre los 20 y 22 millones de euros.

La escritora y periodista manifiesta su rechazo a esta conducta, que califica de exhibicionista y obscena. La razón que aduce para esta crítica contundente es que “no se puede ser tan vacío en tus apreciaciones de la realidad, cuando a tu alrededor hay tantas desigualdades, carencias e infortunio” (Montero, 2019).

Y si se revisan las letras de algunas de las canciones que han llevado a la cima de popularidad a este joven triunfador, se coincide con Montero, porque lo que también buscan los jóvenes es una identidad sexual, y si su ídolo manifiesta en sus canciones un machismo y el poco respeto que le da a las mujeres, no se puede menos que compartir ese algo de razón en la crítica de la escritora.

Además, el citado cantante fue censurado por una canción titulada *Cuatro babys*, que tiene 905 millones de visualizaciones en YouTube y provocó que varios grupos generaran una iniciativa para que la canción se retirara de ese canal, debido a su excesiva violencia contra las mujeres y su evidente misoginia.

Lo que refleja el contenido de esta canción, y otras, es un deterioro total de las relaciones humanas y, en especial, de las que existen entre hombres y mujeres, porque el desempeño sexual del varón como señal de éxito y triunfo muestra una ausencia de valores esenciales para la convivencia social. Asimismo, revela una falta de respeto no sólo a las mujeres sino a la sociedad entera a la que el cantante desafía con estas actitudes prepotentes. Es pertinente mencionar que en la canción citada se hace alarde de utilizar objetos de las marcas más caras como instrumento de seducción y dominio, transformando así las relaciones personales en mercantiles y, por tanto, en desechables.

Los jóvenes se identifican y complacen en escuchar este tipo de canciones, porque

expresan lo que ellos quisieran ser y decir, y no se atreven. La crudeza de las palabras usadas revela la falta de límites para alguien que está sostenido y entronizado por una juventud demasiado sometida a lo que la sociedad quiere de ella. ¿Qué sociedad? Es la pregunta.

Es una parte mínima: la que tiene el control de la riqueza y del poder. Esta minoría suscita, en las mayorías desposeídas, el deseo de emular a estos personajes opulentos que, sin ningún pudor, exhiben en las redes sociales sus lujosos yates y aviones privados, residencias fabulosas y colecciones de autos inmensamente caros, como es el caso de un conocidísimo y admirado boxeador. Este estilo de vida es una aspiración compartida especialmente por los más jóvenes y vulnerables, y por ello más dispuestos a erigir ídolos tan vacíos como sus metas y sueños.

Por otra parte, Maluma envía un mensaje a sus múltiples seguidores:

Sueñen sin miedo, nunca crean en un no como respuesta, ustedes son el timón de su vida y pueden llegar hasta donde su mente y corazón quieran. Este es mi legado, ¡inspirar y demostrar que los sueños sí se hacen realidad! (*Sputnik Mundo*, 2019).

Y aquí está precisamente el peligro de que los adolescentes elijan como guía a un joven que cree efectivamente que se puede tener la libertad de “llegar hasta donde su mente y corazón quieran”, sin darse cuenta de que sus ideas y aspiraciones son producto de una sociedad que tiene como única meta la conservación del *status* de unos cuantos privilegiados, a costa de la ignorancia y explotación desmedida de la mayor parte de la población.

Retomando a Montero (2019), quien después de analizar la conducta de Maluma dice:

El día del avión y los lagrimones, Maluma declaró: “Los sueños se cumplen”. Qué tremendo que a los 25 años tus sueños sean tener un avión privado, piensas al leerlo. Y te dices: a mí se me ocurrirían muchísimas otras cosas. ¿Sí? ¿Qué otras cosas? ¿Qué deseas de verdad en la vida? ¿Qué has obtenido? ¿Y qué ha sucedido cuando lo has obtenido?

Estas preguntas tienen que ver directamente con la identidad y, en principio, se hacen cuando se es joven, junto con la inevitable ¿quién soy yo? Esta postura de la periodista es reveladora, porque teóricamente se ha dicho que la identidad se alcanza al llegar a la adultez, pero si esta mujer, periodista, escritora y ensayista, se está preguntando todavía qué quiere para su vida, cuando claramente se ve que ha logrado todo lo que pudo imaginar: trabajo, éxito, fama, fortuna, respeto y reconocimiento, ¿entonces qué es la identidad?

Una posible respuesta es que la identidad es algo muy complejo y no fácilmente alcanzable, lo que obliga a preguntar: ¿este concepto no será otra más de las invenciones de

la cultura dominante para dirigir a los jóvenes hacia la adopción de los roles prescritos por el sistema social? De esta manera, la fuerza y creatividad juvenil queda bajo su control.

En cuanto a las interrogantes de Montero, se considera que las siguientes palabras de Erick Erikson (1995, pág. 155) son útiles para entender las dudas que se plantea la escritora:

Confrontado de manera aguda por los desafíos de la juventud, el adulto propende a sufrir una especie de parálisis emocional causada por los vestigios agudamente despertados de sus propios fragmentos de identidad no realizados y una cierta identificación irresistible –punitiva o autopunitiva– con el tipo de juventud más reciente.

De lo anterior se concluye que la identidad no es un sistema cerrado que se alcanza con la madurez, porque, con frecuencia, los adultos presentan regresiones propias de las edades tempranas, asumiendo actitudes moralistas sin consideración de las experiencias adquiridas durante su crecimiento o sin la actualización de conductas vinculadas con la adolescencia.

Una posible alternativa a estas dificultades ligadas a la identidad sería la aportada por el autor mencionado, quien afirma que la evolución necesaria de la adolescencia a la adultez se basa en transitar de las restricciones morales interiorizadas en la infancia y promovidas por los padres, a la elección de una ética compartida; es decir, a la adopción de los valores predominantes en la comunidad en que el joven crece y se desarrolla. Los valores, elegidos por él mismo, le darán la fortaleza necesaria para enfrentar los



problemas que implica ser un adulto (Erikson, 1995, pág. 60).

Erikson también considera que una contribución valiosa de los jóvenes a la sociedad sería asumir la responsabilidad de las personas menores cercanas, entre otras razones porque serían mejor aceptados por éstos que los padres, convirtiéndose así “en los guardianes de sus hermanos y hermanas menores”. Tomar esta responsabilidad daría un sentido a la vida de cada joven y le ayudaría a realizar su verdadera esencia como ser humano.

Los jóvenes dejarían de mirarse en el espejo a la manera del personaje mítico, Narciso, y transitarían, en palabras de Erikson, del “egocentrismo hasta la mutualidad del amor y el espíritu comunitario”; se mirarían, entonces, para confirmar su importancia, pertenencia y valor a los ojos de su comunidad.

Pero para que esto ocurra es necesario que los adultos mayores muestren disposición a

apoyar las iniciativas juveniles y al hacerlo darían, al mismo tiempo, un paso adelante en su propia integridad.

Conclusión

Una de las fortalezas y uno de los apoyos para los adolescentes en el proceso de definir su personalidad que, como se ha visto, constituye una tarea para toda la vida, es la construcción de un pensamiento crítico.

El joven lector tiene que clarificar las intenciones de quién se está refiriendo a la juventud y qué pretende con sus referencias o juicios. Y, entonces, interrogarse, reflexionar y decidir qué de todo eso es conveniente para su evolución personal y rechazar aquello que no le sea útil. Con estas acciones, el joven estará construyendo el pensamiento crítico necesario para ser autónomo, responsable y sensible a las necesidades de la comunidad que habita. ✍

Referencias

- Bouchoux, J. (1995). *Los perversos narcisistas*. Barcelona: Arpa.
- Castillo, G. (2017, 13 de enero). El narcisismo cultural, ¿una enfermedad de nuestro tiempo? En *Universidad de Navarra*. En: <https://www.unav.edu/web/vida-universitaria/detalle-opinion2?articleId=16017374> (consultado el 12 de diciembre de 2019).
- Erikson, E. (1995). *Sociedad y adolescencia*. México: Siglo XXI.
- Galindo, C. (2017, 5 de febrero). Sobrevivir en el mundo del yo, yo, yo. En *El País*. En: https://elpais.com/elpais/2017/02/03/ciencia/1486128718_178172.html (consultado el 15 de diciembre de 2019).
- Lowen, A. (2014). *Narcisismo: La enfermedad de nuestro tiempo*. España: Grupo Planeta.
- Montero, R. (2019, 22 de septiembre). Desear es peligroso. En *El País*. En: https://elpais.com/elpais/2019/09/13/eps/1568367256_831038.html (consultado el 13 de diciembre de 2019).
- Real Academia Española. (2019). Concepto de identidad. En: <https://dle.rae.es/identidad> (consultado el 3 de diciembre de 2019).
- Spunik Mundo* (2019, 5 de septiembre). Así es por dentro el nuevo y lujoso jet privado de Maluma. En: <https://mundo.sputniknews.com/entretenimiento/201909051088592734-asi-es-por-dentro-el-nuevo-y-lujoso-jet-privado-de-maluma-video/> (consultado el 2 de diciembre de 2019).

Violencia y Comunicación.

¿Por qué nos estamos haciendo violentos?

[EDMUNDO GABINO AGUILAR SÁNCHEZ]

*Una persona usualmente se convierte
en aquello que él cree que es.*
Mahatma Gandhi

Como seres inacabados, la violencia ha formado parte de nuestro desarrollo como especie, desde que descendimos de los árboles, debimos generar superioridad en nuestro entorno natural y social, para demostrar y lograr el dominio del nuevo ambiente, pero también como una forma de poder ante los demás, conocidos, desconocidos y animales.

Como animales superiores que fuimos, nuestros esfuerzos se circunscribieron a dos razones de lucha: hacer valer los derechos territoriales sobre una superficie de terreno o entorno, y establecer dominio en una jerarquía social. Desmond Morris (1985) apunta que algunas especies lo hacen por un motivo o el otro, ya que unos no tienen un territorio fijo y otros tienen la particularidad de mostrar alguna jerarquía. Para fortuna o desgracia nuestra, como especie nos atañen las dos; el mismo autor nos dice que, como primates, heredamos la idea de jerarquía tiránica, modificada cuando nos volvimos cazadores y la cooperación grupal determinaba el éxito o fracaso de la actividad de sobrevivencia; es decir, que el beneficio del grupo se antepone a la jerarquía.

La observación tiránica de un líder estaba determinada de igual manera por la preeminencia de la fuerza y el vigor de otro que buscaba ser el líder:

hacer a un lado al achacoso o viejo y dejar al joven tirano del grupo, que lograba mantener a sus huestes unidas con la protección de su liderazgo, fuerza y sexualidad activa. El autor apunta que entre los primates, esta idea jerárquica no es absolutista, como en el caso de los leones, ya que se es bastante tolerante con otros miembros más débiles, y sólo se hace uso de la fuerza o la violencia en los casos de rebelión o un pleito entre los miembros.

Tres hechos nos han llevado a explicar de manera sistémica la agresividad de los humanos; seguiremos con los homínidos: a la defensa del territorio y la organización jerárquica se suma la que, aún en la época actual, debemos considerar, con toda y nuestra presunción de desarrollo evolutivo y crecimiento tecnológico, dos elementos confundibles y totalmente distintos, que en otra ocasión trataré de explicar: la prolongada dependencia de los hijos –crías para los biólogos– hasta muy entrada la juventud, hecho que determinó la conformación de unidades familiares en pareja y, por añadidura, la autoafirmación en este reciente núcleo en desarrollo y crecimiento.

Pero ¿cómo la agresividad ha llegado a los límites que se muestran a diario a través de los medios de comunicación masivos? Muchos diremos que está en nuestra naturaleza, como lo detalla Morris, otros dirán que está determinada por los grados de violencia que día a día se trasmite a través de los vemos en dichos medios de comunicación.. Lo importante es marcarnos un “hasta aquí”, y que sin duda la Comunicación con el otro es la única posibilidad que tenemos para salir adelante.

Exploremos el texto *Nuestro lado oscuro*, donde Roudinesco (2009) muestra un panorama desolador de nuestra máxima expresión de agresividad a través de la perversión, “como una forma particular de perturbar el orden

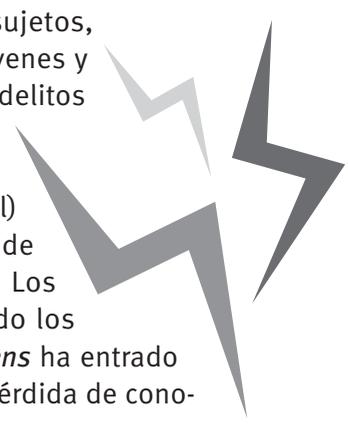
natural del mundo y convertir a los hombres al vicio, tanto para descarriarlos y corromperlos como para evitarles toda forma de confrontación con la soberanía del bien y de la verdad”.

En los tiempos actuales, la violencia con la que actúan algunos grupos para infringir temor a otros, no es a través de un combate o pleito para obtener dicho beneficio, ahora se llega a nuevas metamorfosis de la violencia, mediante el secuestro de la libertad, la deshumanización, el odio, la dominación y la crueldad a niveles superlativos.

Para la comunicación humana es importante lo expresado anteriormente, porque si la violencia perversa es inherente a la especie humana, en los homínidos no se tiene registro, constituye un hecho que se da en todas las culturas y, como tal, debemos su existencia posterior al lenguaje y “el lenguaje más que cualquier otra cosa, nos hace humanos” (De Moragas, 2012, pág. 27).

Nuestra condición más primitiva indicará, entonces, que cuando nos relacionábamos con “el otro”, no había una condición de sumisión de violencia encaminada a la maldad o a la perversión, condición que, como apunté antes, se da antes de la aparición de nuestro lenguaje (Roland, 2001).

La violencia como fenómeno social se da en lo sexual, político, psíquico, y lo grave de la apuesta es que los sujetos, adolescentes, niños, jóvenes y ancianos, cometan sus delitos en condiciones dadas, que por alguna razón no les permita (la moral) saber que realizan actos de maldad (Arendt, 2003). Los problemas siguen siendo los mismos, “el *homo sapiens* ha entrado en crisis, una crisis de pérdida de cono-





cimientos y de capacidad de saber” (Sartori, 2001, pág. 51), de querer conocer al otro.

Nos enfrentamos a fenómenos de perversión donde los delincuentes muestran sus hazañas como actos de violencia para someter al otro, como un *modus vivendi*, donde la abuela participa de la rapiña, se beneficia con el producto del robo y no muestra su lado humano, ya que es su modo de sobrevivir; bajo estas condiciones, la perversión y la maldad son la siguiente escalada de la violencia.

En la película sobre la vida de Hannah Arendt, dirigida por Margarethe von Trotta (2012), la profesora es enviada como corresponsal de un diario Neoyorkino y durante el juicio contra Adolf Eichmann, culpable de mandar a la cámara de gas a millones de judíos, ella planteó la idea de que este individuo era totalmente sano, psicológica y físicamente, y tampoco era un perverso sexual; es decir, era una persona normal. Lo significativo del pasaje es que Eichmann era el ejecutante de una ley para los vencedores (aliados), pero que estaba planteada de forma inversa: para los nazis el crimen era la norma y el ejecutor sólo se limitaba a obedecer las órdenes superiores.

En este sentido, asistimos a la banalización de las normas morales, de lo correcto, me atrevo a decir, del mal; los sicarios ven su

tarea como una forma de vida, ya que muchos encargados de desmembrar y desaparecer personas, cuando se les enjuicia, sostienen que es parte de su hazaña y pase a la inmortalidad.

Los dos pasajes anteriores nos plantean una difícil dirección sobre la violencia: la maldad y la perversión humana, que al parecer será la marca de este siglo. Retomemos a la comunicación como una manera de entendernos con voluntad, construir acuerdos, la “búsqueda de persuasión en un oponente racional” (Cisneros, 2009, pág. 53).

A manera de conclusión

Si la violencia se consolidó como un acto perverso, según Roudinesco (2009), posterior a la aparición del lenguaje y del arte, su redención y posible solución a la violencia y resolución de los conflictos, es sin duda el arte y la comunicación o, más específicamente, el arte de la comunicación.

Un saludo al desconocido, un abrazo, una palabra de aliento al desesperanzado, ser congruente en la palabra y la acción pueden ser la brecha que abra camino a un nuevo orden que dirima los problemas que tenemos delante; debemos reaccionar con la escuela y, como concluye Sartori (2001), “con la toma de conciencia del papel que nos corresponde”. //

La identidad de las anas y las mias en la web

[CARMEN SUÁREZ ALCÁNTARA]

Introducción

Cuando hablamos de comunicación y jóvenes en el Internet, nos enfrentamos a un fenómeno complejo, que nos remite a una intrincada trama de vínculos, significados, y significaciones, en torno a las nuevas identidades que emergen en el mundo virtual. Un ejemplo de esto es la existencia de diferentes comunidades virtuales como son: geeks,¹ hackers,² crackers,³ dank,⁴ normies,⁵

¹ Son aquellos con una afición excesiva por la informática, electrónica y las nuevas tecnologías.

² Hacker incluye dentro del término a aquellas personas expertas en programación que dedican su tiempo libre a desarrollar software y difundir información que pueda ser utilizada por otras personas. No obstante, en la cultura popular se incluye también en el término a todas las personas expertas en informática/ telecomunicaciones que se dedican a aportar cosas positivas a la comunidad de forma desinteresada.

³ Son ciberdelincuentes. Una auténtica mafia que lucran a base de hacer maldades en su propio beneficio.

⁴ Es un productor y consumidor de memes, que se caracteriza por satirizar los discursos políticamente correctos de defensa de las minorías; también es alguien que se siente parte de una minoría inconforme y transgresora de las normas que rigen la vida social en la escuela secundaria y en otros ámbitos de socialización de los adolescentes.

⁵ Son conformistas, convencionales y estereotipados en sus creencias, lo que les impide comprender el tipo de humor que abanderan la tribu de los dank.

gamer,⁶ noob,⁷ troll,⁸ cheaters,⁹ Pros,¹⁰ Lamers,¹¹ Hikikomori,¹² las proanas y las mias,¹³ etcétera. Ramírez Plascencia (2013)¹⁴ remite que:

La primera mención del término comunidades virtuales aparece en la obra de Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, donde se definen estos espacios como agregados sociales que emergen desde el Internet, y cuya particularidad recae en el hecho de portar discusiones públicas, con suficiente sentido humano para crear relaciones sociales en el ciberespacio. Desde

⁶ Gamer (o jugador) es el término que se suele usar para nombrar a los aficionados a los videojuegos.

⁷ Esta palabra suelen utilizarla principalmente los jugadores experimentados de videojuegos (gamers), de forma despectiva hacia los nuevos que no conocen el juego.

⁸ Se llama “troll” (o trol) a los usuarios de Internet (en foros, chats, páginas web, juegos online...), cuyo único objetivo es molestar y destruir el buen ambiente en la comunidad. Para ello, habitualmente se hacen pasar por usuarios normales, que de forma disimulada intentan crear polémica para divertirse.

⁹ Se llaman *cheaters* a las personas que hacen trampas. Esto puede pasar tanto en juegos, exámenes, tests, concursos y en otras situaciones. No obstante, su uso más extendido es en los videojuegos online, donde existen formas comunes de realizar trampas (*cheats*) para obtener una ventaja ante el rival, que puede ser una persona real en los juegos multijugador, o una máquina en los juegos individuales.

¹⁰ Expertos (comunidad *gamer*).

¹¹ Que presumen de ser muy buenos sin serlo (comunidad *gamer*).

¹² El término acuñado por el psiquiatra Tamaki Saito, en el año 2000, significa apartarse, estar recluido. Se define como una forma voluntaria de aislamiento social o autoexclusión, debido a factores tanto personales como sociales.

¹³ Comunidad virtual que sustenta que la anorexia y la bulimia es un estilo de vida y no un trastorno alimenticio.

¹⁴ Y colaborador.

entonces, el término ha estado sujeto a controversia y crítica” (Ramírez, 2013).

Para Salazar (2011), la comunidad como sujeto colectivo “está constituido a partir de procesos identificatorios que establecen lo diferente como exterioridad y que asignan modalidades de pertenencia e inclusión”. Éste (nosotros) que constituye a toda comunidad, tiene prácticas discursivas, corporales, mediáticas culturales, políticas, sociales, económicas, éticas, ideológicas, por mencionar algunas, que son correlativas a la exclusión de los otros, en un tiempo y espacio determinado.

Las comunidades virtuales sustentan su identidad colectiva (su nosotros) a través de sus prácticas discursivas, “esto quiere decir que estamos ante fenómenos activos, como un cuerpo fluctuante de recursos interactivos” (Ursua, 2006). Para Ursua, la identidad en el ciberespacio es hecha, movable y múltiple.

En el presente artículo sólo nos abocaremos a dilucidar sobre cuáles son los mitos de origen y cómo está constituido el metamundo discursivo que sustenta la identidad colectiva de la comunidad pro ana y pro mia en la web.

Comunidad pro ana y pro mia

La comunidad pro ana y pro mia en la web, es una comunidad virtual nómada¹⁵ conformada, en su mayoría, por adolescentes y jóvenes adultos¹⁶ (95% mujeres y 75% menores de edad) de todo el mundo, que promueven a la anorexia y a la bulimia como un estilo de vida.¹⁷

¹⁵ Este material es censurado y la mayoría de las veces erradicado de las plataformas por su contenido.

¹⁶ Generación X.

¹⁷ De algunos años para acá, la comunidad pro ana y pro mia ha incluido a la ortorexia como un estilo de vida.

El origen de esta comunidad virtual es opaco. Los estudios que se han llevado a cabo difieren en cuanto a su lugar de nacimiento: Estados Unidos, Europa o Inglaterra; fecha: mediados o finales de la década de 1990. Diversos autores, estudios e investigaciones coinciden en que las primeras plataformas web en que se generó este tipo de contenidos fueron los blogs (Suárez, 2014).

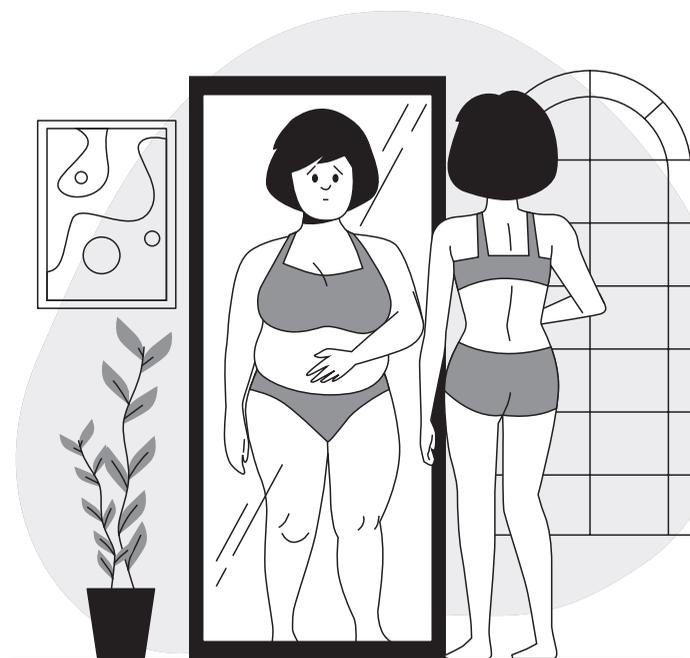
Los mitos de origen

La mayoría de los investigadores atribuyen la existencia de esta comunidad a:

- a) La necesidad que tienen las personas que padecen anorexia y bulimia, de un espacio para compartir cómo es su vida con estas enfermedades (Lafuente, 2012).
- b) Para expresar cierto aprecio respecto a los Trastornos de la Conducta Alimentaria, en especial la anorexia (Deiana, 2011).
- c) Para promover de forma directa el trastorno (anorexia) o cualquier patología afín (Mancillas, 2006).

Para los integrantes de la comunidad existen diversos mitos de origen; sin embargo, la mayoría están atravesados por un discurso biomédico.

La autora de *Lyli S Life. Happy day* (2004) relata que esta producción virtual surge de un proyecto médico que buscaba brindar apoyo emocional, por medio de sitios web, a personas que padecían anorexia y bulimia. Para lograr dicho objetivo, se modificó el nombre de estos padecimientos buscando “suavizar” su denominación, llamándose a sí mismas pro ana y pro mía a favor de la recuperación; posteriormente, esa web e idea fueron eliminadas por la poca gente interesada en ello, ya que en esos tiempos la anorexia y la bulimia



no eran de gran interés social.

La administradora de la página señala que en España, dos años después, alguien retoma no sólo la idea de nombrar a la bulimia (mia) y la anorexia (ana) sino que además crea una página con el nombre: *Princesas de porcelana*. Ahí comienza a reunirse un grupo de personas que se dedican a compartir cómo es su vida con dichas enfermedades y, poco a poco, el grupo decide enfocarse cada vez más en apoyarse mutuamente para “mantenerse delgados”.

Esa web era muy especial y no cualquiera era aceptada, ya que se deseaba incluir sólo a personas con ana y mía para ser apoyadas en su meta. Se llamaba *Princesas de porcelana* por su liviandad, que hacía alusión a la delgadez y la fragilidad que dicha comunidad relacionaba con la belleza. El cierre de la web ocurrió un 16 de enero (día que la comunidad pro ana y pro mía festeja su existencia) y se borró todo rastro de ella.

Éste no es el único mito de origen del cumpleaños de ana y mia, como expondré a continuación.



En el blog *My dreams are made of this*, la administradora comienza a cuestionar a la comunidad misma sobre la fecha que está señalada como el cumpleaños o el día de ana y mia. Es interesante ver las respuestas que dan las integrantes de la comunidad: Amber, piensa que este festejo se debe a que es el cumpleaños de Kate Moss; princezacruel, señala que la causa es que se celebra el día de la nutrición y la alimentación; suddenn, agrega a esta idea que quizá las wannas tergiversaron el significado transformado en el día de las anas y las mias; Karytocherry, sugiere que ese día murieron cinco modelos que padecían anorexia y bulimia. Como podemos observar, el origen es nebuloso para la misma comunidad (Suárez, 2014).¹⁸

¹⁸ Desde el 2014 en mi tesis de maestría en Psicología Social de Grupos e Instituciones en la uam-Xochimilco, me percaté que la mayoría de los trabajos académicos respecto al fenómeno Pro ana y Pro mia carecían del mito fundacional que la misma comunidad tenía de su existencia. De ahí hasta la fecha, no he encontrado artículo o estudio que formule o retome esta temática.

Las anas, las mias y las alissas

Los miembros de dicha comunidad se autodenominan “princesas” y “príncipes” defienden su “estilo de vida” (anorexia, bulimia y ortorexia) para llegar a la perfección –que dentro de esta comunidad es sinónimo de delgadez.

Existen tres tipos de princesas: anas (anoréxicas-color rojo),¹⁹ mias (bulímicas-color morado) y alissas (ortorexia-color verde). Al final se encuentran las wannabe, que son las eternas aspirantes a princesa que, por más que se esfuerzan, nunca logran ser una. Por lo mismo, ser nombrada como wannabe dentro de dicha comunidad virtual es un verdadero insulto.

Dentro de la comunidad existen dos posturas en torno a su “estilo de vida” (anorexia, bulimia y ortorexia) que divide a las princesas/ los príncipes en dos tipos: las(os) extremas(os) y las(os) moderadas(os). Las(os) primeras(os), como su nombre lo indica, buscan vivir su

¹⁹ Las princesas se distinguen portando pulseras de estos colores.

“estilo de vida” (anorexia, bulimia y ortorexia) hasta la muerte, y las(os) segundas(os) lo único que quieren lograr es llegar a su peso ideal.

La mayoría de las princesas y los príncipes sufren o han sufrido sobrepeso. Los usuarios que acceden a este tipo de material virtual tienen el interés de modelar su cuerpo –ser más delgados–, lo que en cierta manera equivale a ser perfectos o convertirse en príncipes o princesas; sin embargo, ser perfecta(o) o un príncipe o una princesa, dentro de esta comunidad virtual, va más allá de ser delgado por medio de la anorexia, bulimia y ortorexia. De hecho ambos adjetivos están huecos, abiertos, en ellos se juega una suerte de polivoces imposible de atrapar en un único concepto o definición, debido a que cada usuario puede decir qué es ser perfecta(o) y qué es ser un príncipe o una princesa. Pero los tips, frases, imágenes, consejos, tutoriales, avatar, que puedan existir al respecto en este tipo de material electrónico, irremediamente nos remiten al cuerpo. La necesidad de transformar su existencia, sus relaciones interpersonales y su manera de autoconcebirse, como príncipes y princesas, es por medio de la transformación de su cuerpo (Suárez, 2014).

La comunidad pro ana y pro mia está inmersa en un metamundo

El metamundo de las “princesas y los príncipes ana y mia”, denominado *Anorexic Nation*, donde se busca la perfección,²⁰ está plagado de iconografías casi infantiles, predominando el color rosa, con imágenes de princesas, ángeles, libélulas, mariposas o seres etéreos.

Cada miembro de la comunidad pro ana y pro mia está inmerso en un metamundo, constituido de manera discursiva en vez de

gráfica. Esto hace único al fenómeno, porque generalmente los metamundos convencionales se distinguen de otros espacios sociotécnicos, como el chat, los foros de discusión, el facebook, etcétera, principalmente por tener una representación gráfica de los espacios y cuerpos. Un ejemplo de esto son: *Active Worlds*, *Mundo AW Gate* y *Mundo Alpha World*, etcétera (Suárez, 2014).

El metamundo pro ana y pro mia se diferencia de la mayoría de los metamundos convencionales, porque estos últimos son plataformas virtuales que contienen códigos, reglas, opciones gráficas, etcétera, a las que los usuarios acceden y donde interactúan de forma limitada desde el principio, ya que la temática del juego impone la correlación que debe existir entre los miembros que pertenecen a dicho metamundo. En la producción pro ana y pro mia cada internauta va constituyendo este metamundo de acuerdo con su creatividad, interés o personalidad, y se va modificando y cambiando de manera permanente. Los discursos, los avatar, los juegos, las dinámicas, los rituales, la música, las anécdotas, la manera de posicionarse en favor de la anorexia, la bulimia o la ortorexia, respectivamente, emergen de la voluntad, la imaginación y la propia experiencia que tenga cada miembro de la comunidad; la única regla que éstos deben seguir, es que dichas prácticas discursivas deben girar en torno al estilo de vida que impone la anorexia, la bulimia y, recientemente, la ortorexia.²¹

Conclusiones

Para los integrantes de esta comunidad virtual, tanto la anorexia como la bulimia y la ortorexia son consideradas prácticas corporales y no un trastorno alimenticio, de allí que el corazón del

²⁰ Está entendida como delgadez.

²¹ De unos años para acá.

fenómeno pro ana y pro mia en la web, sea la performatividad de los hombres y las mujeres en “princesas” y “príncipes” a través de diversas prácticas corporales para modelar su cuerpo y lograr la “perfección” de determinada manera. Esto es lo que convoca a las princesas y los príncipes anas y mias a ser los avatar, tips, lemas, consejos y prácticas corporales que giran en torno a este objetivo. ✍

Referencias

- Anónimo. (01/16/12). ! ♣ *Lilys Life... εϊз♥* © *Lylí S Life. Happy day* (2004) En: <http://mianaly.blogspot.com/feeds/posts/default?alt=rss>
- . (16/01/2011). Princesas moderadas?? - *my dreams are made of this*. En: <http://princesasmoderadas.blogspot.com/>
- . (2019). *Tribus Urbanas/ Tribus digitales*. En: <https://todas-las-tribus-urbanas.blogspot.com/p/ciber.html>
- Deiana, F. (2011). Nadie dijo que fuera fácil ser una princesa: Una etnografía virtual de las webs Pro Ana. En *Revista de Antropología Iberoamericana*, 6(2), pp. 215-252. En: <http://www.aibr.org/01/index.php/aibr/article/view/32/37>
- Lafuente, B. (2012). *La anorexia en blogs: para un cambio de perspectiva de las autoridades sanitarias y de la opinión pública*. España: Universidad de Zaragoza. En: <http://zaguan.unizar.es/record/9461/files/TAZ-TFG-2012-766.pdf>
- Mancillas Díaz, M. (2006). *Trastornos alimentarios en Hispanoamérica*. México: Editorial Manual Moderno.
- Ramírez Plascencia, D. y J. A. Amaro López. (2013). Comunidades virtuales, nuevos ambientes mismas inquietudes: el caso de Taringa! En *Polis*. 34. En: <http://journals.openedition.org/polis/8993> (consultado el 19 abril 2019).
- Salazar Villava, C. M. (2011). Comunidad y narración: la identidad colectiva. En *Tramas*. Vol. 34, 34, junio. Pp. 93-111. México: UAM-Xochimilco.
- Suárez, M. C. (2014). *El Fenómeno Pro Ana y Pro Mia en la Web*. México: UAM-Xochimilco (tesis de maestría).
- Ursua, N. (2006). La(s) identidad(es) en el ciberespacio. Una reflexión sobre la construcción de las identidades en la red (“*online Identity*”). En *Revista Iberoamericana de Ciencia y Tecnología*. Núm. 7 (septiembre-diciembre). España: Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea. En: <https://www.oei.es/historico/revistactsi/numero7/articulo03.htm>

La identidad como una forma discursiva

[CÉSAR SUÁREZ ÁLVAREZ]

1. Hablar de identidad es problemático, porque definirla y delimitarla implica suponer, en mayor o menor medida, la existencia de algo en el ser del hombre que escapa al *continuum* temporal; es decir, permanece como algo fijo e inmutable a pesar del tiempo. *Identidad* significa *lo mismo* (*idem = lo mismo*), por tanto, si la identidad es algo inherente al hombre, es necesario admitir que hay algo de nuestro ser que siempre es lo mismo; sin embargo, si algo define al hombre, dice Eduardo Nicol (1977), es precisamente que *no* puede ser definido, ya que cada vez que intentamos hacerlo, éste ha mutado, se ha modificado irreversiblemente. De esta forma, el ser del hombre es, como todo en el mundo, *variable* y, por ello mismo, finito. Aun así, el término *identidad* se empeña en hacerse presente afirmando la existencia de algo *constante* en nosotros y, por ende, aprehensible. El argumento se apoya en el hecho de que, a pesar de las mutaciones propias de nuestra naturaleza biológica y social, *somos*, en más de una sentido, los mismos a lo largo de nuestra existencia. La experiencia cotidiana, tan a menudo relegada como secundaria en la construcción de saberes, nos muestra que, en efecto, el término *identidad* es altamente funcional en la vida de los seres humanos, individual y grupalmente. Por ejemplo, si no existiera algo que nos dé identidad, no podríamos hablar de nuestra historia de vida, ni siquiera podríamos reconocernos ni reconocer a aquellos con quienes crecimos.

No obstante, a pesar de la aparente veracidad del argumento anterior, el *objeto* de lo idéntico sigue rehusándose a aparecer. Y es que tal objeto

no parece, en primera instancia, ser susceptible de verificación sociológica, humanística o científica, porque la identidad se presenta como más propia del campo de la *subjetividad*. Si este es el caso, se corre el riesgo de interpretar lo identitario como una tesis a-histórica¹ emanada del propio sujeto (en tanto sujeto que indaga acerca de la condición del hombre) y, por tanto, su descripción sólo sería válida en un muy estrecho margen. De ahí que, por lo menos en parte, abunden tesis tan variopintas que buscan explicar cuál es el fundamento último de la identidad.

Sin pretender elaborar hipótesis novedosas o abarcar el fenómeno de forma exhaustiva, propongo un abordaje desde una perspectiva que me parece fundamental en la discusión: plantearlo como construcción semántica del *yo*; es decir, la identidad como una forma *discursiva*.

2. Es la *memoria*, sin duda, lo que nos ancla al pasado y permite dar continuidad al *Yo*. Mi capacidad de recordar, tanto mi vida como parte de la de los otros, establece un vínculo casi inquebrantable entre quien fui y quien soy; sin embargo, como cada uno puede corroborar, la memoria es algo susceptible de corromperse con las experiencias presentes. Cuando recuerdo algo, inevitablemente le asigno categorías nuevas, totalmente extrañas al suceso real, de tal suerte que mis recuerdos no son memoria fiel del pasado. Pensemos, por ejemplo, en la extrañeza que nos invade cuando miramos en alguna fotografía el atuendo que

portábamos hace 20 o 30 años. Tal extrañeza surge del hecho de que hoy tenemos categorías distintas para valorar la moda, porque nuestras circunstancias y nosotros mismos hemos cambiado. Así, al mirar aquella imagen, los juicios de valor que le aplicamos no son los de aquella época sino los de nuestra realidad presente. Aun así, nos reconocemos y podemos dar, aunque sea parcialmente, cuenta de los sucesos ocurridos en esa jornada.

Una forma de evitar perder los recuerdos entre el mar de nuestros nuevos conceptos es la formación de un *discurso* del pasado. Cuando narramos una historia, procuramos usar una serie de argumentos que le den sentido y que, a su vez, nos permitan fijarlo lo más fielmente posible a la memoria.² En el caso del ejemplo de la fotografía, relatamos una historia en torno a ella de tal forma que cada argumento describa puntualmente lo que recordamos, al tiempo que forma una especie de imagen alterna, pero discursiva, para mostrarla paralelamente a la imagen; sin embargo, a pesar de que el discurso tenga su génesis sin mediación de algún lapso de tiempo, lo moldeamos con conceptos que se adaptan tanto a la forma en que los hechos ocurrieron como a la forma en que yo interpreto lo ocurrido, haciendo del recuerdo sólo una aproximación, bastante fidedigna si se quiere, del suceso. Y con el resto de nuestros recuerdos ocurre lo mismo. Una serie de proposiciones describen los hechos de nuestro pasado, los interpretan y los blindan de otros argumentos que podrían falsearlos. Y aunque al final existe una especie de simbiosis entre argumentos, la memoria permanece más o menos fiel a las imágenes del pasado.

¹ Si la identidad se inscribe en la historia (como suceso) o en la Historia (como disciplina del devenir), es susceptible de un escrutinio sociohistórico objetivo, lo que implica la posibilidad de un abordaje teórico y metodológico que lo saque a la luz, lo que implicaría la existencia verificable del objeto.

² La memoria misma termina por ser *el discurso* del pasado.



Luego entonces, si algo va permaneciendo lo mismo a lo largo del tiempo es el *discurso*, la forma argumentativa con que elaboramos la memoria.

3. Cabe preguntarnos ahora si tales argumentos se corresponden a realidad alguna. Dicho de otra forma, ¿qué da validez al discurso de la memoria? ¿Hay *algo* a lo que se refiera ese discurso? En toda proposición científica, por ejemplo, existe una porción de realidad a la que hace referencia, por lo que en el trasfondo de la argumentación científica hay un elemento de justificación; es decir, de prueba. Por ello, la veracidad del discurso científico no depende de la forma de la argumentación sino de su referente *real*.

No podemos detenernos a analizar las múltiples discusiones que ha suscitado el término “realidad” y su relación con el lenguaje. Sírvanos sólo como punto de apoyo para nuestro verdadero fin. En el caso del fundamento del lenguaje de la memoria podríamos decir, en un análisis

superficial, que los *sucesos* de nuestra vida le dan validez a los argumentos con los que los describimos; sin embargo, ello origina otros problemas. Uno de ellos es su *intangibilidad*. Es una de las dificultades de la Historia como disciplina. Probar que los argumentos de la Historia son verídicos depende, más que de su objetividad, en tanto objeto independiente de la mente que lo piensa, de las *fuentes*. Acceder al conocimiento de hechos pretéritos implica la revisión acuciosa de las fuentes que los acogen, porque es imposible para el historiador acceder directamente a épocas pasadas. Dependemos de la *confianza* en tal o cual cronista que haya asentado en algún documento los hechos que queremos conocer.³

Lamentablemente, si hablamos de *nuestro* pasado, es decir, el pasado de cada uno de

³ Por supuesto que tal confianza no es gratuita. La certidumbre que inspira está sostenida en su trayectoria, en la veracidad probada de su trabajo, en la presencia de fuentes alternas que dan sustento a sus palabras, etc.

nosotros, la autenticidad del relato es más un acto de fe en la sinceridad del emisor, ya que en la mayoría de los casos no hay fuentes, no hay cronistas de nuestros actos, no hay documentos (o casi nunca los hay) que avalen que lo narrado haya ocurrido. Es, entonces, que el discurso de la memoria se refuerza. En la medida en que las tesis de mi argumentación se consoliden, mayor peso como prueba podrán tener (prueba en tanto que nuestro interlocutor la toma por ciertas porque, en la mayoría de los casos, ¿qué razón tendría éste para dudar de nosotros?). Es así que, a diferencia de las proposiciones científicas, nuestros enunciados dependerán más de su *forma* que de su contenido. Y la lógica de la argumentación será, a falta de elementos objetivos de prueba, lo que aporte mayor o menor valor de verdad a nuestra historia.⁴

Así, volviendo al problema con el que iniciamos, nuestra identidad se afirma en tanto que nuestras proposiciones, aquellas con que sostengo mi memoria, sean veraces, entendiendo por verdaderos aquellos enunciados no contradictorios y que son susceptibles, aunque sea de modo indirecto, de ser probados.

4. Al ser tan poco confiables los elementos de prueba de la identidad personal, se ha recurrido a una forma más general de identidad, pero que se afianza en una serie de atributos objetivos que le dan validez y la afirman: hablamos de lo que se ha denominado *Identidad cultural*. Ésta afirma que los elementos que certifican nuestra identidad se encuentran en el conglomerado de creaciones en torno a las

⁴ Aquí nos encontramos con otra dificultad: a pesar de ser la forma del argumento lo que la hará pasar como verdad, nuestro lenguaje cotidiano tiene serias deficiencias, en cuanto descriptor de la realidad, comparado con el lenguaje de la ciencia, porque carece del rigor de este último.

cuales crecemos y a las que damos el nombre genérico de *cultura*. De esta forma, la cultura es el centro y fundamento de nuestra identidad, individual y colectiva. De hecho, el *individuo* no puede ser definido si no es por la *colectividad*: se es *uno* sí y sólo sí hay *otros* (Rojas, 2011); es decir, la identidad parte del hecho de que podemos diferenciarnos de otros. En la definición hay un elemento negativo: aquel no es idéntico a mí, aunque posee los rasgos culturales que yo ostento. Pero, a pesar de ello, en la identidad cultural no hay una exclusión categórica. La diferenciación entre el *yo* y el *otro* supone, más bien, una *síntesis*, porque es imposible hablar de mi identidad sin referirme a la identidad del otro. Si yo poseo una identidad, la poseerá también el otro (pensemos, por ejemplo, que yo soy *otro* respecto a los demás, y eso afirma su mismidad). La cultura es el medio por el que es posible esta síntesis. Ricoeur (2006) las llama *identificaciones adquiridas*:

En efecto, en gran parte la identidad de una persona, de una comunidad, está hecha de estas **identificaciones-con** valores, normas, ideales, modelos, héroes, en los que la persona, la comunidad, se reconocen. El reconocerse-**dentro de** contribuye al reconocerse-**en** [...] La identificación con figuras heroicas manifiesta claramente esta alteridad asumida; pero ésta ya está latente en la identificación con valores que nos hace situar una “causa” por encima de la propia vida; un elemento de lealtad, de fidelidad, se incorpora así al carácter y le hace inclinarse hacia la fidelidad, por tanto, a la conservación de sí.

Esto es muy claro en nuestro medio: los Héroes nacionales, la llamada *cultura cívica*,



las normas y los modelos que se identifican claramente con lo *mexicano*, son los símbolos en que se encuadra la identidad del *mexicano*. Y todo ello forma parte, a su vez, de la *cultura nacional*. Este enfoque cultural da forma y sentido a la identidad. Y va más allá del *yo*, porque este conglomerado de proposiciones (volviendo a nuestro enfoque discursivo) permite que la identidad no sólo vaya más allá del sujeto, sino que afirme que éste *es* sólo en la medida de que los otros también *son*. No puede haber identidad con lo mexicano si no hay otros mexicanos que comparten el marco de tradiciones y preceptos que me identifican como mexicano (al identificarme como mexicano en realidad no me identifico en abstracto con los elementos meramente alegóricos de la cultura, en realidad me identifico con *todos* aquellos que comparten conmigo los símbolos culturales llamados “lo mexicano”; los símbolos son el medio de la identificación, no ésta en sí misma).

A manera de conclusión

Cultura y lenguaje son indisociables. Para Cassirer (1968), la palabra es el elemento por el que la cultura existe: “se puede decir que físicamente la palabra es impotente, pero lógicamente se eleva a un nivel más alto, al superior; el *logos* se convierte en el principio del universo y en el primer principio del conocimiento humano”. Curiosamente, palabra y cultura son los elementos que permiten hablar de la identidad.

La naturaleza humana implica el cambio permanente, por lo que la identidad

se pierde en un mar de sutiles modificaciones, biológicas y culturales; sin embargo, la experiencia diaria nos dice que existen rasgos permanentes, individuales y sociales, gracias a los cuales no mudamos siempre de personalidad en personalidad. Y es el *logos* la herramienta invaluable que da permanencia a lo mutable, que aporta cierto orden al caos. Para Heráclito de Éfeso todo es inasible, sin embargo, existe una forma de ordenarlo, y es por medio del *logos*: “los hombres deberían tratar de comprender la coherencia subyacente a las cosas; está expresada en el *Logos*, la fórmula o el elemento de ordenación de todas ellas” (Kirk, 1983). Y es que la palabra tiene la particularidad de expresar lo que las cosas *son*, o eso se pensaba. En todo caso, históricamente ha sido con enunciados, más que con imágenes, como nos hemos acercado al conocimiento de las cosas. Y qué decir de la cultura en su acepción más amplia: si algo ha contribuido de manera notabilísima a darle forma, sin duda es la palabra.

Por todo lo anterior, pienso que un estudio completo de la identidad debe partir de la forma en que se la ha modelado a partir del lenguaje. Tendemos a pensar que la lengua sólo comunica y perdemos de vista que es la portadora de toda la cultura. Existen, por supuesto, límites a los alcances de la palabra, porque ésta nunca expresará en su más pura forma lo que las cosas son. Las definiciones adolecen de esta restricción. Pero si algo podemos decir del lenguaje es que es un elemento vivo y en constante transformación. Aunque nunca pueda explicar de manera puntual el *qué* y el *porqué* de las cosas, sin duda ha contribuido, tal vez más que otras formas de expresión, a comprender mejor nuestro lugar en el cosmos. //

Referencias

- Cassirer, E. (1968). *Antropología Filosófica*. México: FCE.
- Kirk, G. (1983). *Los filósofos Presocráticos*. Madrid: Gredos.
- Nicol, E. (1977). *La idea del hombre*. México: FCE.
- Ricoeur, P. (2006). *Sí mismo como otro*. México: Siglo XXI.
- Rojas, M. (2011). *Identidad cultural e integración. Desde la Ilustración hasta el Romanticismo latinoamericanos*. Bogotá: Universidad de San Buenaventura.

Adquisición *no institucional* de habilidades lingüísticas a través de dinámica líricas juveniles actuales

[MARIANA BARAJAS SALAZAR]

El artículo reflexiona datos de deserción escolar; formas que aborda la educación pública para la adquisición de lenguaje y el desarrollo de habilidades en los hablantes; interrupción de los objetivos de los programas por el grado de deserción escolar. Contrasto el avance social autónomo a través de la práctica de la poesía oral, ya que los hablantes desarrollan dinámicas que les permiten seguir adquiriendo habilidades lingüísticas no institucionales, y de comunicación compleja con participación colectiva.

Cada 10 años, el Instituto Nacional de Estadística y Geografía hace presencia para contabilizar la población y ciertas características de vivienda (INEGI, 2015). Del censo poblacional se desprenden datos estadísticos e información cuantitativa que ayuda a otras instituciones a tener información que delimita circunstancias sociales de la población en constante movilidad: su aumento natal cada instante, con tasa de mortalidad variable dada por accesibilidad a instituciones de salud; recurso económico; procesos y eventos de violencia presentes al interior de los estados, o por el surgimiento y control de enfermedades. La población cambia los números estadísticos al paso de los años, los individuos saltan de una población infantil a una juvenil, edad adulta, tercera edad, con distintas características y necesidades. Los estudios antropológicos, sociológicos, económicos, geográficos revisan los

cambios poblacionales determinados por la actualización de políticas públicas.

Tras la Reforma Educativa aprobada por el Senado de la República en diciembre del 2012 (*Excelsior*, 2019), se ha lanzado una nueva Reforma en 2019 (López Obrador, 2019). Aparece el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE, 2019) que revisa, en el último año de gobierno de Enrique Peña Nieto (2017-2018), el panorama general de la educación en el país. Ambos plantean aumentar la obligación tanto del Estado como de los padres e instituciones escolares para priorizar la Educación Básica y Media Superior a la niñez y la adolescencia, con el fin de reducir los índices de analfabetismo y deserción escolar en edades de entre 6 y 17 años. El reforzamiento propone expedir mayor número de becas, evaluar a los docentes y mejorar planes de estudio. La actual página del INEE ubica áreas de oportunidad para fortalecer la participación familiar y la autonomía educativa.

Pero, tras el decreto constitucional, el avance no se puede medir con exactitud en tiempo real ni a corto plazo; aunque los datos del INEGI hasta el año 2015 mostraron que el porcentaje de deserción escolar aumenta conforme se escala en los niveles educativos: el mayor abandono aparece en los grados entre 5^o y 6^o de primaria, y otro porcentaje considerable se da en el nivel bachillerato.

Entre las dificultades económicas familiares, se cuenta también la vulnerabilidad emocional de los chicos de entre 14 y 17 años, debido a los cambios físicos que experimentan cuando entran a una vida sexual activa, generando que algunos sean contagiados de infecciones de transmisión sexual, tengan embarazos no deseados, sufran abusos sexuales, relaciones de noviazgo con violencia de pareja o simplemente muestren desinterés escolar.

Algunos ejemplos que expone el mismo INEE refieren a chicos de buen desempeño escolar que dejan de acudir inexplicablemente. La realidad es que una observación psicopedagógica atenta, notaría la falta de interés por las actividades escolares en el alumno, porque presenta conductas antes de ausentarse; igual en un alumno con dificultades económicas o con maltrato en casa. Pero los docentes no pueden leer las señales de estos procesos, en parte por los grupos numerosos de alumnos o planes de estudio mal diseñados que explotan la cantidad de los aprendizajes, sobre la calidad de éstos.

El INEGI define *analfabeta* a la persona mayor de quince años que no puede leer o escribir un recado (INEGI, 2015), por ello el ámbito escolar trabaja con la adquisición de la lengua materna en expresión escrita, lectura y comprensión. Pero tal como señala la pragmática, la adquisición y el desarrollo de las habilidades lingüísticas está en el desempeño social del hablante (Hispanic Linguistics, 2019). La enseñanza de la lengua materna es anterior a la institución educativa, puede empezar desde el vientre materno cuando los padres hablan al ser en gestación. Continúa en la cuna cuando los adultos hablan al bebé y en el periodo lactante cuando se enseñan canciones; al principio del preescolar, este proceso lúdico se integra para la enseñanza oral del alfabeto, los números, las vocales, y corregir la pronunciación. Estos conocimientos que van esquematizando la comprensión lingüística en el hablante, tienen características tradicionales presentes desde las civilizaciones antiguas.

La lírica es parte de los procesos civilizatorios; está al principio de la vida para la enseñanza de la lengua materna (Paz, 1967). Se canta al lactante que no controla el aparato fonador. Cuando logra emitir sonidos, imitar

aquellos que capta. El niño en etapa maternal que se mantiene erguido, empieza a memorizar estructuras líricas más grandes: del balbuceo a la palabra, de la palabra a la frase, de la frase a las estrofas con estribillo. Reproduce la melodía si es que no articula las palabras en la frase. El niño preescolar logra cantar unidades líricas completas y, para el tercer grado, las comprende, ya no sólo repite.

Los alumnos de entre 6 a 12 años encontrarán, en su asignatura de Español, unidades temáticas sobre metáforas, rimas, trabalenguas, refranes, coplas, mitos, leyendas, cuentos, y la enseñanza de signos ortográficos (SEP, 2015). En el ingreso al nivel básico secundario, la experiencia del Español contendrá lectura de comprensión, redacción, revisión gramatical de oraciones; se introduce al alumno en los primeros desarrollos de estructuras discursivas (SEP, 2014).

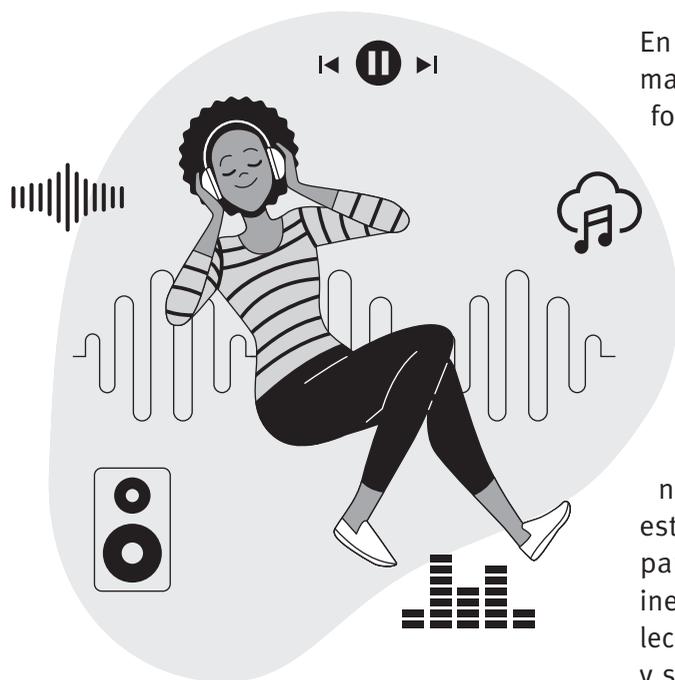
En bachillerato, el estudiante ya no está directamente adquiriendo la lengua, más bien reforzará conocimientos de la etapa de adquisición. Se enfoca en detallar estructuras discursivas escritas: redacción, argumentación, investigación. Empieza a conocer distintos tipos de discursos, porque es más hábil en comprensión lectora, y se inicia en el pensamiento crítico con asignaturas pertenecientes al área humanística (SEP, 2018).

El alumno que abandonó la instrucción escolar entre 5° y 6° de primaria, logra no ser analfabeta y tiene el conocimiento necesario para desarrollar habilidades lingüísticas sociales necesarias para la comunicación; además, tiene en el pensamiento las bases de la tradición oral, mismas que le permiten el disfrute de la lírica, comprendiendo mensajes emitidos, porque este conocimiento lo practica desde edad temprana.

Los chicos que abandonaron la escuela hallarán un canal comunicativo placentero en la música, también los que continúan sus estudios académicos. El ser humano encuentra la expresión de sus emociones en la música y las canciones: la lírica. Pero, académicamente, este género de tradición oral tiene divisiones por sus múltiples características. La canción que surge en su origen entre el Medioevo y el Renacimiento italiano, con estructuras específicas según la región de origen, nada tiene de parecido con la lírica actual. Cabe aclarar que la tradición oral actual no sólo se reduce a lenguas indígenas o prácticas líricas regionales de arte menor, porque aparecen dinámicas urbanas, contemporáneas, celebradas en torno a la tradición oral.

El Rap es parte de las manifestaciones líricas presentes en distintas zonas del país, con rasgos identitarios de simbiosis culturales; su práctica engloba a jóvenes que dejaron la educación académica de manera temprana,





con otros que participan de manera extracurricular en las retas callejeras (Suárez, 2014). La lírica surge como una composición de frases melódicas con acompañamiento musical, originalmente la lira (Paz, 1967). En su desarrollo histórico, la lírica se volvió registro escrito rítmico que podía prescindir del acompañamiento instrumental, como en el caso del himno, que puede ser sólo composición textual o motivar un acompañamiento instrumental; en el caso del soneto, antecede a la sonata; o es una composición puramente instrumental que deriva un discurso poético escrito.

El Rap es habla en frases rítmicas: ya sea por la medida, el juego acentual, el esquema de rimas asonantes y consonantes, estableciendo frecuencias y pausas. El Rap callejero improvisa ritmo, contenido temático, se musicaliza con una pista general o sin pista. Pero también puede ser una composición predeterminada que se ajusta a una pista musical, o a partir del texto se produce una pista instrumental.

En todos los casos es un ejercicio lírico de manifestación transdisciplinaria, como el performance poético, el *spoken word*, la poesía en voz alta, la acción poética.

En el 2017, Kyzza Terrazas presentó el documental *Somos lengua*, que expone los motivos sociales, culturales y económicos que influyen esta dinámica lírica del centro y norte del país, a través de la juventud mexicana (UNAM, 2019). En él aparece la frase del poeta griego Odysseas Elýtis: “Escribo para que la muerte no tenga la última palabra”, relacionando esta práctica cultural a modo de esperanza para la población juvenil vulnerable por la ineficiente inversión federal que debiera fortalecer las instituciones públicas para protección y satisfacción de necesidades básicas en la población general. El filme sobre el Rap en México, es un muestreo de la cultura urbana joven, no institucionalizada, que carece de espacio recreativo establecido, adaptando su expresión colectiva a espacios públicos: calles, terrenos baldíos, construcciones abandonadas y transporte público, entre otros.

Ahora bien, el *slam* en México se comprende, en primer término, como baile masivo de géneros musicales específicos: punk, metal, ska. Pero también hay slam de poesía: torneo de practicantes, de distintos géneros líricos que presentan composiciones propias. Se diferencia del “Flor y canto”, que tiene presentaciones líricas sin competitividad, y de las “Batallas de Gallos” del rap donde hay una confrontación física mediante la expresión lírica. Slam de poesía es un evento público juvenil cada vez más aceptado en centros culturales, cafés y bares que integran actividades colectivas artísticas. En él participan cantantes, poetas, teatreros, raperos; y es distinto de las “Tertulias literarias”, porque rechazan intérpretes de

géneros narrativos; de los “Recitales poéticos” por excluir la declamación de poemas que no sean de autoría propia. El *slammer* es el creador de la composición lírica, no improvisa, puede leer, mas no es un orador prosaico con un discurso espontáneo que espera una réplica argumental.

Los motivos de la expresión poética son los sentimientos humanos a partir de situaciones individuales o preocupaciones colectivas, que se convierten en temas del Slam de poesía. En la Ciudad de México aparecen algunos movimientos de gestión cultural que convocan a participar en *slam* cada determinado tiempo. Slam FeMX tiene perspectiva de género, priorizando la participación de mujeres justifica su temática en la violencia de género reconocida social y constitucionalmente desde la expedición de la *Ley Federal para prevenir y eliminar la discriminación* (Cámara de Diputados, 2018) y la tipificación de feminicidios que permite activar alertas de género en lugares donde se incrementa la violencia contra mujeres. Organizado por mujeres, invita a la presencia escénica con expresión lírica y prácticas transdisciplinares.

El Suavislam admite la participación de público en general con expresión lírica transdisciplinar. El evento propone las pautas originales del torneo, pero integra dinámicas de

laboratorio digital con expresiones artísticas audiovisuales. Casi siempre realizado en espacios culturales institucionales, logra un poder de convocatoria en los jóvenes de distintas partes de la ciudad y estados circundantes, de distintos niveles educativos. En el micrófono abierto se aprecia un abanico de diversos géneros líricos, interpretados por población juvenil proveniente de contextos socioeconómicos y educativos múltiples; ellos hacen presencia como ejecutantes, jurado y público (CCD, 2019).

Concluyo con que la expresión artística es conocimiento para los jóvenes. Las instituciones educativas no sólo son proveedoras de contenidos que permitan a las nuevas generaciones desarrollar complejas habilidades lingüísticas, ya que las prácticas culturales –que no siempre se realizan en espacios establecidos por las políticas públicas– integran a la juventud y educan fuera de los niveles escolares. Pragmáticamente, hay población registrada en la estadística del abandono escolar al límite del analfabetismo y, por desgracia, el sistema económico y el mercado laboral, no reconoce ni permite su inserción por la falta de grado académico, pero es un error de la empleabilidad segregar a los individuos sin evaluar su desempeño sobre la autonomía educativa factible, desarrollada de manera sociocultural. //

Referencias

- AKI FRASES. (2013-2020). *Todas las Frases de Odysseas Elýtis*. En: <https://akifrases.com/frase/110368> (consultado el 10 de enero de 2020).
- Cámara de Diputados. (2018). *Ley Federal para prevenir y eliminar la discriminación*. En: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/262_210618.pdf (consultado el 20 de diciembre de 2019).
- Centro de Cultura Digital. (2019). *Ciclo 2019 de Suavieslams de poesía*. En: <https://centroculturadigital.mx/actividad/Ciclo-2019-de-Suavieslams-de-poesia->

- Skuk8LRqE (consultado el 20 de diciembre de 2019).
- Excelsior. (2013). “Reforma Educativa”. En: <https://www.excelsior.com.mx/topico/reforma-educativa> (consultado el 10 de diciembre de 2019).
- Hispanic Linguistics. (s/a). *Adquisición: el aprendizaje y la enseñanza de la lengua*. En: <http://hispaniclinguistics.com/adquisicion/> (consultado el 20 de diciembre de 2019).
- INEE. (2019). *Asuntos que requieren atención para garantizar una educación de calidad*. En: <https://www.inee.edu.mx/evaluaciones/panorama-educativo-de-mexico-isen/pub-cifras-basicas/> (consultado el 10 de enero de 2020).
- INEGI. (2015). *Cuéntame*. En: <http://cuentame.inegi.org.mx/poblacion/asistencia.aspx?tema=P> (consultado el 10 de enero de 2020).
- INEGI. (2015). *Encuesta Intercensal 2015*. En: <https://www.inegi.org.mx/programas/intercensal/2015/> (consultado el 20 de diciembre de 2019).
- López Obrador, A. (2019). *Reforma Educativa*. En: <https://lopezobrador.org.mx/temas/reforma-educativa/> (consultado el 15 de diciembre de 2019).
- Paz, O. (1967). *El Arco y la Lira* (2º ed.). En: <http://www.ecfrasis.org/wp-content/uploads/2014/06/Octavio-Paz-El-arco-y-la-lira.pdf> (consultado el 20 de diciembre de 2019).
- RDUNJA. (2019). *Semblanzas por año*. En: <https://dgapa.unam.mx/index.php/semblanzas-anio-rdunja-2015/2016/752-2016c17-terrazas-herandez-eduardo-kyzza> (consultado el 20 de diciembre de 2019).
- SENSACINE MÉXICO. (2017). *Somos Lengua*. En: <https://www.sensacine.com.mx/peliculas/pelicula-260090/> (consultado el 10 de enero de 2020).
- SEP. (2014) ¡Bienvenidos al nivel de Educación Secundaria! En: <https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/secundaria-programas-de-estudio> (consultado el 20 de diciembre de 2019).
- . (2015). *Programa de Estudio-Primaria*. En: <https://www.gob.mx/sep/acciones-y-programas/primaria-educacion-basica> (consultado el 20 de diciembre de 2019).
- . (2018). *Programas de estudio para la generación 2017-2020 y subsecuentes*. En: <https://www.dgb.sep.gob.mx/informacion-academica/programas-de-estudio.php> (consultado el 20 de diciembre de 2019)
- Suárez Márquez, J. C. (2014). *Subjetividades y prácticas sociales en el Rap*. En: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/1178/TO-17779.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (consultado el 20 de diciembre de 2019).
- Wikipedia. (2019). *Slam (poesía)*. En: [https://es.wikipedia.org/wiki/Slam_\(poes%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Slam_(poes%C3%ADa)) (consultado el 10 de enero de 2020).



Sector Salud



 **78.35%**
 Del total de la juventud mexicana cuenta con algún seguro médico de tipo público o privado.

 Se calcula que **5 millones** de jóvenes padecen de hipertensión. Las principales causas son la obesidad y el estrés.

Más de medio millón **(657,023)** de jóvenes padece diabetes 

Los jóvenes que padecen alguna enfermedad representan **30%** de su sector 

 y a nivel total poblacional de mexicanos representan **8%**

 Las mujeres jóvenes mexicanas mueren a causa de agresiones como el **feminicidio** y, en segundo lugar, por **accidentes en tráfico.**

Los hombres jóvenes mexicanos mueren a causa de **accidentes en tráfico** y por agresiones relacionadas con **riñas o narcotráfico.** 

Fuentes:

Fuentes: Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) y Secretaría de Salud 2018. [inegi.org.mx](https://www.inegi.org.mx).
<https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2018/EstSociodem/DEFUNCIONES2017.pdf>.
 2015.gob.mx. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/64176/INFORME_LA_SALUD_DE_LOS_MEXICANOS_2015_S.pdf.
 "Principales Causas". 2018. [inegi.org.mx. https://www.inegi.org.mx/sistemas/olap/registros/vitales/mortalidad/tabulados/ConsultaMortalidad.asp](https://www.inegi.org.mx/sistemas/olap/registros/vitales/mortalidad/tabulados/ConsultaMortalidad.asp).

Etnografía virtual para el estudio de prácticas comunicativas en medios digitales

[JOSÉ ALBERTO RAMÍREZ ZARAGOZA ¹]

El arribo y la popularización de las redes sociodigitales ha cambiado la manera en que nos relacionamos con los medios de comunicación. Esto nos obliga a replantearnos el acercamiento metodológico para estudiar adecuadamente tales relaciones de las personas con sus medios a través de múltiples pantallas. En este texto presentamos una perspectiva metodológica flexible, dinámica y adaptativa, a partir de la etnografía virtual, que facilite el análisis de las prácticas comunicativas, relaciones e interacciones que tienen lugar todos los días en los entornos virtuales característicos de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Si bien existen muchas rutas metodológicas que un investigador puede elegir al momento de conocer su propio objeto de estudio, realizar una investigación de corte cualitativo resulta una apuesta no sólo viable sino enriquecedora, particularmente cuando se hace investigación en el Internet u otras plataformas digitales, como los juegos de video. Dicha orientación apunta hacia un acercamiento a profundidad de las

¹ Doctor en Ciencias Políticas y Sociales por la UNAM. Profesor e investigador en las líneas de comunicación y nuevas tecnologías, etnografía virtual, comunicación política y publicidad. Adscrito a la uacm en el eje de comunicación aplicada.

situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva; es decir, el conocimiento proviene de las personas involucradas en un proceso determinado, y no del pensamiento deductivo de un investigador externo. Aunque, a final de cuentas, es el investigador quien da sentido a partir de los elementos que explora.

Particularmente, hacer investigación cualitativa partiendo de un enfoque etnográfico ofrece la oportunidad de acercarse a los actores involucrados en los procesos comunicativos de manera flexible, adaptándose a las particularidades del fenómeno a estudiar.

Para la investigadora Christine Hine (2004, pág. 190-191), fundadora de la llamada etnografía virtual, esta metodología es capaz de generar espacios de reflexión sobre lo que puede ser considerado como experiencia etnográfica, poniendo especial énfasis en las implicaciones mediadas, las cuales resultan imprescindibles para analizar las relaciones entre los sujetos y sus medios.

Tradicionalmente, la etnografía se ha empleado para conocer y dar cuenta de manera descriptiva de las complejidades de una cultura dada, atendiendo a las particularidades y formas en que ésta hace sentido por y para una comunidad específica. En este proceso de creación de sentido existe una cualidad comunicacional inherente a las prácticas sociales a través de las cuales miembros de una comunidad se relacionan con otros.

En un mundo hiperconectado, como en el que vivimos, estas relaciones resultan aún más evidentes. Para Ángel Díaz de Rada (2008, pág. 31), la etnografía tradicional debe responder a los retos de una sociedad cada vez más en red:

En las últimas dos décadas, pero sobre todo en la última, han visto la luz algunas

aportaciones fundamentales en las que se desarrolla una reflexión sobre las condiciones de la práctica etnográfica en un mundo crucialmente marcado por las tecnologías computacionales de la comunicación.

Por ello, teniendo en mente las características de las tecnologías de información y comunicación (TIC), es preciso y saludable tomar cierta distancia del método etnográfico tradicional y acercarnos a una etnografía a modo que sepa reconocer las peculiaridades de los medios digitales de nuestros días, en aras de alcanzar un mejor entendimiento de los procesos de uso e interacción de estos medios digitales por parte de sus usuarios.

Si bien la relevancia de la etnografía tradicional es innegable, es necesario reconocer también la necesidad de adoptar una modalidad del método etnográfico más específica y adecuada a los entornos virtuales que proveen las TIC, sin que tal decisión implique un choque entre ambos enfoques, por el contrario, ambos se complementan y enriquecen de forma recíproca.

La *etnografía virtual* es una apuesta metodológica de mayor especificidad que permite la investigación de una comunidad y su cultura en entornos virtuales, llámense redes sociodigitales, juegos de video, servicios de distribución de audio y video en línea, y servicios de compraventa en red, por mencionar sólo algunos ejemplos.

De acuerdo con Hine (2004, pág. 17), la etnografía virtual “es útil para llegar hasta ese sentido enriquecido de los significados que se le otorgan a las tecnologías en cada una de las culturas que las contienen o que se constituyen a su alrededor”, toda vez que su objetivo es “hacer explícitas ciertas formas de construir sentido de las personas, que suelen ser tácitas o que se dan por supuestas” (Hine, 2004, pág. 3).

Autores como Ardèvol, Estalella y Domínguez (2008, pág. 10), prefieren el uso del término *etnografías de Internet* para referirse a esta clase de proceder metodológico, cuya amplitud comprendería denominaciones que van desde la *etnografía digital*, *ciberetnografía* y la propia *etnografía virtual*; sin embargo, a lo largo de su obra *Etnografía Virtual*, la misma Hine (2004, pág. 41) enfrenta problemas para definir los límites y alcances del Internet, reconociendo la esterilidad de tal esfuerzo.

No resulta extraño, entonces, que a Hine el concepto de virtualidad le parezca más amplio para comprender los procesos socioculturales que se manifiestan en y a través de las com (Comunicaciones Mediadas por Ordenador). Por entorno virtual entendemos a todo espacio configurado a partir de una dimensión tecnológica, conformado por una diversidad de objetos virtuales, leyes y reglas que los rigen, y delimitado por las herramientas, las aplicaciones y los servicios que se ofrece al usuario. Ejemplos de entornos virtuales son los blogs, las wikis, las redes sociodigitales, las plataformas de *e-learning* y los videojuegos, por mencionar algunos.

Por lo anterior, y para fines de este artículo, nos parece más adecuado, y práctico, hablar de *etnografía virtual* toda vez que los entornos virtuales representan en sí mismos una serie de espacios en los que tienen lugar experiencias e interacciones gracias a espacialidades y temporalidades propias de cada medio, cuya existencia va más allá del Internet como condición para materializarse. Tal como señalan Montagu, Pimentel y Groisman (2004, pág. 57), “los espacios virtuales, de hecho, existen. No se configuran según los patrones de materialidad (forma, peso, tamaño) pero se perciben como tales y aportan experiencia y práctica al hombre”.

En ese sentido, Brown (2015, pág. 79) sostiene que esta clase de etnografía le exige al investigador otro tipo de experimentación, porque como metodología, la etnografía es demandante y reclama de los investigadores un alto grado de integración con las comunidades de estudio, entre las cuales ha de vivir, aunque sea de manera virtual, ya que “demanda que el investigador esté presente intelectual y emocionalmente desde cada registro en pantalla hasta cada desconexión”.

Ruiz Torres (2008, pág. 126) sostiene que basta navegar un poco en el Internet para darnos cuenta de que una comunidad virtual, cualquiera que ésta sea, es un “*locus* perfectamente simbolizable”, donde “miles de individuos se buscan, se encuentran, entran, salen, se presentan, se conocen, dejan regalos y los reciben, se agradecen, se insultan, se lamentan, se despiden enojados o regresan contentos”; o en palabras de Brown (2015, pág. 81): “emociones muy reales se experimentan por personas reales aun cuando el ímpetu de estas emociones se deriva de situaciones virtuales o imaginarias”. En otras palabras, aunque se trata de espacios que a menudo son mediados por una pantalla en la sala de estar o del teléfono móvil, en ellos se desprende una multiplicidad de experiencias, sensaciones y sentidos tan reales e igualmente válidos a los que tienen lugar en comunidades fuera de línea, por lo que resultan de interés etnográfico.

Brown (2015, pág. 81) termina por reconocer que llevar a cabo etnografía en tales espacios implica que el investigador sea capaz de reconocer lo humano en lo virtual: “vivir, virtualmente o de cualquier otra manera, entre los participantes ofrece una perspectiva y contextualización únicas acerca de las normas, valores, relaciones de poder, y creencias de una comunidad”.



Pese a ello, desde su institucionalización como método de investigación, la etnografía ha sido acusada de falta de rigurosidad científica, lo cual es un señalamiento infundado, basado en el desconocimiento respecto a cómo se hace investigación de corte cualitativo. La etnografía virtual no se encuentra exenta de tales juicios preconcebidos como es natural. El método etnográfico no consiste en una serie de recetas o fórmulas de exactitud para su debido proceder sino en un conjunto de conocimientos y experiencias que indican rutas de investigación a seguir, más o menos viables, dependiendo de las decisiones metodológicas de quien investiga y, por supuesto, de la complejidad del objeto de estudio a indagar.

Para Héctor Mora (2010, pág. 13), la falta de rigidez normativa en la etnografía, virtual o no, deja entrever un proceso altamente creativo que se traduce en una gran “artesanalidad”. Empero, dicha perspectiva no debe ser acusada de carecer de rigurosidad científica, todo

lo contrario, el arte, de acuerdo con Marradi, Archentti y Piovani (2007, citados por Mora, 2010, pág. 14) recae en la habilidad para:

Organizar diversas técnicas (selección de unidades, recolección y análisis de la información) en el marco de situaciones sociales de interacción, en las que se dispone el “yo” investigador (la persona), las condiciones institucionales de investigación (tradiciones, orientaciones, recursos, tiempos, etc.) y el contexto social (actores sociales, normas de acción, dinámicas de interacción, imaginarios sociales, valores, etcétera).

Para Orozco (1996, pág. 16), esta *artesanalidad* se entiende mejor como *creatividad*, una característica del investigador que le implica tomar decisiones sobre la marcha y modificar tales decisiones de acuerdo con el desarrollo del fenómeno estudiado. Esta característica es

de particular importancia en medios digitales en la medida en que éstos se encuentran en continuo proceso de cambio y su arquitectura consiste en la confluencia de dos o más medios audiovisuales.

La versatilidad de la etnografía virtual no sólo es inseparable de las características del medio digital que se estudia sino también del contexto en que se desarrolla el fenómeno a investigar, por lo que responde a éste en todo momento, debiendo ser amoldado y ajustado reflexivamente ante procesos socioculturales complejos y dinámicos, como los derivados de la interacción tecnológica con esta clase de tic. Por este motivo, Hine (2004, pág. 23) considera a la etnografía “desde una perspectiva adaptativa que reflexiona precisamente alrededor del método”. Mientras que para Mora (2010, pág. 14), se trata de un método estratégico que sólo puede ser entendido como una triada en la que dialogan: tradición disciplinaria y formativa; el investigador como ser social o persona, y el contexto social de investigación.

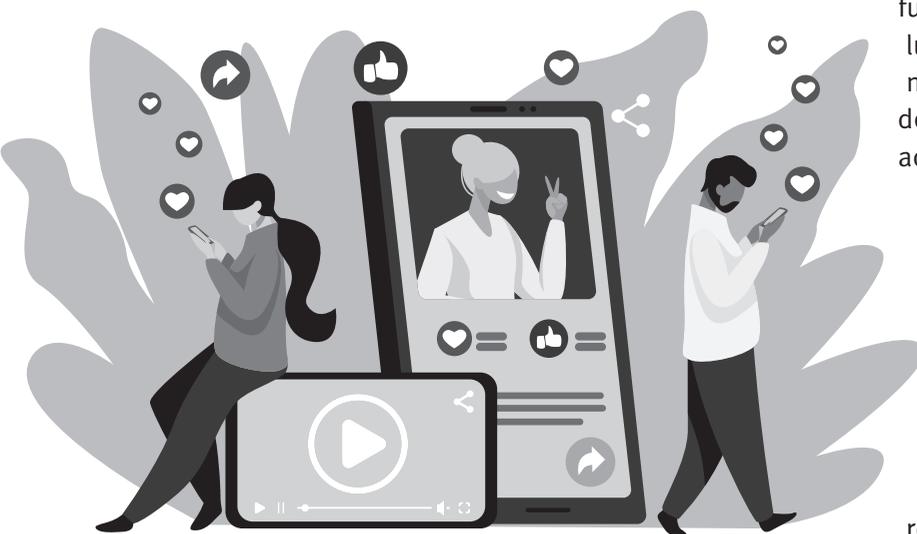
Una última reflexión sobre la mencionada adaptabilidad del método etnográfico en su

modalidad virtual implica comprender su faceta multitécnica, la que dista mucho de ser nueva. Esto quiere decir que a lo largo del proceso de investigación etnográfica es lícita la utilización de diversas herramientas metodológicas que coadyuven en la obtención de datos, así como en su procesamiento e interpretación. Ello resulta de particular importancia para una investigación que tiene como punto de partida entornos virtuales, espacios de comunicación que obligan a considerar técnicas de investigación heterodoxas o, incluso, adoptar otras modalidades de estas mismas herramientas.

Cuando se realiza etnografía virtual en línea, el anonimato que concede el mismo medio puede facilitar la receptividad de la comunidad; es decir, que los informantes reconozcan al investigador como uno de los suyos. A esta conclusión llegó Ruiz Torres (2008, pág. 120) en su búsqueda de informantes que participaran en foros de pedofilia en Internet, una comunidad hermética por definición:

¿Cómo hallar a gente dispuesta a participar sin quebrantar el silencio y secretismo en el que usualmente viven? La solución fue buscarlos en el ciberespacio, un lugar donde salones de Chat y comunidades virtuales están poblados de usuarios dispuestos a compartir, además de sus materiales ilegales.

Otro ejemplo de investigación etnográfica de tipo virtual es el trabajo de Arévalo (2013), quien realizó un estudio con niñas usuarias de Facebook, estudiantes del Colegio Jorbacán con la finalidad de conocer la relación entre el uso de esta red y la convivencia escolar de las



estudiantes. En ese sentido, y tras contar con el consentimiento del colegio, los padres y las propias jóvenes, se realizaron observaciones en sus muros de dicha red sociodigital, encontrando que tales publicaciones tenían una importante repercusión en la convivencia escolar de las alumnas y en sus lazos afectivos:

Ellas podían realizar mucho mejor sus actividades de equipo a través de esta red social. Las niñas organizaban su tiempo, asignaban tareas, hacían ajustes según las necesidades de su trabajo; compartían material escaneado de lecturas; se enviaban direcciones de páginas en las que podían encontrar información sobre sus tareas. Incluso, la amistad entre algunas de ellas se hizo más fuerte (Arévalo, 2013, pág. 44).

Corona (2013) hizo lo propio al utilizar la etnografía virtual para conocer las formas de uso de información en el Internet empleadas por los cibernautas, mirando a la Red de redes desde tres ópticas distintas: como fuente de información, a manera de medio de comunicación y como espacio para la cultura. Su estrategia metodológica consistió en un estudio comparativo de cuatro casos de usuarios del Internet radicados en Guadalajara. Lo que arrojó la investigación de Corona (2013, pág. 11), es que la navegación y el uso del Internet resulta en una “*experiencia* caracterizada por la *hipertextualidad*”; es decir, el usuario como lector se ve envuelto en diferentes formas de textualidad caracterizadas por la actividad, las redes, las textualidades fragmentadas, lo que ocurre frecuentemente en un ecosistema hipermediático.

En su investigación de 2011, Deiana analizó una producción virtual Pro-ana (tipo de

producción virtual que celebra y defiende las conductas anoréxicas como estilo de vida), estudiando las estrategias y los recursos simbólicos utilizados por las usuarias para dotar de sentido a estos materiales. Para ello seleccionó 51 páginas web afines a la ideología Pro-ana, que se sometieron a observación y análisis de contenido sin interacción con las participantes en las webs. Deiana encontró que el material se dividió en dos tipos de textos: escritos estereotipados que se repiten en todas las webs y aportaciones personales, además de comentarios de las usuarias. La autora llegó a la conclusión de que, en un esfuerzo por elaborar un lenguaje simbólico alternativo, aparecen nuevas referencias iconográficas, lingüísticas, etcétera, para conformar aquella red de significados indispensable para poder hablar de los tca desde un punto de vista no patológico (Deiana, 2011, pág. 248).

Desde la Cibersocioantropología, Sandoval (2011) se interesó por conocer el papel de las nuevas tecnologías en las interacciones cotidianas de familias transnacionales originarias del Estado de México, con destino laboral en Estados Unidos. Su observación participante sirvió para reconocer e identificar los recursos que emplean los miembros de “familias virtuales migrantes” para intercambiar datos, información y recursos multimedia como fotos, videos y audio a través de diversas redes. El autor ahondó respecto a la reproducción social de la festividades religiosas y cívicas, las opiniones sobre decisiones públicas y gobiernos, fortalecimiento de las redes de solidaridad en el proceso migratorio, y en las relaciones entre miembros de las familias migrantes.

Utilizando el método inductivo, y además de observación participante y entrevistas personales, Sandoval aplicó el Análisis Reticular del Discurso (ard), que consistió en analizar

la producción discursiva de estas familias en el ciberespacio. Así, pudo reconocer una red de metáforas utilizadas por los migrantes para referirse a su interacción con nuevas tecnologías, para luego contrastar la evolución de tales construcciones metafóricas en nuevas redes surgidas de entrevistas posteriores. Una de las conclusiones del trabajo de Sandoval expone la manera en que los intercambios virtuales a distancia configuran nuevos rasgos culturales en el proceso de creación de sentido, mismo que se ve afectado por las dinámicas de instantaneidad y virtualidad propias del ciberespacio, factores que influyen en la organización de las relaciones familiares en el tiempo y espacio transnacionales (Sandoval, 2011, pág. 100).

Si bien los modos y las perspectivas de hacer etnografía virtual son ampliamente diversos, existen puntos en común; por ejemplo, en los entornos virtuales es común encontrarnos con que las identidades online difieren de su contraparte offline, ya sea por motivos de seguridad, para expresar una identidad distintita o simplemente por mero anonimato:

En el desplazamiento de las interacciones cara a cara hacia un contacto mediado electrónicamente, se abre la probabilidad de que los informantes engañen al etnógrafo: más cuando el juego de identidades se reconoce casi como una norma en ciertos contextos *online* (Hine, 2004, pág. 34).

Algunos investigadores suelen complementar su estrategia de etnografía virtual con actividades propias de una etnografía de corte más tradicional; por ejemplo, se puede dar seguimiento al mismo tipo de prácticas fuera de línea con los informantes con quienes se tiene más confianza, siempre y cuando estos últimos estén dispuestos a ello y no trastoque

la naturaleza del fenómeno investigado.

Estar “físicamente” presentes, o cara a cara con nuestros informantes, puede aportar una gran cantidad de información sobre sus diferentes actividades en los entornos virtuales, mismas que a menudo trascienden estos espacios, dejándonos observar una imagen más completa de las implicaciones sociales alrededor del uso de estas tecnologías; sin embargo, el etnógrafo virtual deberá ser lo suficientemente prudente para evaluar qué tan necesaria y oportuna resulta tal información, y si con ello no se ve vulnerada la confidencialidad y privacidad de los informantes.

Algo de vital importancia a la hora de investigar en entornos virtuales es asegurar la confidencialidad de la información otorgada por los participantes. Esto comienza por emplear seudónimos para referirnos a ellos, así como encubrir información personal que pudiera servir para identificarlos. De tal suerte que en ningún momento puedan ser revelados datos que sirvan para dar con la identidad real de los informantes, no sólo los nombres y seudónimos sino también lugares, grupos de afiliación, información de conexión, o cualquier otro dato que permita su reconocimiento.

Se recomienda cambiar citas textuales o directas extraídas de foros en línea y correos electrónicos o, incluso, optar por no revelar el sitio web exacto en que tuvo lugar el trabajo de campo. Los seudónimos deben ser distintos a los nombres reales de los participantes, y deben alterarse o modificarse los nombres de usuario o nombres de las identidades virtuales que los usuarios utilicen en línea, y que aparezcan en capturas de pantalla y/o videos.

El etnógrafo virtual debe estar siempre preparado para lo inesperado, situaciones impredecibles que superen con creces la preparación previa a la experimentación en trabajo

de campo. Por ello, la recomendación final va encaminada a resaltar la necesidad de que los etnógrafos virtuales estén siempre atentos, no sólo en los aspectos profesional y académico sino también en cuestiones técnicas y anímicas.

Con frecuencia, los elementos técnicos pueden ser determinantes durante el proceso de investigación. Si bien el etnógrafo debe encargarse de revisar hasta el último detalle en este punto, nada garantiza que las condiciones técnicas del informante sean óptimas, teniendo como resultado desconexiones continuas, mala calidad en las interacciones, dificultades de acceso, demoras, etcétera, lo cual, como es lógico, resultará en una experiencia frustrante.

El rechazo, el desinterés o la apatía son actitudes comunes en comunidades cerradas al interior de los diferentes entornos virtuales. Su experimentación puede disminuir el ímpetu del investigador más emprendedor, por lo que es fundamental que éste lleve a cabo una preparación en el terreno de lo emocional. No menos importante es mantener una mente abierta, hacer acopio de suficiente paciencia, procurar una buena cantidad de ánimo y estar preparado para lo impredecible durante cada sesión. Estos simples consejos ayudarán a que la investigación etnográfica se realice de manera satisfactoria y exitosa. //

Referencias

- Aguirre Baztán, Á. (1997). *Etnografía. Metodología cualitativa en la investigación sociocultural*. Ciudad de México: Alfaomega.
- Apud Peláez, I. (2013, enero-junio). Repensar el método etnográfico. Hacia una etnografía multitécnica, reflexiva y abierta al diálogo interdisciplinario. En *Antípoda. Revista de antropología y arqueología*. 16, 213-235.
- Ardèvol, E., M. Bertrán, B. Callén y C. Pérez. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. En *Athenea Digital*. 3. En: <https://ddd.uab.cat/pub/athdig/15788946n3/15788946n3a5.pdf> (consultado el 6 de abril de 2019).
- Ardèvol, E., A. Estalella y D. Domínguez. (2008). Introducción: La mediación tecnológica en la práctica etnográfica. En *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. 9-30. San Sebastián: Ankulegi.
- Arévalo Rodríguez, C. (2013, julio-diciembre). La etnografía virtual en una investigación con niñas. En *Actualidades Pedagógicas*. 62. En: <https://ciencia.lasalle.edu.co/ap/vol1/iss62/6/> (consultado el 11 de febrero de 2020).
- Bartolomé, M. A. (2003). En defensa de la etnografía. El papel contemporáneo de la investigación intercultural. En *Revista de Antropología Social*. 12, 199-222.
- Brown, A. (2015). Awkward. The importance of reflexivity in using ethnographic methods. In *Game Research Methods. An overview*. Pittsburgh: ETC Press, 77-92.

- Corona Rodríguez, J. M. (2013, junio-agosto). Etnografía de lo virtual: experiencias y aprendizajes de una propuesta metodológica para investigar internet. En *Razón y Palabra*. 83. En: <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199527531045.pdf> (consultado el 17 de febrero de 2020).
- Deiana, F. (2011, mayo-agosto). Nadie dijo que fuera fácil ser una princesa: una etnografía virtual de las webs Pro-Ana. En *AIBR: Revista de Antropología Iberoamericana*. 2(6), 215-252.
- Díaz de Rada, Á. (2008). La mediación computacional de la comunicación y la lógica de la investigación etnográfica: algunos motivos de reflexión. En *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. 31-38. San Sebastián: Ankulegi.
- Freeman, D. (1983). *Margaret Mead and Samoa: The Making and Unmaking of an Anthropological Myth*. Michigan: Harvard University Press.
- Hine, C. (2004). *Etnografía Virtual*. Barcelona: UDC.
- Malinowski, B. (1986). *Los argonautas del Pacífico Occidental: un estudio sobre comercio y aventura entre los indígenas de los archipiélagos de la Nueva Guinea melanésica*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Medrado, A. (ed.) (2013, diciembre). Media Ethnography: the challenges of breaking disciplinary boundaries. In *Westminster papers in communication and culture*. 9(3), 1-6.
- Montagu, A., D. Pimentel, y M. Groisman. (2004). *Cultura Digital, Comunicación y Sociedad*. Buenos Aires: Paidós.
- Mora Nawarh, H. I. (2010). El método etnográfico: origen y fundamentos de una aproximación multitécnica. En *Forum: Qualitative Social Research*. 11(2). En: http://repositoriodigital.uct.cl/bitstream/handle/10925/618/MORA_QUALITATIVE_2010.pdf?sequence=3 (consultado el 7 de noviembre de 2019).
- Orozco Gómez, G. (1996). *La Investigación en Comunicación desde la perspectiva cualitativa*. Guadalajara: Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario, A. C.
- . (2010, julio-diciembre). La investigación de las audiencias “viejas y nuevas”. En *ALAIIC: Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*. 13(7), 12-29.

- Orozco Gómez, G. y R. González. (2011). *Una coartada metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias. La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. Ciudad de México: Tintable.
- Pichardo Galán, J. I. (2008). Etnografía y nuevas tecnologías: reflexiones desde el terreno. En *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. San Sebastián: Ankulegi, 133-149.
- Rueda Beltrán, M. G. Delgado Ballesteros y J. Zardel. (coord.) (1994). *La etnografía en la educación. Panorama, prácticas y problemas*. Ciudad de México: UNAM/ Cise Publicaciones.
- Ruiz Torres, M. Á. (2008). Ciberetnografía: comunidad y territorio en el entorno virtual. En *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. San Sebastián: Ankulegi, 117-132.
- Sandoval Forero, E. A. (2011). La etnografía virtual para el estudio de familias transnacionales en México y Estados Unidos. En *Revista latinoamericana de estudio de familia*. 3, 85-104. Universidad de Caldas.
- Thornham, H. (2008, diciembre). Making Games? Towards a theory of domestic videogaming. In *The Fibreculture Journal*. 13. En: <http://thirteen.fibreculturejournal.org/fcj-091-making-games-towards-a-theory-of-domestic-videogaming/>. (consultado el 13 de marzo de 2019).
- Thornham, H. (2011). *Ethnographies of the Videogame: Gender, Narrative and Praxis*. Londres: Ashgate.
- Turkle, S. (1997). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Nueva York: Simon & Schuster.
- . (2005). *The Second Self. Computers and the human spirit*. Cambridge, London: MIT Press.
- . (2010). *Alone together. Why we expect more from technology and less from each other*. Nueva York: Basic Books.

Trayectoria académica y usos de las Tecnologías de Información y la Comunicación en jóvenes de primer ingreso a la universidad

[ELIZABETH BAUTISTA FLORES]

Este artículo tiene como objetivo discutir los usos de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (tic), por parte de los jóvenes de primer ingreso al nivel superior, donde el eje de estudio fue analizar la trayectoria académica de los estudiantes en una zona de población semiurbana en el noroeste de Chihuahua.

Los resultados que se obtuvieron son que, si bien el uso de las redes sociales es cotidiana y constante, los jóvenes las usan como elementos de entretenimiento, por lo que son consumidores de contenidos y no productores ni críticos de lo que visualizan en un tiempo promedio de cinco horas diarias; ello no siempre es proporcional con las habilidades de búsqueda, selección y análisis de la información que esté direccionada al fortalecimiento de su formación profesional.

Esta fue una investigación cuantitativa de corte descriptivo, que requirió de un cuestionario de 36 preguntas, aplicado en agosto de 2019 a 248 estudiantes (78%), de la población de estudio. Para el proceso de análisis y sistematización se utilizó el software spss.

Planteamiento del problema

El análisis del primer año de ingreso al nivel de educación superior en México debe cobrar interés por parte de los investigadores, ya que es un periodo que implica el desapego de una cotidianidad ya establecida, y la pérdida de amistades al cerrar el ciclo de bachillerato; eso genera tensión por incorporarse a un nuevo modelo educativo y, en algunos casos, el cambio de residencia.

Los jóvenes que ingresan al nivel superior provienen de escuelas con diferentes escalas de aprendizaje, porque si bien algunos tuvieron una estructura clara de enseñanza con horarios fijos, profesores y laboratorios, o talleres donde practicar y poner a prueba sus conocimientos, otros provienen de escuelas de modelos educativos a distancia (telebachillerato), con presencia docente poco regular y sin acceso a bibliotecas o fuentes de información confiables.

Así, se vuelve relevante conocer cuáles son los usos que los estudiantes de recién ingreso hacen de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (tic), y con ello comprender las habilidades que muestran en relación con el manejo de estas herramientas, así como las capacidades para seleccionar información, clasificarla, sistematizarla y generar su propia información o contenidos refiriendo correctamente las fuentes.

En ese sentido, la educación se mantiene como el punto clave para que los jóvenes incorporen en sus aprendizajes no sólo el sentido crítico necesario de los estudiantes promedio sino también la exploración de los múltiples sitios, espacios, y software que pueden contribuir a su formación profesional para comprender la manera en la que funcionan los sistemas digitales en la red del Internet; por tanto, los profesores son de suma importancia para generar mayores impactos en la curiosidad natural de los estudiantes (Villareal, 2018).

Antes de continuar, es necesario describir el caso de estudio. Anualmente ingresan a la División Multidisciplinaria de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez en Nuevo Casas Grandes (DM-NCG), Chihuahua, alrededor de 350 jóvenes entre los 18 años en promedio (65%), aunque cada vez son más los que llegan con

apenas 17 años (28%) y pocos son los que rebasan los 28 años, casados y/o con hijos. La mayoría de los jóvenes son hijos de familia, sin empleo ni actividades extraescolares. Casi 60% de los jóvenes son de Nuevo Casas Grandes y el resto proviene de otros nueve municipios cercanos que, por lo general, se dedican a actividades primarias.

La mayor parte de la población son mujeres, inscritas en carreras como Educación, Trabajo social, Psicología, Nutrición y Enfermería, profesiones consideradas culturalmente adecuadas para las jóvenes, mientras que los hombres van por opciones como la Ingeniería en Agronegocios, Administración y Mercadotecnia. Cabe mencionar que, en el primer año, un 30% de la población aceptada en el ciclo agosto-diciembre, abandona los estudios universitarios por diferentes motivos. Algunos solicitan un cambio de carrera, dentro de la misma DM-NCG, y otros sí deja la uacj, ya sea porque prefiere ir ciudades como Chihuahua o Juárez; pocos son los que deciden abandonar los estudios.



Marco teórico

Para abordar las trayectorias académicas de los estudiantes jóvenes que ingresan al nivel superior, es necesario reflexionar sobre la relación entre las autoridades educativas, los profesores y los estudiantes. Los jóvenes pertenecen a diferentes etnias, religiones y situaciones socioculturales (Monclús y Sabás, 2012), y no siempre tienen las mismas oportunidades para desarrollar sus habilidades en el uso de las tic, que permitan la incorporación a sistemas de interacción comunicativa para la creación de conocimientos con contenidos claros, significados precisos y orden en beneficio del usuario y, por supuesto, de la comunidad.

Para algunos autores (Tello Leal, 2014; Barroso Jerez, 2013), tener acceso a las tic no es suficiente, porque para que exista una sociedad del conocimiento es necesario que el sentido crítico de los usuarios les permita utilizar de manera eficiente los recursos y las herramientas digitales, tales como software, buscadores, plataformas virtuales, redes sociales, etcétera (González, Leixa y Espuny, 2016).

Según Martín-Moreno (2004), las redes sociales son un recurso óptimo para alcanzar el aprendizaje del alumnado, ya que permiten trabajar de manera colaborativa, lo que sin duda aumenta la motivación por aprender; favorecen un mayor rendimiento académico, dado que se produce una realimentación entre el aprendizaje individual y grupal; mejoran la retención de lo aprendido; potencian el pensamiento crítico, y multiplican la diversidad de conocimientos y experiencias adquiridas.

Es común que se mencione que la responsabilidad del uso de las redes sociales sea del alumnado, pero debemos preguntarnos, ¿qué hacen los profesores para incentivar la formación de grupos virtuales y el uso de las herramientas antes mencionadas? Así, García

Sans (2008) afirma que el profesorado universitario juzga sencillo trabajar en las redes sociales, pero considera difícil usarlas para coordinar los equipos de trabajo o estimular al alumnado de forma provechosa.

Por ejemplo, las sociedades industrializadas muestran una diferencia de aquellas que aún no alcanzan un mayor desarrollo y carecen de conectividad, ya sea por cuestiones geográficas, económicas o culturales. De esta forma, el uso y consumo de medios de comunicación también son diferenciales; es decir, en las sociedades industrializadas se tiende a usar más el Internet y cuentan con computadora, impresora y escáner, mientras que en los países no desarrollados se tiene y consume con mayor frecuencia el televisor (Tello Leal, 2014). En ese sentido, puede comprenderse la diferencia en cuestiones de acceso tecnológico, porque para unos la diversidad de usos que se tienen con el Internet e, incluso las redes sociales, son amplios y más complejos, pero para otros se reduce el espectro al entretenimiento y la distracción.

Método

Para la obtención de los datos se diseñó un cuestionario de 36 preguntas, dividido en cuatro apartados principales. El primero sobre la trayectoria académica, donde se interroga, por ejemplo, sobre el promedio, las asignaturas cursadas o el programa académico; la segunda parte refiere a la familia, la salud, los ingresos económicos y gastos; en la tercera son preguntas sobre el uso de herramientas digitales, y usos y consumo de contenidos en el Internet; por último, se añaden cuestionamientos sobre el tiempo libre y descanso.

Para la aplicación se organizaron cuatro sesiones programadas en el auditorio principal, el 17 de agosto 2019, en un evento denominado

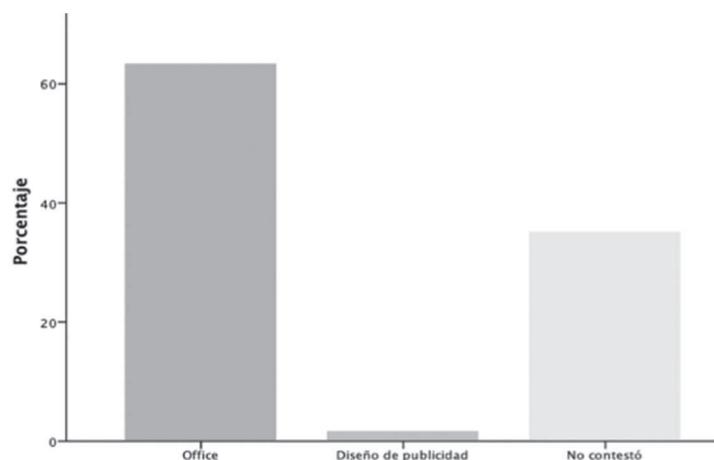
Te vamos a sorprender, la tutoría como una llave para trascender las posibilidades. A ella acudieron estudiantes del primer semestre de los ocho programas académicos. La muestra equivale a 95% de confianza, porque de 320 estudiantes inscritos sólo participaron 248, de quienes 95 eran hombres (38%) y el resto mujeres (62%). Para este artículo se tomaron como variables el género, la edad, el acceso al Internet y lugar de origen.

Resultados y discusión

Los estudiantes de primer ingreso a la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ), en el campus de Nuevo Casas Grandes, tienen un perfil particular, debido a factores como la cercanía de la frontera con Estados Unidos, y las actividades semirurales y de producción en el sector primario.

La mayoría de los jóvenes proviene de una trayectoria académica continua, con promedio de aprovechamiento entre 7.6 y 8.5 (40%), mientras que 23% tiene de 8.6 a 9.0. Esto indica que tienen cierto conocimiento y hábitos de estudios regulares que les permitirán continuar en el nivel superior, ya que 95% de los estudiantes provienen de escuelas públicas, entre las que se encuentra el telebachillerato (5%).

Gráfica 1. Manejo de software



Fuente: elaboración propia (2019).

En cuanto al acceso a la red de internet en casa, se obtuvo que 63.3% cuenta con el servicio, siendo las mujeres quienes sí tienen equipo de cómputo en casa para realizar sus tareas o deberes escolares. En esa misma proporción, los jóvenes respondieron que saben manejar software, como la paquetería de Microsoft Office (62%), si bien no mencionaron el software en sí sino progra-

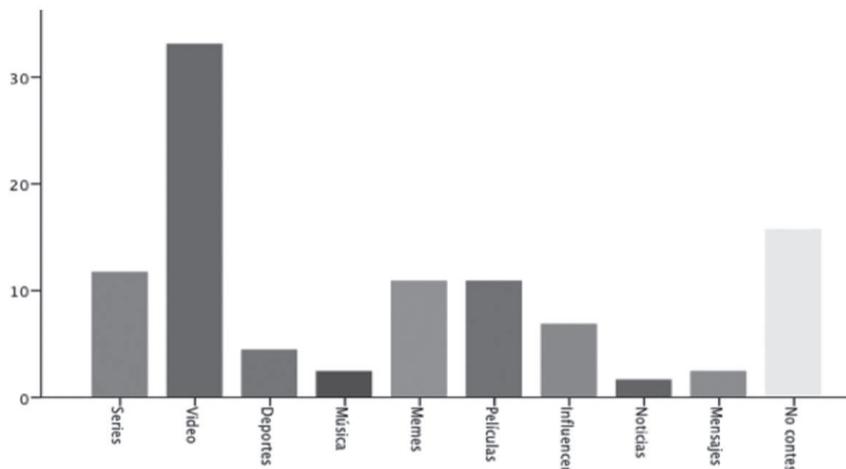
mas como Word, Power Point o Excel, y es posiblemente que lo aprendieron a lo largo de su historia escolar. Menos de 2% indicó que manejan programas correspondientes a Diseño (Canva, programas de Adobe) y el resto no contestó la pregunta (36%).

Además, cuentan con dispositivos personales, como teléfonos móviles e inteligentes, y pocos son aquellos que invierten dos horas o menos. Los usos cotidianos son para revisar las redes sociales, principalmente *Facebook*, *Instagram* y *Whatsapp*, que son los que les permiten interactuar con otros o replicar en la red. Además, los jóvenes usan las aplicaciones más para consultar, publicar y seguir a otros, que difundir elementos formativos derivados de las herramientas digitales.

En este sentido, es importante agregar que tienen un tiempo de cinco horas diarias, entre los que destaca el consumo audiovisual, aunque puede afirmarse que dicho consumo se dirige más a las series y películas en televisión que provienen de sistemas de pago vía Internet, como Netflix, Clarovideo u otra plataforma de *streaming*. Pocos usan YouTube.

Gráfica 2. Consumo de contenidos de redes sociales

Fuente: elaboración propia (2019)



Además, optan por contenidos donde los videos tienen pocos minutos de duración (33%); le siguen las series, que tienen varias temporadas, con un promedio de 10 a 15 capítulos y con una duración de 50 minutos a una hora (12%). A esto se añade que muchos estudiantes mencionaron que esas series ameritan “un maratón”; es decir, tratan de ver toda la temporada en un solo día, un fin de semana o un periodo vacacional, porque puede considerarse que no tienen

empleo y la mayor parte del tiempo la dedican a estar en casa (véase gráfica 2).

A la visualización le siguen los memes (10%), que son imágenes a las que se le incorporan leyendas diferentes como forma irónica y burlesca de un tema en particular y de actualidad efímera, ya que en cuestión de tiempo serán sustituidos por otros que generen polémica. Continúan las películas, que pueden hacer diferencias, ya que no corresponden igual a las plataformas digitales o bien las proyectadas en cines. A esto se añade el seguir a los *influencer*, que son líderes de opinión que marcan tendencia de diferentes tipos, como la moda, los deportes y espectáculos (7%); después se ubicaron la música, los deportes y las noticias, que en conjunto apenas alcanzaron 13%.

Conclusiones

Con base en lo expuesto se pueden establecer cuatro puntos principales, a manera de conclusiones. El primero refiere a los estudiantes, quienes si bien tienen conocimiento del funcionamiento y alcance de las herramientas tecnológicas, debe estimularse con mayor profundidad el uso científico y de impacto en su profesión, para que su comprensión sea en dos sentidos, uno para desarrollar su sentido crítico y analítico al momento de buscar información y, por otro lado, puedan ser productores de contenidos donde logren exponer sus ideas, ya sea de manera argumentativa o descriptiva, propia de un estudiante de licenciatura.

Un segundo punto involucra a los estudiantes y profesores, porque deberá incentivar el uso de las herramientas digitales con que ya cuenta la institución académica, como el Aula Virtual, para propiciar actividades formativas con el cometido de disminuir la brecha digital entre los jóvenes, ya que hay quienes no tienen acceso a la conectividad necesaria desde sus hogares, principalmente porque algunos provienen de zonas rurales donde tuvieron poco contacto con las herramientas digitales y derivado de varios ejercicios en clase fue evidente la poca familiaridad con los menús y submenús de la paquetería de Microsoft en los tres principales software. De esta manera se afirma que los estudiantes carecen de la actitud para canalizar su uso hacia fines académicos y científicos, quizá hace falta impulsar a los profesores para motivar, a través de diferentes estrategias, a que utilicen métodos para que materialicen sus potencialidades con fines académicos y así vencer esa clara resistencia actitudinal.

El tercer elemento es la actualización constante de los profesores que impartirán clases a los estudiantes de primer semestre. Por último, el cuarto elemento se enfoca en estimular y direccionar estas habilidades con estrategias eficaces para que los jóvenes logren una producción de mensajes multidireccionales con contenidos de mayor calidad y significado, de esa forma se podría impulsar la apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación con beneficios no sólo personales, sino incluso de sus comunidades. //

Referencias

- Barroso Jerez, C. (2013). Sociedad del Conocimiento y Entorno Digital. Teoría de la Educación. En *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 14(3). En: <http://www.redalyc.org/comocitar.oo?id=201029582004> (consultado el 16 de noviembre de 2019).
- García Sans, A. (2009). Las Redes Sociales como Herramientas para el Aprendizaje Colaborativo. En *Revista RE Presentaciones Periodismo, Comunicación y Sociedad*. 5, 48-63. Escuela de Periodismo Universidad de Santiago. En: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3129947> (consultado el 16 de noviembre de 2019).
- González Martínez, J., M. Lleixà Fortuño y C. Espuny Vidal. (2016). Las redes sociales y la educación superior: las actitudes de los estudiantes universitarios hacia el uso educativo de las redes sociales, de nuevo a examen. En *Education in the Knowledge Society*, 17(2), 21-38. En: <https://www.redalyc.org/articulo.oo?id=5355/535554762003> (consultado el 16 de enero de 2020).
- Martín-Moreno, Q. (2004). Aprendizaje colaborativo y redes de conocimiento. En *Actas de las IX Jornadas Andaluzas de Organización y Dirección de Instituciones Educativas*. Granada: Grupo Editorial Universitario. Pp. 55-70.
- Monclús, A. y C. Sabás. (2012). La inclusión, la desigualdad y la brecha digital, como problemas y retos para las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación. En *Revista Iberoamericana de Educación*. 60/2, 15 de octubre. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI-CAEU). En: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=9&ved=2ahUKewjS4Nmyn6LkAhVliqwKHUZ6CoM-QfjAlegQIBxAC&url=https%3A%2F%2Frieoei.org%2Fhistorico%2Fdelos-lectores%2F5559Monclus.pdf&usg=AOvVaw1QHN4yMpeiuHwmCKHDz-bw> (consultado el 11 de octubre de 2019).
- Tello-Leal, E. (2014). La brecha digital: índices de desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en México. En *Ciencias de la Información*, 45(1). En: <https://www.redalyc.org/pdf/1814/181431233006.pdf> (consultado el 16 de noviembre de 2019).
- Villarreal Peralta, E. M. (2018). Endogeneidad de los rendimientos educativos en México. En *Perfiles Latinoamericanos*. 26/51, 265-299. En: <http://www.scielo.org.mx/pdf/perlat/v26n51/0188-7653-perlat-26-51-265.pdf> (consultado el 10 de octubre de 2019).

Familia como precursora de ciberacoso en sus hijos

[JOEL ALMEIDA GARCÍA]

El objetivo del presente artículo es el resultado de la exploración de una literatura científica acerca de cómo la familia es precursora en el abuso del consumo de los contenidos de las redes sociales de sus hijos adolescentes, produciéndose conductas violentas. Para esto, se revisan conceptos como familia y sus tipos, clases de maltrato infantil, Internet en el hogar, redes sociales, así como el ciberacoso y algunas de sus repercusiones; se discute desde la propuesta teórica del modelo Ecología de medios. Los resultados de la investigación ponen de manifiesto que la familia tiene un rol en la generación de la identidad digital de sus hijos adolescentes, porque las actividades presentes en el seno familiar propician la manera en la que el joven utiliza las herramientas digitales, así como la forma de dirigirse a otros usuarios.

1. Introducción

Internet, con el tiempo, se ha convertido en una vasta base de datos a la que, desde un dispositivo, se puede acceder a una extensa cantidad de información; por ejemplo, libros y música son encontrados en sus versiones homólogas en digital.

En la actualidad son varios los productos digitales que uno puede encontrar en el entorno digital: correo y comercio electrónico, redes sociales, software, plataformas educativas, entre otros, que proveen al cibernauta de contenido informático llamativo, de acuerdo con sus gustos



y preferencias, sin mencionar una eficiencia en las tareas diarias, como notificaciones y recordatorios (Mejía, Gatica y Rojas, 2016).

Sin embargo, y dada la diversidad de contenidos, en ocasiones son inadecuados para los menores de edad, de ahí una reflexión sobre qué contenidos están a disposición de los adolescentes, porque repercuten en sus futuros hábitos de consumo.

En relación con la última idea, diversos jóvenes son condicionados a consumir constructos de acuerdo con modas y tendencias que circulan por medios electrónicos, cuyo resultado es el frecuente y continuo manejo de redes digitales, las que se convierten en su insumo principal de contenidos (Pozos, 2015).

Los hábitos de consumo representan un reflejo de la disciplina que el joven cibernauta desarrolla sobre la naturaleza del producto que consume; sin embargo, algunas veces omite la formalidad de los espacios dónde se localizan, en especial cuando gozan de validez, popularidad o gusto por otros usuarios.

En contexto, un estudio realizado en México en el 2018, por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (Inegi), mostró que los adolescentes poseen el tiempo suficiente para estar en contacto por diferentes medios de mensajería electrónica, quienes practican su libre expresión en plataformas que dan las facilidades para ejercerla, a veces sin censura.

Así, autores como Díaz, Arrieta y González (2015) afirman que los roles de familia han sido adaptados a esquemas sociales derivados por los hábitos de consumo de los padres y, además, a factores externos, como reformas en materia de trabajo, por lo que los progenitores dedican menos tiempo al seno familiar, cuya consecuencia es la falta de atención en sus hijos.

Por su parte, Morán (2016) explica que una conducta antisocial, característica del adolescente, fomenta un impulso hacia la búsqueda de una salida a su ociosidad, síntoma de aislamiento o soledad, la que se sustituye por alguna dinámica de interacción, porque

el vínculo entre el contexto digital y el social desaparece cuando los cibernautas son capaces de portar mensajes con facilidad entre ambos ámbitos.

De la misma forma, Chaparro (2016) expresa que desde la presencia de las tecnologías de la información, en la cotidianidad, los jóvenes han visto en las redes sociales un reemplazo a la atención parental; es decir, propician empatía, porque los lazos afectivos entre pares iguales es secundado entre ellos y genera un vínculo afectivo sólido (Nava, 2017).

A partir de lo anterior, si las problemáticas son el común denominador de la relación afectiva, el adolescente manifiesta actitudes nocivas en contra de otros que no pueden reaccionar o responder al comportamiento violento.

Dicho de otra manera, autores como Herrera, Romera y Ortega (2018) concluyen que el acoso digital es intimidación, que uno recibe de forma continua a través de medios electrónicos, se trata de una ventana que se aprovecha para atacar por la oportunidad de permanecer en anonimato.

2. Marco teórico

2.1 Familia

A manera de inicio, Capulín, Otero y Reyes (2016) definen a la familia desde una perspectiva etimológica; es decir, como la unión de personas cuyas decisiones son tomadas por un masculino.

Por otro lado, Fiengo (2016), desde un enfoque organizacional, conceptualiza al núcleo familiar como un sistema estructurado de individuos con características específicas, con diversos roles definidos por el jefe del grupo.

Del mismo modo, Pedraza, Moreno, Robayo y Moreno (2017) mencionan que la familia es un grupo cuyos integrantes son preparados para

la vida, buscan el bien común, y así puedan desenvolverse en el contexto que los rodea.

En cambio, Gómez y Guardiola (2014), con una aproximación humanística, definen al colectivo en el que sus integrantes cuidan de sí para que se desarrollen en la vida, no considera género ni edad; sin embargo, las normas internas asignan roles y facultades para reproducirse biológicamente.

Y, por otra parte, Camarero (2015) define a la familia como un grupo que comparte gustos, preferencias, tendencias o moda, y se localiza en redes y comunidades digitales.

2.2 Tipos de familia

Gómez (2015) explica que las estructuras socioculturales repercuten en los roles de los miembros de la familia; por ejemplo, la figura patriarcal se ha reemplazado por la de una matriarcal. Los cambios políticos, influencia mediática, educación, folclor y sociales son evidencia de resultantes fenomenológicos del impacto de una sociedad insertada en una economía globalizada.

Lo anterior da como una resultante la fragmentación en la estructura familiar: nuclear –aquella formada por padres e hijos con lazos consanguíneos en común–, monoparental –padre o madre está presente en el seno familiar–, extendida –une a otros miembros de la comunidad a convivir en bajo el mismo techo–, y reconstituida –miembros con hijos de relaciones previas (Rosales, 2016).

2.3 Conflicto familiar y el maltrato infantil

El conflicto es el resultado de presentar supuestos cuya postura es mayor en relación con la de otros y se acepte como tal (Rodríguez *et al.*, 2015).

El seno familiar es propenso al mayor índice y diversidad de problemas cuando algún o

ambos progenitores presentan síntomas de inmadurez, además de una ausencia para la adaptación cultural, hábitos y costumbres, entre ellos (Hipp, 2017).

En algunos casos, los problemas se agudizan en el momento en que los hijos inician su etapa de la adolescencia porque, tanto para los padres como para el prepúber, los intereses y roles entran en conflicto (Ramos y Martínez, 2015).

Al respecto, Gómez y Bobadilla (2015) consideran que los conflictos familiares son un proceso escalonado que inicia con algún tipo de problema personal, después entre pareja y replicado hacia los hijos.

En relación con el maltrato infantil, la Unicef (sf) considera el acto como un atentado violento físico, psicológico o abandono, ejecutado por algún miembro familiar en contra de un infante o adolescente.

2.4 Las redes sociales

Rosas (2014) afirma que tecnología ha puesto al alcance identidades y privacidades de otros.

Los cibernautas que transitan entre el contexto social y digital atraviesan por un proceso de aculturación, las nuevas comunidades se forman a partir de gustos y preferencias de sus usuarios, quienes están dispuestos a compartir sus atributos culturales (Ferrer *et al.*, 2014).

Para Ramírez (2016), la adaptación cultural y el uso de diversas comunidades están en función del grado de beneficio o gratificación que reciba el usuario, mientras mayor sea la posibilidad de tener presencia en espacios digitales, mayor su consumo o apego a la comunidad.

Por ejemplo, un estudio realizado a adultos entre 18 y 65 años, concluyó que la red social que más se utiliza es Instagram (MetriCool, 2018). Un espacio que facilita subir fotos para

compartir y escribir comentarios es atractivo para un adolescente, y satisfacer su deseo de tener presencia (Sánz y Fernández, 2018).

Por otra parte, Sánchez, Mora y Chavarría (2018) aseveran que el uso de redes sociales facilita a los jóvenes expresar sentimientos, emociones y estados de ánimo, y la retroalimentación, lo que es óptimo para quienes necesitan sentirse estimados en el momento.

2.5 Internet y familia

Barrera y Duque (2014) explican con la presencia de Internet en los hogares, que la familia es responsable de las pautas y condiciones para su uso y abuso.

Dado lo anterior, la sociedad interconectada presenta cambios que afectan a los estilos de vida de sus individuos, con información instantánea muestra un efecto adictivo para quien la adquiere (Hernández *et al.*, 2014).

El alto consumo de Internet afecta a la familia, porque genera un distanciamiento entre sus miembros, y una falta de sentido común en el tratamiento de su uso, con las herramientas correctas, la privacidad de uno se expone en espacios abiertos digitales (Franco y Marín, 2015).

Sobre la exposición al entorno, Arab y Díaz (2015) consideran que la mediación de los contenidos digitales comienza con la intervención de los progenitores sobre los contenidos que consultan sus hijos.

Con el avance de la tecnología, los instrumentos para su uso correcto están al alcance de la familia y, por tanto, debe impactar en la forma en que interactúan los miembros del hogar entre sí (Fernández, Talledo y García, 2018).

2.6 Internet y conflictos familiares

Villalobos (2015) explica que el entorno familiar es una réplica de las situaciones que se viven

en la sociedad, y que el espacio nuclear es precursor de los valores y las actitudes que tienen los hijos, por eso los medios digitales son un buen escenario para manifestar alguna forma de estos comportamientos.

Siguiendo con esta idea, Garaigordobil y Maganto (2016) mencionan que las formas de conductas violentas varían de acuerdo con el género, la edad, el estrato económico, y según los roles en la familia es cómo el adolescente actúa.

La pubertad es una de las etapas más críticas para el joven y se debe poner atención en sus problemas y conflictos, sin considerar el ámbito en que se encuentre: vivencial o digital (Barros *et al.*, 2018).

Estos conflictos generan violencia de tal forma que en algunos casos produce baja autoestima en quien la sufre, acumula tristeza, enojo, frustración o depresión, que son descargados hacia otras personas (Balam, Maldonado y Méndez, 2018).

2.7 Ciberacoso

Las conductas de riesgo se presentan con mayor frecuencia cuando los hijos están por entrar en la adolescencia, desde un ambiente hostil, tiende a replicar su estado en los ámbitos tecnológicos, porque los espacios facilitan para expresarse de manera instantánea (Andrés y José, 2014).

Siguiendo la idea anterior, para el agresor resulta benéfico, porque su acto puede quedar impune, además de que causa diversión en otras personas (Donoso, Hurtado y Baños, 2016).

En otros términos, las tecnologías propician nuevas formas de violencia, como extorsiones, hostigamientos, amenazas e insultos, siendo la violencia física preferible en la mayoría de los casos (Rodríguez, de Prado y de Lucas, 2018).

En relación con nuevas formas de violencia, un estudio presenta que el acoso cibernético, o *ciberbullying*, es uno de los problemas que deriva del abuso del consumo de redes sociales (MOCIBA, 2018).

2.8 El modelo teórico de comunicación

Desde la década de 1950 se concibe a la Comunicación como un campo de estudio dedicada a los medios y su influencia en la sociedad (Vidales, 2015).

En la actualidad, y dentro del marco de las deconstrucciones de los medios digitales, la Ecología de los Medios estudia el impacto de las redes sociales desde la salud integral de sus cibernautas y los efectos en sus conductas (Scolari, 2015).

De forma adicional, Gutiérrez (2018) menciona que en la actualidad la Ecología Mediática explica el alcance mediático como agente externo que altera el estado de ánimo de los jóvenes, implicaciones en su comportamiento y en quienes le rodean.



3. Discusión

La revisión de la literatura científica nos da un contexto de la importancia de la familia como formadora de individuos y miembros de la sociedad. El impacto de las decisiones que se toman desde el hogar propicia un reto para los padres, porque las consecuencias repercuten, no solo hacia el núcleo sino en sus descendientes.

En cuanto a las repercusiones, Ramos y Martínez puntualizan que los conflictos inician con la llegada de la pubertad en los hijos; sin embargo, los autores omiten que el tratamiento en la infancia es importante para sensibilizar, de forma paulatina, al joven en cómo manejar sus emociones, aspecto que Villalobos toma en consideración: que lo experimentado en el hogar sea replicado en otros contextos.

Franco y Marín afirman que dentro del seno familiar los roles se afectan por las distintas adaptaciones socioculturales, coadyuvan el acceso a la información e impactan en el hogar, pero Garaigordobil y Maganto contradicen esta postura, porque el nivel socioeconómico tiene importancia, ya que el acceso a Internet tiene un costo.

Siguiendo la idea anterior, Díaz, Arrieta y González coinciden que los roles se ajustan a los contextos culturales y, afirman que, sin medir la clase social, la información se percibe de diferente manera de persona a persona.

De ahí que a partir de redes, como Instagram, se han convertido en espacios convergentes de pensamientos, sitios donde los jóvenes buscan bosquejos de apariencias que desean tener o aparentar, aunque no representan realidades de la juventud o la sociedad; por ejemplo: aspectos físicos que son alterados por filtros o retoques fotográficos.

En relación con el campo científico de la comunicación, Gutiérrez coincide que el estu-

dio científico, así como su impacto emocional, de las redes sociales desde el modelo Ecología de los medios, favorece para una aproximación sobre los efectos de los espacios digitales y su diversidad de contenido, explicando por qué los adolescentes son sesgados de los cánones de identidad y aceptación, dañan su estima y la concepción de sí mismos.

Es pertinente destacar el metaanálisis realizado por Cheng y Li (2014), que reveló que las repercusiones de conductas agresivas pueden ser de índole clínico: el resultado del acoso es la reducción o eliminación de la identidad mental del individuo.

4. Conclusiones

A manera de cierre, la familia es el primer entorno organizado donde conviven los hijos, por ende, debe generar los ambientes idóneos para que puedan ejercer valores positivos.

El hogar representa el primer modelo a seguir en relación con las actitudes a desarrollar en cualquier ámbito en que se encuentre insertado el joven.

Las redes sociales no son espacios para ofender a personas con diferentes gustos, de lo contrario, sino considerar la oportunidad para adquirir conocimiento sociocultural de otros contextos, hacer útil la relación entre la cultura digital y social a favor de un mutuo complemento.

Por eso, se concluye que la familia es responsable de la formación valoral de sus hijos, porque también intervienen en la forma en que ellos interactúan, independientemente del ámbito social o digital.

Esta investigación considera que los conflictos familiares son inevitables; sin embargo, con una apropiada comunicación se pueden generar adecuadas estrategias sobre el manejo de las emociones y conductas dentro de un

clima de tolerancia y diálogo.

Asimismo, este estudio acepta, entre otros alcances, el contexto escolar, porque tomando como base el objeto de estudio familiar, el académico puede contribuir a reforzar las agresiones cuando los académicos no cesan con comentarios negativos hacia los alumnos.

Dado lo anterior, sirva esto como punto de partida para una nueva línea de investigación considerando el impacto en el rendimiento académico de los jóvenes.

Para finalizar, es prudente reflexionar sobre las implicaciones en los hijos del abuso de las redes sociales, en ellas denotan su esquema de valores, de sus contextos familiares y de la sociedad a la que pertenecen. Con una guía apropiada, el joven podrá enfrentar retos sociales, tendrá disposición para trabajar en equipo y tolerar otros puntos de vista.

Dicho de otra manera, son aspectos que coadyuvan a un hijo a desarrollarse como persona íntegra en una sociedad digitalmente conectada, así favorezca un continuo bienestar, y tolere el de otros, desde sus ámbitos social y digital. //

Referencias

- Ángel-Franco, M. B. y Y. E. Alzáte-Marín. (2015). Relaciones familiares y sociales en adolescentes usuarios de redes sociales virtuales (rsv). En *Katharsis: Revista de Ciencias Sociales*, (20), 4.
- Arab, L. E. y G. A. Díaz. (2015). Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos. En *Revista Médica Clínica Las Condes*, 26(1), 7-13. Doi: 10.1016/j.rmcl.2014.12.001
- Bartrina Andrés, M. J. (2014). Conductas de ciberacoso en niños y adolescentes. Hay una salida con la educación y la conciencia social. En *Educación*, 50(2), 0383-400. Doi: 10.5565/rev/educar.672
- Barros Bernal, S. M. et al. (2017). Adolescentes de básica superior con adicción a internet y redes sociales y relaciones interpersonales. En *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 20(3), 42-68. En: https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol20num3_monografico/Vol20No3Art3.pdf
- Barrera Valencia, D. y L. N. Duque Gómez. (2014). Familia e internet: consideraciones sobre una relación dinámica. En *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (41), 30-44. En: <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/463>
- Camarero Cano, L. (2015). Comunidades tecnosociales. Evolución de la comunicación analógica hacia la interacción analógico-digital. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 6(1), 187-195. Doi: 10.14198/MEDCOM2015.6.1.11

- Cañón Rodríguez, R., M. Grande de Prado y E. Ferrero de Lucas. (2018). Ciberacoso: revisión de la literatura educativa en español. En *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC*, 17(2), 87-99. Doi: 10.17398/1695-288X.17.2.87
- Chaparro Caso López, A. A., C. González Barbera, y J. Caso Niebla. (2016). Familia y rendimiento académico: configuración de perfiles estudiantiles en secundaria. *Revista electrónica de investigación educativa*, 18(1), 53-68. En: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1607-40412016000100004&lng=es&nrm=iso
- Cheng, C. y A. Yee-lam Li. (2014). Internet addiction prevalence and quality of (real) life: A meta-analysis of 31 nations across seven world regions. En *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17, 755-760. Doi: 10.1089/cyber.2014.0317
- Correa Rodríguez, N., J. Rodríguez, E. Ceballos y M. Álvarez. (diciembre 2015). ¿Pelearmos o negociamos? La argumentación de los padres y las madres con sus hijos e hijas adolescentes durante los conflictos familiares. En *European Journal of investigation in health, psychology and education*, 3(3), 195-205. Doi: 10.30552/ejihpe.v3i3.49
- Díaz Cárdenas, S., K. M. Arrieta Vergara y F. González Martínez. (2015). Violencia intrafamiliar y factores de riesgo en mujeres afrodescendientes de la ciudad de Cartagena. En *Revista Clínica de Medicina de Familia*, 8(1), 19-30. Doi: 10.4321/S1699-695X2015000100004
- Domínguez Pozos, F. J. y R. López González. (2015). Uso de las redes sociales digitales entre los jóvenes universitarios en México. Hacia la construcción de un estado del conocimiento (2004-2014). En *Revista de comunicación*, (14), 48-69.
- Donoso-Vázquez, T., M. J. R. Hurtado y R. Vila. (2016). Violencias patriarcales en los entornos virtuales. Un estudio con adolescentes. En *Revista Espaço do Currículo*, 9(1).
- Enríquez Rosas, R. (2000). Redes sociales y pobreza: mitos y realidades. En *Revista de Estudios de Género. La Ventana*, 1(11), 36-72. E-ISSN: 2448-7724.
- Ferrer, R., J. Palacio, O. Hoyos, y C. Madariaga. (2014). Proceso de aculturación y adaptación del inmigrante: características individuales y redes sociales. En *Psicología desde el Caribe*, 31(3), 557-576. En: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21332837009>
- Fiengo, S. V. (2015). ¿Todo en familia? Notas teóricas sobre la organización de la reproducción cotidiana. En *Sociológica México*, (32), 11-22.
- Flores Mejía, J. G., B. Velázquez Gatica y F. Gaona Rojas. (2016). Redes sociales virtuales y multitarea en estudiantes de nivel medio superior. En *Edu-tec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (56), 334. Doi: 10.21556/edutec.2016.56.597.
- Flórez-Gómez, M. C. y A. A. González Bobadilla. (2015). Caracterización de la violencia intrafamiliar, maltrato infantil y abuso sexual en Bogotá DC durante el año 2011. En *Revista Teoría y Praxis Investigativa*, 8(1), 74-91.

- Garaigordobil, M. y C. Maganto., (2016). Conducta antisocial en adolescentes y jóvenes: prevalencia en el País Vasco y diferencias en función de variables socio-demográficas. En *Acción psicológica*, 13(2), 57-68. Doi: 10.5944/ap.13.2.17826
- González-Fernández, N., I. Salcides-Talledo y A. Ramírez-García. (2018). Dispositivos móviles –smartphones & tablets– y comunicación en familia. En *Prisma Social. Revista de Ciencias Sociales*, (20), 21-39. En: <https://revistaprismasocial.es/article/view/2286>
- Gutiérrez Capulín, R., K. Y. Díaz Otero y R. P. Román Reyes. (2016). El concepto de familia en México: una revisión desde la mirada antropológica y demográfica. *CIENCIA ergo-sum*, 23(3), 219-228. En: <https://cienciaergosum.uaemex.mx/article/view/7364>
- Gutiérrez, F. (2018). Sobre la nueva ecología de medios en la era digital: Hacia un nuevo inventario de efectos. *Razón y Palabra*, 22(1-100), 237-254.
- Hernández Prados, M., P. López Vicent y S. Sánchez Esteban. (2014). La comunicación en la familia a través de las TIC. Percepción de los adolescentes. En *Pulso. Revista de Educación* (37). 35-59.
- Herrera-López, M., E. M. Romera y R. Ortega-Ruiz. (2018). Bullying y Cyberbullying en Latinoamérica. Un estudio bibliométrico. En *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(76), 125-155.
- Hipp, R. (2017). Orígenes del matrimonio y de la familia modernos. En *Revista Austral de Ciencias Sociales*, (11), 59-78.
- INEGI. (2015). *Módulo sobre Ciberacoso (MOCIBA) 2015*. Recuperado de <http://www.beta.inegi.org.mx/proyectos/investigacion/ciberacoso/default.html>
- Martín, S. (2018). Encuesta sobre redes sociales. En *MetriCool*. Recuperado de <https://metricool.com/es/encuesta-redes-sociales/>
- Martínez Sanz, R. y C. González Fernández. (2018). Comunicación de marca en Instagram, ¿una cuestión de género? El rol del influencer de moda. En *Masculinidades y cambio social*, 7(3), 230-254.
- Morales Gómez, S. M. (2015). La familia y su evolución. En *Perfiles de las Ciencias Sociales*, 3(5).
- Morán, C., J. A. Carmona Torres y M. J. Fínez. (2016). Tipos de personalidad, agresión y conducta antisocial en adolescentes. En *Psychology, Society & Education*, (8)1. Doi: 10.1016/j.psi.2015.12.002
- Oliva Gómez, E. y V. J. Villa Guardiola. (2014). Hacia un concepto interdisciplinario de la familia en la globalización. En *Justicia Juris*, 10(1), 11-20.
- Pacheco Balam, G. P., S. Bautista Maldonado y R. Ferrer Méndez. (2018). Los problemas sociales y el impacto en el desempeño académico: estudio de caso de estudiantes en lengua inglesa. En *Boletín Redipe*, 7(12), 171-185. En: <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/657/607>
- Pedraza, A. P., C. P. Salazar Moreno, A. E. Robayo, y E. A. Moreno. (2017). Familia y

- escuela: dos contextos comprometidos con la formación en ciclo III de la educación básica. En *Análisis*, 49(91 (Jl-Di), 301-314.
- Pérez Ramos, M. y C. Alvarado Martínez. (2015). Los estilos parentales: su relación en la negociación y el conflicto entre padres y adolescentes. En *Acta de Investigación Psicológica*, 5(2), 1972-1983. Doi: 10.1016/S2007-4719(15)30017-X
- Pérez Sánchez, R., G. Giusti Mora, y K. Soto Chavarría. (2018). Predictores de las tendencias morales asociadas al uso de Facebook. En *Global Media Journal*, 15(28).
- Ramírez, D. (2016). Migración circular e Internet: el uso de redes sociales en el contexto socio-cultural de residentes mexicanos en Barcelona. En *Revista Teknokultura*, 13(1), 79-95.
- Rosales Valladares, J. (2017). *La verdad sobre los tipos de familia*. En *Enfoque a la familia*. Recuperado de: <https://www.enfoquealafamilia.com/single-post/2017/08/31/La-verdad-sobre-los-tipos-de-familia>
- Scolari, C. A. (2015). *Ecología de los medios. entornos, evoluciones e interpretaciones*. España: Gedisa. Recuperado de <https://hipermediaciones.com/2015/02/12/ecologia-de-los-medios/>
- Unicef. (sf). *Violencia intrafamiliar*. Recuperado de <http://unicef.cl/web/prevenccion-de-la-violencia/violencia-intrafamiliar/>
- Vidales Gonzáles, C. (2015). Historia, teoría e investigación de la comunicación. En *Comunicación y sociedad*, 12(23), 11-43. Doi: <https://doi.org/10.32870/cys.voi23.60>
- Villalobos Pérez-Cortés, M. (2015). La familia: formadora primigenia. En *Perspectiva Educativa*, 54(2), 3-19. Doi: 10.4151/07189729-Vol.54-Iss.2-Art.273



Educación

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

En México,
69.82% 
de la población joven
sabe leer y escribir.

 Menos de
50%
de la población joven
logra concluir el nivel bachillerato,

lo cual se traduce en menos de;
15 millones
de mexicanos, es decir,
12.5%
de la población
total del país.



 La mayor parte de la población joven
que no sabe leer ni escribir vive en

Chiapas. 

 Sólo
32.9% 
asiste a la escuela
de la población joven o está estudiando de forma activa.

Entre los
20 y 24 años 
es cuando más jóvenes
dejan la educación formal.

Fuentes:

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) Instituto. 2016. "Encuesta Intercensal 2015". inegi.org.mx. <https://www.inegi.org.mx/programas/intercensal/2015/default.html#Tabulados>.

Educación en comunicación

[FERNANDO MARTÍNEZ VÁZQUEZ ¹]

Más que un conjunto de nuevos aparatos, de maravillosas máquinas, la comunicación designa hoy un nuevo sensorium: nuevas sensibilidades, otros modos de percibir, de sentir y relacionarse con el tiempo y el espacio, nuevas maneras de reconocerse y de juntarse.

Jesús Martín Barbero

La comunicación es una de las disciplinas más importantes de las ciencias sociales y las humanidades. Su trascendencia radica en que analiza los procesos simbólicos mediante los cuales se construye la sociedad; estudia cómo se configuran los significados que conforman el tejido social; es una disciplina fundamental para comprender el qué, cómo y por qué de la cultura.

La comunicación dialoga con y se auxilia de otras disciplinas que tienen como objeto de estudio al lenguaje, los signos y los significados: la sociología, antropología, psicología social e historia, lo que le otorga el carácter de un campo de conocimiento multidisciplinario y transdisciplinario.

Ante este panorama cabe preguntarse, ¿cuál es la importancia de educar en comunicación en el bachillerato?, ¿qué puede y debe aportar una asignatura como Taller de Comunicación en los tiempos en que

¹ Se publicó una primer versión de este texto en la revista Eutopía Vol 11, No 31 (2019).

predomina la discriminación y las noticias falsas?

Para tratar de responder a estas preguntas se abordarán tres problemáticas sociales actuales y que enfrentan los adolescentes: la idea negativa del otro, la estigmatización y la posverdad. Todos son fenómenos que han detonado situaciones conflictivas que rompen el tejido social y fomentan actitudes de discriminación, que deben ser visibilizadas y analizadas en el aula.

Comunicación y el otro

Es fundamental analizar los procesos de socialización desde el punto de vista comunicativo, porque permite entender las formas en que se construye el tejido social, así como visibilizar comportamientos que violentan la convivencia, entre los que se ubican las actitudes de discriminación (Fernández y Rizo, 2009).

En México predominan los comportamientos de rechazo y discriminación hacia los otros, como se evidencia en los altos índices de violencia hacia niños, mujeres, homosexuales y ancianos (Conapred, 2018). Muchas de estas conductas hostiles están fundadas en creencias reproducidas en procesos de socialización interpersonal, grupal y masivos.

La sociología de la comunicación plantea tres concepciones del *otro*: como extranjero, como desconocido y como enemigo (Hernández, 2013).

El *otro como extranjero* alude a la idea de quienes se perciben lejanos espacial y culturalmente, poseen rasgos físicos diferentes, realizan prácticas distintas a las nuestras. La idea de extranjero ha permeado en estos tiempos de emigración, lo cual es aprovechado por gobiernos que desean ganar legitimidad para promover políticas y actitudes de odio, presentándolos como peligrosos.

Al *otro como desconocido* se le percibe más cercano cultural y físicamente que al extranjero, porque se comparte espacio, actividades, cultura y vecindad, pero en la relación predomina la desconfianza. En esta categoría se ubican las personas con las que interactuamos por necesidad: el vecino, el pasajero del transporte público, el compañero de la escuela o trabajo, el comerciante, etc. El desconocido puede concebirse como un enemigo cuando los espacios en que se interactúa implican una lucha por recursos: dinero, trabajo, bienes, etcétera, o se consideran una amenaza para la seguridad.

El *otro como enemigo* se presenta en sociedades donde predominan la violencia, indiferencia, desconfianza e incertidumbre. Funciona con un doble mecanismo, por un lado, se acentúan los lazos que unen a los grupos: raza, clase social, ideología, nacionalidad, historia, gustos, comportamientos, creencias y rituales, entre otros; por otro lado, se destacan las diferencias con aquellas personas distintas, y que representan un peligro o generan desconfianza. En la construcción de un enemigo participan diversas instancias como la familia, grupos parentales, el gobierno y los medios de comunicación.

Como alternativa a las anteriores concepciones existe la posibilidad de concebir al otro como semejante desde la mirada de la comunicación; lo que implica la construcción de relaciones comprensivas, solidarias, horizontales y equitativas. Para lograrlo se requiere considerar los siguientes planteamientos:

- Un proceso de conocimiento de lo que somos a partir del reconocimiento del otro. Somos iguales, porque somos diferentes.
- Un reforzamiento de la identidad propia dependiendo de la existencia del otro. Soy en la medida en que existen otros.



- Es necesario destacar lo humano como principio de integración y de similitud en situaciones de desigualdad económica, social, cultural, racial y étnica.
- Estar dispuesto al diálogo y a la comprensión, lo cual implica otorgarle un valor a las diversas perspectivas del mundo, los deseos y las necesidades.
- Emplear la comunicación en su concepción humana, comprensiva y dialógica debe permitir la construcción de una sociedad democrática, en que la tolerancia, el respeto al otro y la diferencia sean parte del cambio social.

Comunicación y estigma

De acuerdo con Irving Goffman (1963), el estigma es el proceso social de asignación de un atributo que desacredita. La estigmatización delimita las interacciones sociales, y aleja, señala y distingue a los sujetos. Esta forma de valoración se reproduce en las interacciones cotidianas, se aprende social y culturalmente.

Estigmatizar implica significar de manera negativa a alguien con el propósito de desacreditarlo y desaprobar sus características físicas, sociales y sus creencias. Se estigmatiza cuando la identidad del individuo no cumple las expectativas del grupo al que pertenece. Las personas estigmatizadas son rechazadas y despreciadas, son objeto de discriminación, burla y exclusión e, incluso, pueden ser víctimas de violencia física.

Los procesos de comunicación reproducen los estigmas,

porque promueven los valores dominantes en una sociedad y época. La estigmatización funciona, porque los significados se asignan de manera colectiva, se construyen, comparten y validan a través de un marco de referencia compuesto por símbolos, narrativas, rituales y mensajes que circulan en las interacciones cotidianas. La desaprobación, el rechazo, la exclusión y discriminación son manifestaciones del estigma.

Los estigmas se emplean en la elaboración de mensajes en los medios de comunicación masiva, alimentan los prejuicios y promueven categorías sociales negativas. Una gran parte de los personajes populares en los géneros televisivos y cinematográficos están sostenidos sobre atributos negativos.

Los estigmas –llevados al extremo– han tenido un uso para justificar genocidios, como fue el caso del régimen de Adolf Hitler en la Alemania nazi y sus acciones de exterminio contra judíos, homosexuales y discapacitados. Actualmente el discurso y las políticas de Donald Trump en Estados Unidos se caracteri-

zan por la estigmatización de migrantes latinos, a quienes denomina “animales” “criminales” y “violadores”.

El estigma se reconstruye permanentemente en el discurso cotidiano, en la escuela, la familia, con amigos y la pareja. Este fenómeno ha adquirido nuevas dimensiones a través de las redes sociodigitales y la viralización de mensajes de odio mediante memes y hashtags homofóbicos, clasistas y sexistas.

Usar palabras como *naco*, *chairo*, *indio* y *feminazi* reflejan la interiorización de estigmas que no contribuyen a la construcción de acuerdos, a la comprensión y, mucho menos, a configurar una sociedad justa y equitativa.

Existen dos vías para combatir la estigmatización: la jurídica, impulsando leyes que sitúen en condiciones de igualdad a todos los miembros de la sociedad y, la más importante, el aspecto comunicativo, social y cultural en el que se debe promover un comportamiento tolerante y de respeto a las diferencias sociales y culturales.

Se deben fomentar procesos de comunicación equitativos y dialógicos en los que se promueva el respeto al otro, concientizar acerca de la reproducción de estigmas y cambiar los discursos de odio por los de tolerancia y comprensión, tanto en el salón de clase, la familia y los medios de comunicación.

Comunicación y posverdad

En 2016, el término *posverdad* se consideró la palabra del año, después de ser incorporada al Diccionario Oxford. Este vocablo se usa con frecuencia en el campo de la comunicación, las ciencias sociales y del periodismo debido a su importancia para caracterizar un fenómeno social y comunicativo que se concreta en la siguiente frase: “la opinión es más importante que los hechos”.

La *posverdad* describe una situación en que la verdad de los hechos es menos relevante que la opinión. Lo objetivo y racional pierde peso y legitimidad por encima de las emociones, las creencias y los prejuicios. Los comentarios de políticos, cantantes, youtubers, influencers, etcétera, tienen más impacto que investigaciones periodísticas, científicas y que los hechos. Se relativiza la verdad, se banaliza la objetividad de los datos y se duda de los discursos de los otros.

El fenómeno de la *posverdad* se caracteriza por la difusión de mensajes que apelan a los sentimientos de los ciudadanos, respondiendo a sus marcos de referencia para complacerlos (Salles-Mora, 2017). Se explotan los prejuicios, las creencias y los miedos arraigados en la sociedad, ratificando las formas de pensar sedimentadas en los grupos sociales: racismo, clasismo, miedo, violencia, entre otros. Explotan y construyen identidades en torno a un “nosotros” en contra de “ellos”, generando confrontaciones, fragmentación y polarización social. Los destinatarios más vulnerables son quienes están mal informados, molestos o indignados, quienes dejaron de creer en las instituciones y alimentan su malestar a partir de opiniones.

El papel de la comunicación en la posverdad es importante de tres maneras:

- Se fundamenta en el descrédito de los medios de comunicación pública tradicionales: prensa, radio y televisión, así como en el crecimiento y desarrollo tecnológico y comercial de las redes sociales digitales, lo cual ha modificado los hábitos y las prácticas de consumo de información: al facilitar la producción, distribución y consumo de mensajes se democratizaron los procesos comunicativos, pero también se hicieron vulnerables a información falsa.



- Por otro lado, los procesos de reproducción de sentido en la vida cotidiana replican la información falsa: lo que se lee, ve y oye en las redes “rebota” en los grupos primarios y espacios de convivencia, como la familia, los amigos, la escuela, la pareja y en el trabajo. Lo que se dice en la red se repite en la vida cotidiana.
- Otro aspecto que influye es la gran cantidad de información que circula en las redes sociales digitales. Los ciudadanos no tienen tiempo de verificar la veracidad de lo que consumen, sin pensarlo, comparten aquello que les gusta y ratifica lo que piensan, viralizando la información.

La desinformación tiene como objetivo la obtención de una ventaja política. Desinformar implica distorsionar los hechos, con la intención de que parezcan verosímiles.

Los ciudadanos no diferencian la verdad de la mentira y, en muchos casos, no están dispuestos a hacerlo, ya que la información que comparten los complace y reproduce sus prejuicios y estigmas. La desinformación, construida a partir de creencias colectivas, otorga certeza y seguridad al sujeto, de manera individual y grupal. Una gran parte de lo que pensamos del mundo de basa en opiniones que hemos obtenido de las redes sociales digitales, no en hechos, información objetiva, científica o validada (Fowks, 2017).

Es importante enseñar a los alumnos la trascendencia del fenómeno de la posverdad y su impacto en la opinión pública, la democracia y en la reproducción de intolerancia, estigmas y rechazo al otro.

Conclusión

Educar en comunicación es indispensable en

el nivel medio superior, porque permite comprender y analizar los procesos de reproducción de significados en la sociedad. Enseñar comunicación debe derivar en la generación de actitudes de igualdad, empatía, apoyo y comprensión hacia el otro, en una actitud crítica y analítica hacia el consumo, y la difusión de noticias falsas y reproducción de posverdad.

Particularmente, es fundamental desarrollar habilidades que permitan analizar el lenguaje en su dimensión política y social, con el fin de formar ciudadanos críticos y respetuosos que participen activamente en la construcción de la democracia, desarrollen relaciones equitativas, solidarias y comprensivas con sus semejantes. //

Referencias

- Conapred. (2018). Una de cada 5 personas de 18 años y más declaró haber sido discriminada en el último año: encuesta nacional sobre discriminación (ENADIS) 2017 comunicado de prensa núm. 346/18. México. Disponible en: https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2018/EstSociodemo/ENADIS2017_o8.pdf
- Fernández, F. y M. Rizo. (2009). *Nosotros y los otros: la comunicación humana como fundamento de la vida social*. México: Editoras los Miércoles.
- Fowks, J. (2017). *Mecanismos de la posverdad*. México: FCE.
- Goffman, E. (1963). *Estigma. La identidad deteriorada*. Argentina: Amorrortu.
- Hernández, J. (2013). ¿Qué tan extraño es el extraño?: consideraciones de la otredad en Simmel, Sennett y Bauman. En *RELACSO. Revista Estudiantil Latinoamericana de Ciencias Sociales*, (3): 1-16.
- Martín-Barbero, J. y S. Corona. (2017). *Ver con los otros*. México: FCE.
- Salles-Mora, M. (2017). “La posverdad y su manejo o impacto en la realidad nacional”. En *Análisis Plural, primer semestre de 2017*. Jalisco: ITESO.
- Simmel, G. (1986). *Sociología. Estudios sobre las formas de socialización*. España: Alianza.

En busca de un modelo educativo, “o inventamos o erramos”

[MANUEL DE JESÚS CORRAL CORRAL]

El contexto

Para bien o para mal, hoy vivimos momentos extraordinarios. La sociedad mundial asiste a una aceleración de los nuevos procesos sociales, políticos, económicos, tecnológicos y culturales. Cabe recordar aquí la idea de que *todo lo sólido se desvanece en el aire*, como dijera Marshall Berman. Se tiene la sensación de que se vive, como dice Zygmunt Bauman, en *sociedades líquidas*. En ese desvanecimiento y en esa liquidez no hay nada permanente. La obsolescencia programada, tan cara en los procesos tecnológicos, es aplicable también a los demás procesos. Lo que hoy es, al cabo de los días pierde vigencia. ¿Qué se ve y se oye con más insistencia en la propaganda-publicidad mediática y las redes sociales? No lo sustancial y trascendente, que es opacado por una serie de lugares comunes, pero apantallantes por oropelados. Junto a lo realmente importante, aunque no brilla ni deslumbra, aparecen las golosinas visuales de las que habla Ignacio Ramonet; es decir, multiplicidad de novedades efímeras que encandilan y desvían de lo realmente valioso para la vida humana.

Esa situación de pérdida de lo permanente, de lo realmente importante, no se dice, pero se piensa y se siente, y se vive. Y este modo de ver la vida no conoce condición social y educativa, edad, religión, nacionalidad, etnia ni preferencia sexual. Barre parejo y se acentúa, quizá, en las nuevas generaciones. Éstas, movidas por la supuesta modernidad, resienten una pérdida de sentido de la vida y se conciben a sí mismas



instrumentalizadas. Ante las golosinas visuales y la pérdida de sentido conviene tener en cuenta lo que con contundencia apunta el gran pedagogo brasileño, nuestroamericano Paulo Freire: “lo viejo que preserva su validez o encarna una tradición o marca una presencia en el tiempo continúa nuevo” (1997, pág. 37). En efecto, lo nuevo no por nuevo es necesariamente mejor. Lo cual no implica rechazar sin más sus aportaciones. Hay, en el fondo, una pérdida o extravío de la subjetividad. Y es en ese contexto de vaciamiento de la subjetividad donde entra la educación. La educación como vía para una palingenesia, en el sentido en que la entendía el maestro de América José Vasconcelos; es decir, como una solución o escapatoria en lo colectivo, porque “el camino en lo individual es muy lento y pesa mucho sobre cada uno de nosotros” (1959, pág. 15).

Una perspectiva nuestroamericana

Desde la perspectiva de la tradición pedagógica nuestroamericana, la educación no es un privilegio, es un derecho de justicia para

todo ser humano. Esta idea está plenamente planteada ya en la primera etapa de la independencia de las colonias españolas, en el siglo xix, en los textos del erudito venezolano Simón Rodríguez (1769-1854), primer pedagogo y maestro de Nuestra América. Su vida fue una lucha por la originalidad en todo de las repúblicas recién emancipadas. Había que cortar de tajo con todas las añagazas heredadas de la Colonia. Y la mala y deficiente educación era una de ellas. El mismo sentido social de la educación planteaba el cubano José Martí al escribir que “al venir a la tierra, todo hombre tiene derecho a que se eduque, y después en pago, el deber de contribuir a la educación de los demás” (1962, t. 19, **pág.** 375).

Francia y Estados Unidos se perfilaban como nuevos centros de poder colonial en el ámbito de las ideas. Rodríguez previene sobre el delirio de que las nuevas repúblicas se dejen arrastrar por la colonomanía o sujeción a las ideas de las potencias extranjeras. Un planteamiento semejante haría Martí, en su momento, al referirse a las ambiciones de

Estados Unidos sobre “el desdén del vecino formidable [hacia las repúblicas del sur y, en especial, sobre Cuba y Puerto Rico, que] es el peligro mayor de nuestra América” (1978, pág. 13).

Ante la acelerada y exitosa industrialización de Estados Unidos, el uruguayo José Enrique Rodó (1871-1917) previene también, en su ensayo *Ariel*, sobre el riesgo de caer en el utilitarismo propio de la cultura sajona, y “toma distancia de la concepción utilitaria de la vida. Una cosa es admirar y otra dejarse llevar por la ‘imitación inconsulta’. Llegar a tal situación equivaldría a permitir ‘una suerte de conquista moral’” (1984, pág. 67).

Una necesaria distinción

Pero ¿qué entender por educación desde la propuesta de los autores mencionados? Habría que entender que para Rodríguez y Martí hay una diferencia clara entre educación e instrucción. El primero considera que “instrucción no es lo mismo que educación [porque] aquélla se refiere al pensamiento y ésta, principalmente, a los sentimientos”. En sus palabras, y en su estilo original de plasmar por escrito sus ideas, hace hincapié en que la instrucción se refiere al saber y la educación al hacer. “Instruir –dice– no es educar. Enseñen y tendrán quien sepa; eduquen y tendrán quien haga”. Propuesta que, sin embargo, no excluye una de otra, porque ambas se requieren mutuamente. Expresa esta idea en los siguientes términos: “Instruir no es educar; ni la instrucción puede ser equivalente de la educación, aunque instruyendo se eduque”. Pensamiento y sentimiento son, entonces, esferas de una misma y sola realidad, y de ahí que la instrucción es una condición sine qua non de la educación.

Avanzado el siglo xix, el prócer cubano José Martí (1853-1895), destacado educador

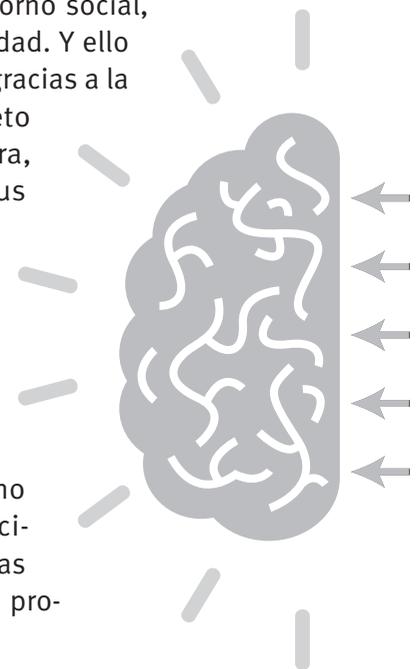
y periodista, mantiene esta diferencia entre educación e instrucción. Para él, la educación hace referencia al sentimiento y a la instrucción del pensamiento. Entre una y otra se establece una relación dialéctica, por lo que la primera requiere siempre de la segunda, si de lo que se trata es de formar al sujeto completo. Consideraba, así, que en el proceso educativo la instrucción queda subsumida en la educación.

Avanza en esa dirección y es contundente cuando afirma que:

Educar es depositar en el hombre toda la obra humana que le ha antecedido; es hacer a cada hombre un resumen del mundo viviente hasta el día en que vive, es ponerlo a nivel de su tiempo para que flote sobre él y no dejarlo debajo de su tiempo con lo que no podrá salir a flote, es prepararlo para la vida (1962, t. 8, pág. 2).

Se trata, según Martí, de considerar al alumno como un sujeto activo para que él mismo vaya desarrollando, mediante un proceso y en su entorno social, su propia personalidad. Y ello es posible porque, gracias a la educación, el sujeto interioriza la cultura, eleva el valor de sus cualidades morales y le da sentido a su vida.

En esa misma tesitura de pensamiento, Paulo Freire considera que la educación “no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades de su pro-



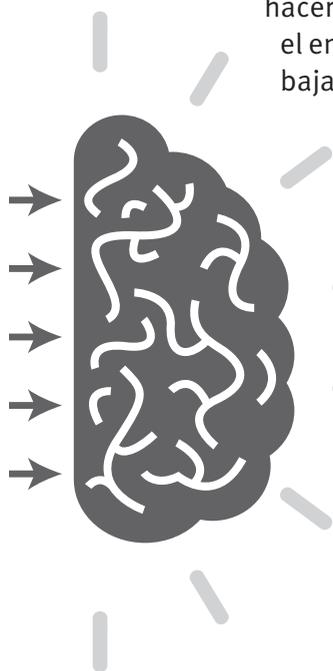
ducción o construcción” (1997, pág. 24). En otras palabras, la educación es el polo opuesto del adiestramiento técnico, porque éste carece del elemento formativo. De ahí su contundente y lacónica afirmación: “educar es, sustantivamente, formar” (1997, pág 34).

Por otra parte, para Rodríguez, maestro de Simón Bolívar, la educación ha de ser siempre de carácter popular. En su texto *Luces y virtudes sociales*, lo explica así en su estilo gráfico y ortográfico:

y por
popular... entiende... jeneral
INSTRUIR NO ES EDUCAR
Ni la instrucción puede ser un equivalente
de *Educación*
aunque *Instruyendo se Eduque*
(Ramírez Fierro, 1994, pág. 104).

La educación no debía ser un ejercicio memorístico sino un aprendizaje continuo de quienes forman parte del proceso educativo.

Afirmaba con contundencia: “enseñar es hacer comprender; es emplear el entendimiento; no hacer trabajar a la memoria” (Rumazo, 1980, pág. 96). Y más aún, en la educación el aprendizaje, que es una tarea de todos los días, estará dirigido a la acción y, en concreto, al trabajo. De ahí su afirmación: “enseñen y tendrán quien sepa; eduquen y tendrán quien haga” (*op. cit.*, pág. 93). De la vincula-



ción escuela-trabajo, es decir, la unión teoría-práctica, derivaba Rodríguez su proyecto de Escuela-Taller. En 1823 estableció en Bogotá, y más tarde en Chuquisaca, una escuela de este tipo, aunque sin éxito por la oposición de la burguesía colombiana.

La insistencia de vincular la teoría con la práctica está presente también en varios textos de Martí. Éste propugnaba por una educación general y del tipo Escuela-Taller. En 1883, en el periódico *La Nación*, de Buenos Aires, expresaba sus ideas en estos términos:

En la escuela se ha de aprender el manejo de las fuerzas con que en la vida se ha de luchar. Escuelas no debería decirse, sino talleres. Y la pluma debía manejarse por la tarde en las escuelas; pero por la mañana la azada (Martí, 1991, pág. 53).

O inventamos o erramos

Conviene tomar en cuenta, además, que al insistir en que la educación está dirigida a la acción, Rodríguez pensaba en la dimensión social de la misma en función de los profundos y urgentes cambios sociales que se requerían en esos momentos en las nuevas repúblicas. ¿Algo que ver con el momento actual aún neoliberal? Cambios que exigían la búsqueda y creación de modelos propios, entre ellos los modelos educativos originales. Inquisitivo, Rodríguez (1994, pág. 44) se preguntaba y ponía por escrito, en su propio estilo:

¿Dónde iremos a buscar modelos?...

–La América Española es original= ORIGINALES han de ser sus instituciones i su Gobierno= i ORIGINALES los medios de fundar uno i otro.

o Inventamos o Erramos



Martí (1978, pág. 8) formulaba al respecto una idea clara sobre las prioridades de la enseñanza en nuestra América. Escribe:

La Universidad europea ha de ceder a la Universidad Americana. La historia de América, de los incas a acá, ha de enseñarse al dedillo, aunque no se enseñe la de los arcontes de Grecia. Nuestra Grecia es preferible a la Grecia que no es nuestra. No es más necesaria. Los políticos nacionales han de reemplazar a los políticos exóticos. Injértese en nuestras Repúblicas el mundo; pero el tronco ha de ser el de nuestras Repúblicas.

Rodó, por su parte, sintetizaba su pensamiento y acuña un neologismo de carácter híbrido, que resulta clave y central en su pensamiento. La visión de una América deslatinizada por propia voluntad, sin la conquista, y moldeada según el arquetipo del Norte, es la caída en la nordomanía (*op. cit.*, pág. 67). Para Rodó, ante los embates del utilitarismo se requería con urgencia poner a buen resguardo

los valores del espíritu. Y para lograrlo proponía una educación racional sin olvido de los “ideales más altos de la historia” (*ibid.*, pág. 11) en la cultura occidental, derivados de la síntesis del pensamiento griego y del cristianismo primitivo: perfeccionamiento moral de cada facultad del espíritu, despliegue de los sentimientos morales y estéticos expresados en el respeto al sentimiento de lo hermoso de los demás, y el desarrollo del individuo en función de la sociedad.

No a otro rumbo, sino a la expresión de los rasgos identitarios de la cultura nuestroamericana en los modelos educativos, conducen los escritos del pedagogo brasileño Paulo Freire, desde *Pedagogía del oprimido* y *La educación como práctica de la libertad* hasta el más reciente de sus textos. **Éstos** llevan a la apropiación y asunción de lo propio para romper y superar todo vínculo de dependencia, individual y social, a partir de la enseñanza y las prácticas educativas.

Subjetividad y educación

De vuelta a los párrafos iniciales del texto, conviene preguntarse hasta qué punto los programas educativos del país están permeados del burdo utilitarismo, pragmatismo y neoliberalismo estadounidense o europeo. Lo que es innegable es que las nuevas generaciones escolarizadas viven bajo el asedio atosigante de un sistema político global signado por esas tres marcas que empobrecen a las y los educandos. Si es así, en los procesos educativos habría que poner a buen resguardo la subjetividad de las nuevas generaciones. Y ésta es la tarea fundamental de la educación. Educar no es cualquier cosa; demanda profesionalismo con sentido humano. El fin primario de la docencia ha de apuntar a la construcción de la subjetividad. Ese fin se ejerce, de acuerdo con Paulo Freire, en el desdoblamiento: docencia-discencia. A ese desdoblamiento dedica su libro *Pedagogía de la autonomía*, publicado en México en 1996.

El o la profesional de la docencia se asume a sí mismo: a) como sujeto que conoce a suficiencia, sí, los contenidos de la materia que enseña, pero no pierde de vista que en el ejercicio de la misma es capaz de seguir aprendiendo de los sujetos con los que trabaja; requiere para ello la adopción de actitudes y comportamientos dotados de humildad y despojados de autoritarismo, lo que no implica renuncia a su autoridad moral dentro y fuera del aula; maestro es quien enseña a aprender y no el que manda a aprender, decía el viejo Simón Rodríguez; b) como sujeto consciente de que trata con otros sujetos y de ahí que ha de adoptar, definitivamente sí, actitudes y comportamientos de carácter dialógico; se trata no de una relación monológica entre un sujeto que sabe y otros sujetos considerados como objetos que no saben, y cuya cabeza

hueca hay que llenar de conceptos, números, categorías y clasificaciones.

La relación dialógica se da, por el contrario, entre sujetos portadores de pensamientos y sentimientos, de saberes, necesidades y aspiraciones. El o la profesional de la docencia entiende que el mayor conocimiento que tenga de los contenidos de su materia, frente a los demás sujetos que aprenden y enseñan, es una diferencia meramente técnica. Y es que la o el docente-discente ha de tener la capacidad y disposición interna de leer los pensamientos y sentimientos, de saberes, necesidades y aspiraciones para aprender de los sujetos que tiene a su cargo. Sólo entonces puede convertir su tarea en un ejemplo de vida dialogante. Tarea, por tanto, entre sujetos dotados de *autonomía*. De ahí la importancia fundamental de ejercer la docencia-discencia como la oportunidad, y necesidad, de partir de la subjetividad para llegar a la construcción de sujetos integrales. Y la raíz de la subjetividad es la interioridad misma del sujeto. Y ello porque, a decir de Rodó, es en el reino interior donde radica “lo más delicado del espíritu humano” (*op. cit.*, pág. 9).

Colofón

2020: el inmediato futuro del planeta y de las especies vivientes está en riesgo. Los millennial y centennial la tienen difícil, porque ellos y ellas necesitan ser formados en pensamiento capaz de lidiar con esa situación y superarla. Se requiere, por ello, de un tipo de educación que aliente:

- el pensamiento *crítico* y *acertado*, porque “solo quien piensa acertadamente (vincular lo leído o aprendido con la realidad) puede enseñar a pensar acertadamente” (Freire, 1997, pág. 29).

- la *duda*, en la que siempre haya más preguntas que respuestas, ya que “una de las condiciones para pensar acertadamente es que no estemos demasiado seguros de nuestras certezas” (*ibid*).
- la *pregunta* sobre lo que hay más allá de lo aprendido: “enseñen a los niños a ser preguntones, para que, pidiendo el por qué de lo que se les mande hacer se acostumbren a obedecer a la razón, no a la autoridad como los limitados, no a la costumbre como los estúpidos”, decía Simón Rodríguez, maestro de Simón Bolívar.
- la *curiosidad* como vía para aprender más, y “que al volverse cada vez más metódicamente rigurosa, transita de la ingenuidad [a la] ‘curiosidad epistemológica’” (Freire, 1997, **pág.** 31).
- la *ciencia* como anclaje de la razón sazónada con la sensibilidad frente al entorno, y el *arte* y la *lectura* como construcción del *sí mismo*, y como elemento terapéutico en una sociedad enferma.
- la *utopía* como un mirar y ubicar la realidad individual y social desde un horizonte de futuro, que permita otear e imaginar otro mundo posible, y una sociedad en cuyo centro se siente la justicia. Ser maestro o maestra, dice finalmente Simón Rodríguez, es *enseñar a aprender*. Y eso implica también una justa retribución económica. ✍

Referencias

- Freire, P. (1996). *Pedagogía de la autonomía*. México: Siglo XXI Editores.
- Martí, J. (1962). *Obras completas*. T. 19. La Habana: Editorial Ciencias Sociales.
- . (1978). *Nuestra América*. México: Coord. de Humanidades-Centro de Estudios Latinoamericanos-FFyL-UDUAL-UNAM (Col. Latinoamérica. Cuadernos de Cultura Latinoamericana).
- . (1991). *Obras completas*. T. 13. La Habana: Editorial Ciencias Sociales.
- Ramírez Fierro, M. R. (1994). *Simón Rodríguez y su utopía para América*. México: UNAM (Col. El Ensayo Iberoamericano).
- Vasconcelos, J. (1959). *Letanías del atardecer*. México: Clásica Selecta-Editora Librera.
- Rodó, J. E. (1984). *Ariel*. México: FCE/Crea (Col. Biblioteca Joven).
- Rumazo González, A. (1980). *Ideario de Simón Rodríguez*. Caracas: Ediciones Centauro. En: https://www.amazon.com.mx/Ideario-Rodr%C3%AD-guez-Alfonso-Rumazo-Gonz%C3%A1lez-ebook/dp/BooBOS4FFI#reader_BooBOS4FFI

Un medio para expresar y construir identidad:

Learning podcast

[ISIDRO ENRIQUE ZEPEDA ORTEGA]

Introducción

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han creado la posibilidad de nuevos medios de comunicación, su impacto, incluso, ha cambiado la forma en que se producen las relaciones entre los individuos. Ya se había establecido que por naturaleza el ser humano es dialógico (Freire, 1985), pero las tic han facilitado las interacciones dialógicas entre individuos, así como procesos de creación de información de naturaleza individual y colectiva (Reynoso, Zepeda y Rodríguez, 2016).

La comunicación mediada por TIC libera a los participantes en la comunicación de las restricciones de la presencia física y facilita virtualmente el contacto con otros localizados en puntos distantes. Estas interacciones de comunicación se dan en este ambiente de tic de forma asincrónica (e-mail y buzones de voz) y sincrónica (chat, SMS, mensajería multimedia, teléfono, VoziP y videoconferencia, entre otros).

La comunicación se modifica con el intercambio de información a través de tic diferente al encuentro personal que tiene lugar en el mismo tiempo y lugar, que permite intercambiar mensajes verbales y no verbales (Ursua, 2008).

Para algunos, esta facilidad debilita el contacto humano; sin embargo, para otros estas nuevas tecnologías más que debilitar el concepto de identidad contribuye a incrementar los “lazos identitarios” (Ursua, 2008). En este artículo se propone que el *Learning Podcast*, como medio de

comunicación basado en tic y como estrategia didáctica, contribuye a la autoconstrucción de la identidad de los alumnos.

Identidad

Antaki, Condor y Levine (1996, pág. 488)¹ sugieren que la identidad de una forma es algo que se le atribuye a las personas en virtud de su pertenencia a una categoría, generalmente, constituida por el consenso social, al mismo tiempo que se crea sobre las descripciones categorizadas, que el propio sujeto hace sobre sí y sobre otros, las cuales pueden tener un objetivo e incluso un interés.

Esta identidad es creada, además, uniendo múltiples experiencias de vida, que inicialmente se pueden convertir en una representación interiorizada de éstas y que se va mezclando en parte con quienes pensamos que somos, de cómo deseamos que los demás nos perciban y cómo ellos realmente nos perciben (Wood y Smith, 2001), pero que posteriormente se transmiten socialmente.

Una de las formas en que se transmite o manifiesta la identidad es a través de la narrativa que se hace de las propias historias (Giddens, 1991), en esta narrativa no sólo se muestra el sujeto a partir de su expresión oral sino de símbolos, sonidos, y manifestaciones auditivas y visuales que complementan el mensaje. Al mismo tiempo, las personas se construyen y reconstruyen a sí mismas, conectando sus historias personales a una historia social más amplia. Esto es posible debido a la construcción reflexiva de narrativas autobiográficas.²

¹ Antaki, C., Condor, S. y Levine, M. (1996). Social identities in talk: Speakers' own orientations. *British Journal of Social Psychology*, 35(4), 473-492.

² Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self*

La narración consciente o inconsciente de nuestra biografía está relacionada con el concepto de la identidad individual y colectiva en el contexto del ciberespacio, es una autorrepresentación en que se muestra cómo deseamos que los demás nos perciban.

Como ya se dijo, un importante aspecto de la identidad es cómo nos presentamos ante los demás. En la relación cara a cara, las personas pueden inferir las cualidades de nuestra identidad a partir de rasgos basados en el género, la raza, la ropa que llevamos, cómo nos presentamos, etcétera, y a partir de cualquier otro rasgo no verbal.

Pero en la comunicación basada en tic se tiene la posibilidad de controlar los aspectos de la identidad que se quieren exponer ante los demás y el grado en que eso ocurre. Esto puede considerarse una ventaja, ya que permite que algunos aspectos, que preocupan o inhiben al sujeto para participar abiertamente en la comunicación, pierdan relevancia y observación y, por tanto, se facilite la exposición de otros aspectos que bajo otras condiciones no se expondrían.

Learning Podcast

El podcast puede tomar distintas formas, entre ellas, el Podcast Educativo es un medio o recurso didáctico constituido por un archivo sonoro con contenidos educativos, creado desde un proceso de planificación didáctica, ya sea por docentes o alumnos (Ormond, 2008).

Cuando se habla de Podcast Educativo se piensa en el que produce el docente como parte de una estrategia de enseñanza-aprendizaje (Teaching Podcast); sin embargo, podemos referirnos al podcast que elaboran los alum-

and Society in the late modern Age. Stanford: Stanford University Press.



nos dentro de la estrategia didáctica como un Learning Podcast (Reynoso, Zepeda y Rodríguez, 2016).

El podcast ha demostrado que es capaz de generar habilidades de comunicación interpersonal y de contribuir a desarrollar habilidades lingüísticas, de escucha y habla relevantes en los alumnos, por lo que puede considerarse como un medio de desarrollo de las capacidades de comunicación (Kervin y Vardy, 2007).

Con la producción, además, se obtienen otros beneficios, entre los que se encuentra la motivación que el alumno obtiene al parecer “cool” frente a sus compañeros (Huntsberger y Stavitsky, 2006).

Al analizar el proceso de producción de *Learning Podcast* en alumnos de bachillerato, se observó que mostraron seguridad y confianza al expresar sus ideas y se manifestaron altamente satisfechos con los resultados (Zepeda y Reynoso, 2017).

Integrar el papel del Internet, como espacio de difusión de las producciones, favorece la

creación de proyectos de individuos o agentes sociales colectivos, esto último traslada la voz del alumno a otras esferas, dándole visibilidad.

En esta última, el podcast permite compartir las emociones que los alumnos experimentan “dentro del proceso de aprendizaje y aquellas por las que atraviesan en un momento en particular” (Zepeda, 2018). Con ello, el *Learning Podcast* se transforma, al poco tiempo, en un medio para la expresión de la identidad colectiva y personal.

Cuando el alumno produce podcast, le brinda espacio a sus propias ideas y a la posibilidad de compartir su voz, sus palabras, su personalidad musical y sus emociones obteniendo una retroalimentación al momento de compartirlo.

De esta forma, el podcast le da una nueva importancia al sujeto como actor de su propio aprendizaje, y como sujeto social y humano lleno de emociones que le dan personalidad, lo definen y, al mismo



tiempo, le ayudan a construir su propio aprendizaje (Zepeda, 2018, pág. 49).

A través del *Learning Podcast*, el alumno se identifica consigo mismo a través de la tecnología, pero también se autodefine a través de su propia voz y de la escucha de la de sus pares, ya que su producción exige la “confección” de una mezcla de música y narrativa en la que forzosamente el alumno plasma aspectos íntimos (Bolden y Nahachewsky, 2015).

Desde el punto de vista social, cada miembro de la audiencia se transforma en una persona única y activa frente al medio (self-media), lo que le ayuda a conformar el concepto de sí mismo y a reconstruir su imagen personal: aprendemos lo que somos de los demás (Zepeda, 2018, pág. 126).

El *Learning Podcast* brinda la oportunidad de que personas, hasta cierto punto anónimas, se expresen e interactúen en la red de manera

diferente a como lo hacen en la “vida real”, con una nueva libertad para exponer sus identidades y para expresarse de manera flexible, con lo que crean nuevas formas de relación en las nuevas identidades.

De esta manera, los alumnos tienen oportunidad de informar respecto a su Yo, deshojar emociones y expresar: “aquí estoy yo, éstas son mis ideas, mis sentimientos y mis contenidos generados por mí”, pero además tiene la oportunidad de constituirse como parte de charlas futuras,

ya que otros pueden hablar sobre los podcast que bajaron y escucharon.

El discurso establecido en el podcast no es únicamente descriptivo sino también sirve para definir las identidades de individuos particulares y de grupos (Bell, 2001), ya que la formación de la identidad está ligada a la cultura de la sociedad digital que se produce y se difunde construyendo símbolos, sentido, y sentimientos de identificación y de pertenencia, de anomía y exclusión, tanto en los escuchas como en los podcasters (Da Silva, 2004).

Conclusiones

Los docentes, a través de *Learning Podcast*, tienen la posibilidad de brindar a sus alumnos el espacio de creación que les permita: obtener visibilidad, reafirmarse a sí mismos, mostrar sus identidades y reinventarse mediante el diálogo y la comunicación con los otros.

El reto consiste en reorientar y guiar al alumno para el uso de la libertad creativa que facilite los procesos de formación de identidad que incluyan autonomía y valores. ✍

Referencias

- Antaki, C., S. Condor y M. Levine. (1996). Social identities in talk: Speakers' own orientations. *British Journal of Social Psychology*, 35(4), 473-492.
- Bolden, B. y J. Nahachewsky. (2015). Podcast creation: A methodology for exploring self within music teacher education. *Journal of Music, Technology & Education* 3(8), 243-260.
- Bell, D. (2001). *An Introduction to Cybercultures*. Londres: Routledge.
- Da Silva Moreira, A. (2004). "Cultura mediática y educación", en Zamora, J. (ed.). *Medios de comunicación. Información, espectáculo, manipulación. Navarra: Verbo Divino*. Pp. 193-233.
- Freire, P. (1985). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI.
- Huntsberger, M., y A. Stavitsky. (2006). The new "podagogy": Incorporating podcasting into journalism education. *Journalism & Mass Communication Educator* 61(4), 397-410.
- Kervin, L. y J. Vardy. (2007). Look who's talking: Incorporating iPods in the classroom. *Screen Education*, (48), 58-64.
- Ormond, P. R. (2008). Podcasting enhances learning. *Journal of computing sciences in colleges* 1(24), 232-238.
- Reynoso, A., I. Zepeda y R. Rodríguez. (2016). *Podcast educativo para aprender a aprender, aprender a hacer y aprender a ser*. México: UNAM.
- Ursua, N. (2008). *La(s) identidad(es) en el ciberespacio: una reflexión sobre la construcción de las identidades en la red ("online Identity")*. *Ontology studies*, (8), 277-296.
- Wood, A. F. y M. J. Smith. (2001). *Online Communication. Linking Technology, Identity, and Culture*. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Zepeda-Ortega, I. E. (2018). Podcast Educativo: dos contribuciones a la innovación en la educación. *Poiética*, 14, 46-49.
- Zepeda-Ortega, I. E. y A. Reynoso Díaz. (2017). *Podcast: del massmedia al selfmedia*. *Eutopía*, 10(27), 123-131.



Educación Sexual



Las campañas sobre educación sexual del sector público de salud se dirigen a **adolescentes de entre 15 y 18 años.**

En promedio, los jóvenes mexicanos inician su vida sexual a los

16 años.



Más de **68%**

de los jóvenes desconocen

el uso correcto de los métodos **anticonceptivos y de prevención.**

Se estima que, al menos,



3 millones

de jóvenes mexicanas,



entre los **15 y 19**

años,

ha estado **embarazada.**



Se enfocan en temas como la prevención de **embarazos no planificado** y **evitar el contagio** de las infecciones de transmisión sexual (**ITS**).

Sólo **cuatro de cada diez jóvenes** utilizan el **condón** como método preventivo en todas sus relaciones sexuales y es el **método más utilizado.**



El mayor porcentaje de embarazos no planificados se encuentra en el rango de **mujeres jóvenes de**

15 a 19 años.



Se calcula que más de

30%

del sector joven padece

alguna infección de transmisión sexual (**ITS**). **VIH, VPH, sífilis, herpes tipo 2, gonorrea y tricomoniasis** son las ITS que más se contagian los jóvenes mexicanos.

Fuentes:

Secretaría de Salud, Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), SciElo, El Colegio de México (Colmex) y Fondo de Población de las Naciones Unidas-México (UNFPA, por sus siglas en inglés).

2017. [www.scielo.org](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0036-36342017000300236).

2014. [scielosp.org](https://www.scielosp.org/pdf/spm/2014.v56n6/638-647).

2014. [gob.mx](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/data/file/66398/SaludSexualReproductivaMX.pdf).

2011. [estudiosdemograficosyurbanos.colmex.mx](https://estudiosdemograficosyurbanos.colmex.mx/index.php/edu/article/download/1376/1369).

2015. [censida.salud.gob.mx](http://www.censida.salud.gob.mx/descargas/biblioteca/ITS_en_Mex_una_mirada_1.pdf).

2015. [www.imss.gob.mx](http://www.imss.gob.mx/preguntas-de-salud/preguntas-frecuentes-ets).

2011. [www.scielo.org.co](http://www.scielo.org.co/pdf/psdc/n27/n27a06.pdf).

2020. [www.gob.mx](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/data/file/532157/Informe_Indicadores_29_01_2020_final_1.pdf).

"Infecciones de Transmisión Sexual en Mexicanos-Federación Mexicana de Diabetes". 2016. Federación Mexicana de Diabetes. <http://fmdiabetes.org/infecciones-de-transmision-sexual-en-mexicanos/>

Rojas, Rosalba, Filipa Castro, Aremis Villalobos, Betania Allen-Leigh, Martín Romero, Ariela Braverman-Bronstein y Patricia Uribe. 2016. "Educación Sexual Integral: Cobertura, Homogeneidad, Integridad Y Continuidad en Escuelas de México". [saludpublica.mx](http://saludpublica.mx/index.php/spm/article/view/8411/11000).

"Salud Sexual y Reproductiva en Adolescentes y Jóvenes". 2012. UNFPA México. <https://mexico.unfpa.org/es/topics/salud-sexual-y-reproductiva-en-adolescentes-y-jovenes>.

Her. La realidad virtual, realidad de la sociedad

[CINTHIA REYES JIMÉNEZ]

H*er* (2013) es una película del director y guionista Spike Jonze; la historia se sitúa en la ciudad de Los Angeles, en un futuro no muy lejano donde vive Theodore Twombly (Joaquin Phoenix), un hombre solitario, dependiente de la tecnología, que trabaja como redactor de cartas personales para otros. Theodore atraviesa por una etapa difícil, su reciente divorcio lo tiene sumido en una profunda tristeza que no le permite vincularse con los demás, sólo ve pasar el tiempo sin poder moverse.

La vida de Theodore no es demasiado emocionante, cuando no trabaja se pasa las horas sentado en la sala de su casa jugando en una plataforma de realidad aumentada que no requiere de monitor ni visor o controles; de vez en cuando sale con otras personas, más por complacer a sus amigos que por querer sentirse acompañado. Ocupa mucho de su tiempo para pensar en los momentos cálidos que vivió con su expareja, repasando una y otra vez el porqué de la separación.

Su mundo rutinario se ve modificado cuando decide adquirir un nuevo sistema operativo para su computadora, y la publicidad de la empresa lo seduce, ya que le ofrece ser entendido por alguien que en verdad lo conoce y quiere escucharlo. El sistema operativo se basa en un modelo de inteligencia artificial que decide autonombrarse Samantha (Scarlett Johansson), y a Theodore lo sorprende la voz sexy y atractiva de Samantha. Así inicia una relación entre la computadora y Theodore basada en toda la información privada que el protagonista tiene en su máquina.

Cada vez pasan más tiempo juntos (conectados), por lo que Theodore considera a Samantha brillante, perspicaz, sensible y sorprendentemente



nos narra sobre un grupo de hombres prisioneros desde su nacimiento por cadenas que los sujetan del cuello y de las piernas; en esa posición lo único que pueden hacer es mirar hacia el fondo de la caverna alumbrada gracias a la luz de una hoguera. En la pared de la cueva se ven reflejadas las sombras de los objetos que están en el exterior de la caverna y los prisioneros toman como verdad las sombras de dichos objetos que se proyectan en la pared; ellos están condena-

divertida. Lo que él no podía imaginarse es que terminarían enamorándose el uno del otro, pero Samantha es una máquina, lo que convierte a la trama en una peculiar historia de amor que refleja la naturaleza de las relaciones y los riesgos de la intimidad en el mundo moderno.

El director Spike Jonze explora, a través de la película *Her*, varios temas que invitan a una profunda reflexión: la evolución humana junto a la tecnología, la inteligencia artificial, las dificultades de las relaciones, pero, sobre todo, el amor y la soledad. Es una bella cinta que retrata las emociones y que hoy tomo como pretexto para realizar el siguiente texto.

***Her*. La realidad virtual, realidad de la sociedad**

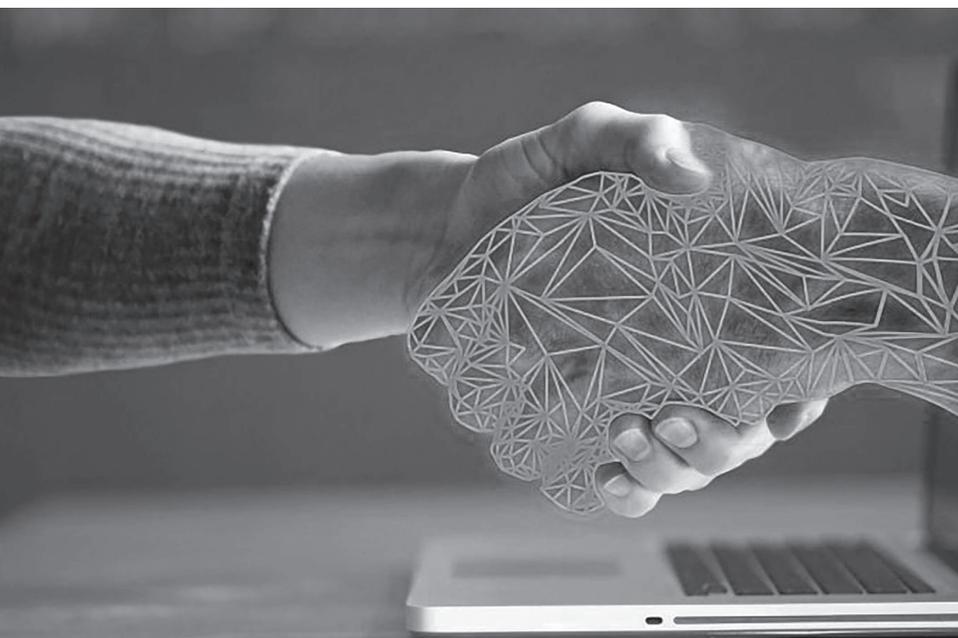
La película es una estupenda reflexión sobre una sociedad en la que el hombre y sus aparatos más cercanos parecen evolucionar, convirtiendo nuestros modos de percibir la realidad en algo confuso y desconocido. En *Her* se puede ver, más que nunca, la ejemplificación de la metáfora de la “Caverna de Platón”, que

nos narra sobre un grupo de hombres prisioneros desde su nacimiento por cadenas que los sujetan del cuello y de las piernas; en esa posición lo único que pueden hacer es mirar hacia el fondo de la caverna alumbrada gracias a la luz de una hoguera. En la pared de la cueva se ven reflejadas las sombras de los objetos que están en el exterior de la caverna y los prisioneros toman como verdad las sombras de dichos objetos que se proyectan en la pared; ellos están condena-

nados a tomar como ciertas todas y cada una de las sombras, ya que no pueden conocer nada de lo que está fuera; qué tanto lo que produce la tecnología es una ilusión digital que tomamos como verdadera sin la posibilidad de conocer la realidad.

Theodore es un hombre solitario y melancólico que se dedica a escribir cartas de amor en una empresa de servicios digitales, él vende correspondencia personalizada a los clientes que pagan para que un tercero escriba a sus seres queridos lo que sienten. En su trabajo es considerado un excelente empleado, por su forma de plasmar sentimientos de amor, gratitud y esperanza se ha ganado el respeto de sus colegas. Contrario a lo que escribe en las sensibles cartas que sus clientes envían como propias a sus conocidos, Catherine (Rooney Mara), su expareja, decide abandonarlo porque siente que Theodore ha dejado de expresar sus sentimientos, él es incapaz de aceptar su condición y se niega a firmar el divorcio.

En estas circunstancias es donde Theodore expresa, a través de su computadora y de las



cartas que escribe, lo que no puede sentir. La soledad no es cuestión del número de personas que te rodean, dependerá de lo que exista en tu interior. El protagonista de *Her* encuentra un sistema operativo de inteligencia artificial, que le ofrece iluminar su vida y mostrarle las respuestas a preguntas que lo aquejan. Samantha se convierte en la voz que lo motiva para salir de su soledad, empieza a reír porque se siente escuchado, inicia nuevos proyectos y la percepción de su entorno se transforma.

A diferencia de otros sistemas de inteligencia artificial, éste puede transformar la información en emociones y crear la ilusión de tener sentimientos e imitar toda clase de comportamiento humano, pero sabe que su origen son códigos y no un conjunto de células y neuronas; aun así, Theodore se declara enamorado y se siente correspondido. De quién nos enamoramos cuando nos conectamos con alguien en la red, el amor a través de Internet. La novedosa forma de vincularnos en lo virtual nos permite comunicarnos, asociarnos, enamo-

rarnos, mantener relaciones sexuales asépticas basadas en la fantasía y la imaginación; mediante computadoras o teléfonos móviles también se comparten intereses, sentimientos o deseos personales que entran en conjunción con otros en un espacio virtual compartido.

Asistimos al nacimiento de nuevas formas de comunicación y aunque la relación del hombre con la máquina no es reciente, se complejiza a partir de las inmensas posibilidades que brinda la interactividad en espacios virtuales

y nos da la bienvenida a la inmensa fiesta de disfraces. Alimentar la ilusión de que alguien está siempre presente, al alcance de mis necesidades y poder desconectarse con el simple hecho de apretar el interruptor que apaga la computadora.

En *Her* se plantea la posibilidad de que una tecnología de consumo comercial tome una identidad y pueda desarrollar sentimientos semejantes a los nuestros, pero a la vez distintos, caracterizados por la perfección. La cinta no sólo trata las curiosidades tecnológicas sino la posibilidad del amor entre un hombre con cuerpo y una inteligencia artificial que observa el mundo desde la lente de un celular. Un aparato como el teléfono y la relación que se inicia en su entorno, crea sin duda una serie de cuestionamientos respecto a las relaciones que se generan con los objetos, transformando al medio en fin; un medio que aceptamos como eficiente, grato y que, muchas veces, se prefiere a la compañía de otro ser humano.

Existen algunas investigaciones (Sánchez

y Oviedo, 2005; Rial, Golpe, Gómez y Barreiro, 2015; Ruíz, Sánchez y Trujillo, 2016) que tratan de determinar si la gente en verdad desarrolla adicción a los teléfonos celulares, demostrando que los sonidos del teléfono activaban asociaciones auditivas que provocaban señales cerebrales con los patrones clásicos de la adicción. Para darnos una idea de la importancia que damos a estos aparatos, basta ver las mesas de casi cualquier restaurante en el mundo y contar las cabezas de quienes miran sus pantallas móviles en lugar de los rostros de quienes les acompañan.

¿Qué pasa cuando la ilusión se apaga? En la trama de *Her*, cuando Samantha tiene que desaparecer, el mundo de realidad virtual se derrumba, pero él sobrevive y busca a otro ser humano para pedirle que lo acompañe, escribe una carta de despedida para Catherine, su expareja, donde acepta que los seres humanos son tan complejos que pueden o no estar, porque, aunque estén separados ella será siempre parte de su historia. Al final, Theodore es obligado a dejar su caverna para encontrarse con un mundo incierto, lleno de

los estruendosos ruidos del silencio en donde tendrá que reaprender a vivir.

Una película con un lenguaje sencillo, sin las tomas espectaculares y llenas de efectos a las que nos tienen acostumbrados las producciones estadounidenses de ciencia ficción; el director Spike Jonze nos muestra, a través del color, la imagen del amor, de la felicidad, de la soledad, el uso de colores cálidos y suaves en armonía con los momentos felices y las sombras para los días oscuros. No es una película que trate de satanizar la tecnología, sólo pretende retratar las dificultades y contradicciones de los seres humanos, del amor que, en cualquier condición, sigue siendo una evidencia de interacción, no hay nada más real que las interacciones humanas por complejas que sean.

Para concluir, se podrá afirmar que la forma de relacionarnos está cambiando. ¿Cuál es el peso que le estamos dando a la tecnología para vincularnos con los demás? Necesitamos volver a preguntarnos qué nos convierte en humanos y si estas características se están modificando con la inclusión de los actuales aparatos tecnológicos tan cerca de nuestras vidas. ✍

Referencias

- Rial, A., S. Golpe y P. Gómez. (2015). *Variables asociadas al uso problemático de internet entre adolescentes*. En: <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=83938758003> (consultado el 17 de enero de 2020).
- Ruíz, J., J. Sánchez y J. Trujillo. (2016). Utilización de Internet y dependencia a teléfonos móviles en adolescentes. En *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales. Niñez y Juventud*. 14(2). Pp. 1357-1369.
- Sánchez, J. y L. Oviedo. (2005). *Amor.com: vínculos de pareja por internet*. En: <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=80270204> (consultado el 17 de enero de 2020).
- Vilá, R. (2008). Platón en la caverna: una lectura peirceana del mito. En *Revista internacional de filosofía*. Vol. xiv. España.

Encanto, rebeldía, sumisión y sociopatía.

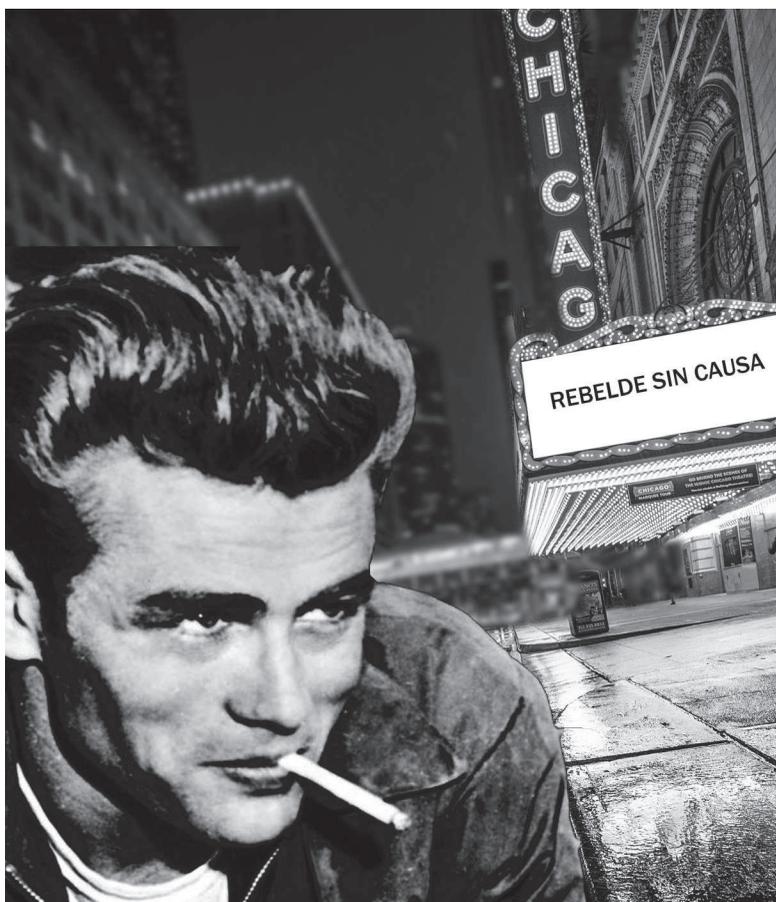
La representación de los adolescentes en el cine norteamericano

[GUILLERMO SOLÍS MENDOZA]

*No tienes que sufrir para ser un poeta.
La adolescencia es suficiente sufrimiento para todos.*
John Anthony Ciardi

Existe una doble relación entre el mundo cinematográfico y el mundo social a través del cual el cine se inspira y propone modelos de interpretación o acción. En el séptimo arte la mirada y sus procesos interpretativos son fundamentales para comprender lo que se quiere representar ante nuestros ojos. Con toda la intención, la cámara en ocasiones enfoca su objetivo sobre los jóvenes. En sus gestos y movimientos, su quietud y dinamismo. Sobre la ingenuidad, sumisión e indisciplina que los puede caracterizar. Sobre sus palabras y silencios. En su búsqueda de libertad y sus momentos de abandono. En su fragilidad y fortaleza. Sobre su inocencia y perversión. Sus luchas, triunfos y derrotas. Así, la cinematografía retrata a la juventud en todas sus formas expresivas, y nos invita a comprenderla y a mirarla.

Desde *Rebelde sin causa* (1955) hasta *American honey* (2016), las películas sobre adolescentes han inquietado al público, ya sea porque atormentan a los padres de familia o seducen a los púberes, ansiosos de encontrar arquetipos que le pongan razón a su complicada existencia. El cine, principalmente el estadounidense, que además ha marcado la pauta en la representación del mundo joven, recorre un camino, que su



humilde servidor divide en 5 periodos: en el primero, durante los años cincuenta, se refiere a los jóvenes de clase media dentro de su contexto familiar; en el segundo, en los años sesenta, aborda el fenómeno de la rebelión de los jóvenes burgueses y su alianza con jóvenes desclasados y críticos; en el tercero, ya entrados en los setenta, se dirige a todos los jóvenes como una forma de socializarlos en la violencia y el consumismo, tan caros al funcionamiento del sistema; en el cuarto, durante la década de los años ochenta y como respuesta a la década pasada, el cine trata de encaminarlos al *american way of life* o al *establishment* colocándolos en mundos frívolos, cursis y sobreprotectores; y finalmente el quinto, ya en los años noventa y

con el tiempo transcurrido del nuevo milenio se nos presenta frente a la pantalla un panorama de los jóvenes y de las circunstancias del momento contemporáneo, con la crisis globalizante como trasfondo y la decadencia de valores positivos, subrayando, ante todo, los nuevos modos de interactuar a través de las nuevas tecnologías digitales. Veamos con mayor detenimiento el proceso.

La década de 1950 se caracterizan por la consolidación y el auge de la economía estadounidense sobre la mundial, una vez que se la reparten con los rusos y se inicia la Guerra Fría entre ambas potencias. Han entrado prácticamente a la dinámica del neocapitalismo. En las clases medias se rompe el padrón

conductual orientado hacia el ahorro y la frugalidad, para sustituirse por el gasto, el consumo y la extroversión. La necesidad que tiene el sistema de estimular el consumo va a causar fracturas en la familia, a través de utilizar a los jóvenes como punta de lanza para promover los cambios requeridos; esto es, arrinconar los viejos hábitos. Dentro de este contexto, los primeros filmes de jóvenes giran alrededor de la clase media. Unos, como *Rebelde sin causa* (1955), de Nicholson Ray, o *Al este del paraíso* (1955) de Elia Kazan, intentan explicar la crisis a partir de la incomprensión de los padres a sus hijos, culpabilizando a la familia de los conflictos generados. Otras, como *Los salvajes* (1954), de Lazlo Benedek, o *Crimen en las*

calles (1956) de Don Siegel, muestran a los adolescentes desplazados por los viejos como verdaderos integrantes de la estructura social y, por ende, de cualquier toma de decisión y del poder económico y político. Por lo tanto, los jóvenes son obligados a actuar para exigir espacios nuevos y amplios. En ambos casos, el sistema oculta su manipulación sobre los jóvenes, acusando a la familia o a cualquier figura de autoridad, de los conflictos que él mismo genera y, de paso, deslegitimar los valores tradicionales de la época.

El siguiente periodo se caracteriza por una década de abundancia económica, pero también de un momento de miseria cultural y valorativa de la sociedad norteamericana. La guerra de Vietnam o la generalización comercial de los refrigeradores, televisores, automóviles, casas propias, viajes al extranjero, no logran ocultar el cementerio de jóvenes producto de la guerra de los militares y las corporaciones, o la unidimensionalidad del hombre moderno, bajo la tercera revolución tecnológica –igual que lo narra José Emilio Pacheco en *Las Batallas en el desierto*. Un vasto movimiento juvenil rechaza el mito del progreso, la industrialización como desarrollo, la defensa de la patria o la racionalidad burguesa; los exhiben como simples formas de opresión. Conforman el movimiento *hipi* y la contracultura como prácticas y teorías críticas y alternativas. La doble respuesta cinematográfica apunta a reabsorber consumistamente la subcultura *hipie*, mediante la comercialización de su emblema, su simbología y sus prácticas, o a enfrentarse críticamente a los jóvenes.

Tres películas serán el estandarte que tomarán los adolescentes de la época, porque en ellas se representan sus ideales y se ven claramente encarnados en figuras juveniles: *Bonnie y Clyde* (1967), de Arthur Penn, se casa con

sus ideales de libertad y pensamiento contestatario; *El graduado* (1967), de Mike Nichols, simboliza su despertar sexual; y *Perdidos en la noche* (1969), de John Schlesinger, recrea el entorno social hostil en el que ya no confían; esta cinematografía empezó a mostrar una sensibilidad más cercana, no sólo a sus tiempos, sino también a su vida. Con *Easy Rider, buscando mi destino* (1969), de Denis Hooper, se presentará el balance del hipismo, como drogadicción, despolitización, desvalorización sexual, en fin, el caos para lo políticamente correcto. Por ello, *Easy Rider* se convirtió en *la película* de los adolescentes, cuya historia, personajes y banda sonora le hablaron por primera vez a la nueva generación.

Pero, quizá, la imagen más icónica de las adolescentes en esta década será plasmada por Stanley Kubrick y su mítica *Lolita* (1962), estelarizada por Sue Lyon y basada en la famosa novela de Vladimir Nabokov de 1958. El argumento que filmó Kubrick cuenta la relación del cuarentón Humbert Humbert con una casi niña (en la novela Lolita tiene 12 años, la censura cinematográfica hizo aumentarle la edad e, incluso, la actriz se ve mayor de sus supuestos catorce años). La incomodidad del tema tiene más aristas: Dolores Haze de ninguna manera es una joven inocente, va planeando el enamoramiento y la manipulación del profesor para escapar de la opresión familiar, muy bien representada a través de la gloriosa actuación de Shelley Winters como la madre castrante. La imagen de la adolescente dotada de malicia y de una voluntad de la búsqueda erótica se replicará en cada década subsiguiente en rostros tan famosos como: Brooke Shields en *Niña bonita* (1978), de Louis Malle; Barbara Hershey en *Boxcar Bertha* (1972) y Jodie Foster en *Taxi Driver* (1976), ambas de Martin Scorsese; Madonna en *Desesperada-*

mente buscando a Susana (1985), de Susan Seidelman; Jane March en *El amante* (1992), de Jean-Jacques Annaud; Dominique Swain en *Una pasión prohibida* (1997), de Adrian Lyne; Eva Green en *Los Soñadores* (2003), de Bernardo Bertolucci, y Evan Rachel Wood en *A los trece* (2003), de Catherine Hardwicke, por mencionar algunas.

Ya en los años setenta, Hollywood buscó entonces directores noveles, con ideas revolucionarias y modernas, gente que compartiera intereses similares a las de los adolescentes de ese momento. Figuran Martin Scorsese, Steven Spielberg, George Lucas, Paul Schrader, Brian de Palma, Sidney Lumet, Terrence Malick, Oliver Stone y Robert Altman.

El cine setentero se vuelve crítico, mordaz de las instituciones norteamericanas, de su política exterior intervencionista, de los medios de comunicación como (mal) formadores de la cultura popular, de la avaricia institucional y el poder de la economía como motor de vida. Y es en los jóvenes donde se depositará todo este malestar para ser representado en la pantalla grande. Se construye la imagen del adolescente inconforme, reaccionario y atrevido. *Los guerreros* (1979), de Walter Hill, los personificará con gran maestría, un grupo de jóvenes, pertenecientes a una pandilla, que tratan de vencer a sus rivales, a la policía y al sistema mismo, con tal de perseguir su propio destino.

En los años ochenta, la mundialización del capitalismo borra la división entre países capitalistas y países “socialistas” formándose cuatro centros de dominación superintegrados: Estados Unidos, Europa occidental, Japón y la, ya desaparecida, URSS. La competencia y la agresividad alcanza al espacio exterior y la electrónica reduce al hombre a un robot y al planeta a una aldea-cárcel reproducida en cada estructura mental del individuo. El cine

exacerba el carácter social necesario para los jóvenes: la vida cotidiana como simple violencia. *Rocky III* (1982), de John Avildsen, y *Rambo* (1982), de Ted Kotcheff, multiplicadas varias veces; *Cobra* (1985), de Sylvester Stallone; *Clase 84* (1981), de Mark Lester, apenas son un ejemplo ilustrativo. En esa ruta, pero en sentido contrario, Francis Ford Coppola filma *La ley de la calle* (1983), en busca de una explicación más que una imposición de la violencia.

Sin embargo, la representación del adolescente ochentero por excelencia recaerá en el término *Brat Pack*, que aparece por primera vez en la historia en junio de 1985, en un artículo de la revista *New York* escrito por David Blum. En él se habla sobre este nuevo grupo de superestrellas de Hollywood que dominan las pantallas y las mentes de los jóvenes. Ellos son: Rob Lowe, Molly Ringwald, Emilio Estevez, Demi Moore, Anthony Michael Hall, Andrew McCarthy, Judd Nelson y Ally Sheedy: su común denominador era aparecer en cintas como: *Se busca novio* (1984), *El primer año del resto de nuestras vidas* (1985), y *El club de los cinco* (1985), las tres de John Hughes. El nombre, obviamente, hace alusión al *Rat Pack*, la pandilla que reinaba *Las Vegas* en los años cincuenta y sesenta comandada por Frank Sinatra, pero con una “B” al principio para formar la palabra *Brat* (que significa, de forma muy atinada, niño malcriado).

John Hughes supo representar al adolescente de la época, aquel que buscaba las satisfacciones personales, y el éxito profesional y sexual. En contraste con los estudiantes calenturientos de las comedias colegiales como *Porky's* (1982), de Bob Clark, los personajes de Hughes parecen atrapados en sus inseguridades e indefiniciones (la raíz de la llamada Generación X). En sus mejores películas, Hughes nos muestra a estos simples adoles-



centes que arden en sus hogueras cotidianas, que se enfrentan a dilemas domésticos en busca de su identidad y a un futuro lleno de claroscuros. En las menores, mantiene el idealismo y la expectativa de lo que se puede ser en el futuro, todavía sin el abrigo de la cotidianidad adulta, pero respetando el *american way of life* de Ronald y Nancy Reagan.

En el siguiente periodo, que abarca la década de 1990 y lo que va del nuevo milenio, *La dura realidad* (1994), de Ben Stiller, inaugura la visión más degradante de los adolescentes y jóvenes, todavía en un tono más ligero. Para el joven cineasta resulta fundamental preguntarse si hay vida después del arduo camino de los estudios. Stiller desarrolló una propuesta fresca y ligera, pero sin dejar de mostrar el desencanto, el nihilismo y la falta de esperanza de los jóvenes de los años noventa. La carencia de oportunidades, los talentos desperdiciados, las relaciones afectivas que se complican demasiado a partir de la existencia del sida; un romanticismo plástico o relaciones

amorosas nada tradicionales. Todo tiene cabida en la cinta de Stiller, quien además consigue transmitir el espíritu ecléctico (propio de una generación sin modelos ni guías) del mundo adolescente y juvenil, reflejado en primer lugar en sus ropas, pero también en saltos emocionales que, a simple vista, parecerían volubles cambios de estado de ánimo.

Así, sin profundizar mucho, pero también sin quedarse en la superficie, Stiller narra la confusión de una generación que, prácticamente, tuvo que educarse a sí misma, carente de afecto y simpatías, y que sólo permanece junta porque necesita sobrevivir y ha sustituido los medios de expresión tradicionales por la fría y distante comunicación inalámbrica.

En esta misma etapa, otra ópera prima, ahora del emblemático director Larry Clark, nos envía a un apasionante y crudo viaje por el mundo adolescente de los años noventa a través de lo que, en su momento, unos llamaban fábula y otros una apología nihilista. *Kids, vidas perdidas* (1995), no es ni lo uno ni lo otro. No



es una fábula, porque afortunadamente carece de moraleja. Tampoco es una apología de la desenfrenada vida adolescente de finales de siglo xx, porque no acusó ni alabó ese “libre desenfreno”. Después de la primera secuencia, Clark sumerge a sus dos antipersonajes, Telly (Leo Fitzpatrick) y Casper (Justin Pierce), en un Manhattan enorme que nunca deja tranquilos a sus habitantes. Calles que se magnifican y edificios que crecen exageradamente cuando los comparamos con el tamaño de los seres humanos.

Clark convirtió 24 horas de la vida de estos chicos en una película en la que se retrata estupendamente una desesperanza que se refleja en el culto al instante; la velocidad con que se puede conseguir diversión; el sin sentido de un mundo al que no fuimos invitados; la falta de protección en las hambrientas calles de las grandes ciudades. Esto gracias a que el director convivió cerca de un año con chicos típicos neoyorquinos que pasean en patineta

por los jardines de Manhattan, se divierten en clubs de moda y pueden conseguir cualquier tipo de droga en cuanto lo deseen. El lenguaje que unifica a los muchachos, la aparente falta de rumbo de las vidas de los jóvenes; el desenfreno que escandaliza a los adultos; el ritmo completamente natural de los hechos y la naturalidad en las actuaciones, quizá se vieron influidas por el efecto documental de la cinta. La cámara parece flotar entre los personajes sin afectar ninguno de sus actos ni de sus reacciones. La colorida sordidez de estas vidas recuerda en ocasiones a *Idaho: el camino de mis sueños* (1991), de Gus Van Sant, que aquí fungió como productor ejecutivo, y a la gran obra maestra de Oliver Stone, *Asesinos por naturaleza* (1994), en la que dos jóvenes atacan con la misma impiedad a la prensa amarillista, la violencia cotidiana, los medios masivos de comunicación, y al propio sueño americano; una visión similar la realizaría, en Inglaterra, Danny Boyle con su famosa *Trainspotting* (1996).



En las postrimerías del siglo xxi, la imagen adolescente se verá vigorizada por cintas como *American Pie* (1999), de Paul Wertz, en que la pérdida de la virginidad es el tópico por excelencia; *Election* (1999), de Alexander Payne, que pondera la incursión política de los adolescentes desatando una guerra electoral que no le pide nada a las que se suscitan en el mundo de los adultos; *Go* (1999), comedia negra de Doug Liman, que incluye sexo, drogas y violencia al por mayor, quien la define antes de los créditos como “la celebración de ser adolescente y de la libertad que te da serlo sin mayores consecuencias”; *El Diablo metió la mano* (1999), de Rodman Flender, la satanización de los adolescentes alcanza su burdo clímax en esta cinta, donde el señor de las tinieblas se apodera de una de las manos de Anton Tobias, un joven de 16 años que, entre otras cosas, es obligado a decapitar a sus padres; *La Facultad* (1998), de Robert Rodríguez, película de ciencia ficción en la que

un extraterrestre asola a una preparatoria de Ohio, y en el *inter* vemos todos los desfiguros típicos del adolescente posmoderno.

En el nuevo milenio llega, con *Jackass* (2002), de Jeff Tremaine, la representación del adolescente desobligado, vacío, carente de toda lógica e inteligencia; una raza de ineptos que no pueden construir frases sin maldiciones y que se dedican a lo que mejor saben hacer: golpearse, humillarse, lastimarse y arriesgar sus vidas para –según ellos– entretenernos y probablemente hacerse famosos y adinerados. Y con esta misma visión se recrean, a modo de farsa, los estereotipos adolescentes representativos en el cine con *No es otra tonta película americana* (2002), de Joel Gallen, y todas sus secuelas.

2003 será un año de mucha reflexión con el estreno de *Elefante*, dirigida magistralmente por Gus Van Sant, película que describe la matanza de Columbine, a la que Michael Moore también se refiere en su documental *Masacre en Columbine* (2002). La historia narra las actividades rutinarias de una escuela secundaria en una ciudad indeterminada de Estados Unidos, hasta que inexplicablemente, dos jóvenes se arman hasta los dientes y desatan una mortandad escalofriante. Una representación con un discurso político en contra de la administración Bush, sobre la vida adolescente, y de cómo el ocio y la vacuidad trabajan en un entorno donde la violencia, el crimen y el terrorismo puro germinan en secreto.

Sin embargo, en un cine con otros objetivos discursivos en el nuevo milenio continuará la línea que busca: exaltar la violencia en todo tipo de entornos donde se mueve la cultura adolescente (*Hooligans* [2005], de Lexi Alexander); el hambre de sexo en una época en la que puede encontrarse la muerte gracias al sida (*Proyecto X* [2012], de Nima Nourizadeh);



la visión machista de los jóvenes que más que satisfacción quieren alimentar su ego (*Goat* [2016], de Andrew Neel); el punto de vista antimasculino de las chicas que no encuentran acomodo en un mundo diseñado para hombres (*Black Christmas* [2019], de Sophia Takal); la pérdida de toda estética en favor de la comodidad (*Dulzura americana* [2016], de Andrea Arnold); la abundancia de todo tipo de drogas en sustitución de las típicas cervezas de las reuniones juveniles (*Spring breakers: viviendo al límite* [2012], de Harmony Korine); la búsqueda de encontrarse consigo mismo (*Hombres, mujeres y niños* [2014], de Jason Reitman); la experimentación en carne propia de la inexistencia de un Dios que no venga de la televisión o de las redes sociales (*Ladrones de la fama* [2013], de Sofía Coppola) y, finalmente en el cine de ciencia ficción, la existencia de un mundo distópico donde los héroes y las heroínas son los adolescentes de la familia, destacando en este último la triada de: *Los juegos del hambre* (2012), de Gary Ross; *Divergente* (2014), de Neil Burger, y *Maze Runner: correr o morir* (2014), de Wes Bail.

De esta manera, es como las representaciones adolescentes en la gran pantalla nos han mostrado las historias de la gente del mundo futuro, pero viviendo su presente. Cada época ha registrado el contexto de los jóvenes, a veces en tono romántico y divertido, otras, las más, en un mundo caótico lleno de excesos e incertidumbre. Toca a nosotros como espectadores apreciarla, valorarla y reflexionarla ahora con las nuevas generaciones. //



Discriminación y Juventud



Cuatro de cada diez jóvenes mexicanos se han sentido o han sido **discriminados por su edad.**

Los motivos principales por los cuales los jóvenes mexicanos han sido discriminados son su **aspecto físico:**

ropa, tez y peso.

La población que no pertenece al sector joven percibe a éste como intolerante.

Fuentes:

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) y Consejo Nacional Para Prevenir la Discriminación (Conapred)

"Conapred". 2020. Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación. https://www.conapred.org.mx/index.php?contenido=pagina&id=186&id_opcion=184&op=184

2020. conapred.org.mx. https://www.conapred.org.mx/userfiles/files/FichaTematica_Jovenes.pdf.

2009. conapred.org.mx. https://www.conapred.org.mx/documentos_cedoc/E10-2009.pdf.

2018. inegi.org.mx. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2018/EstSociodem/ENADIS2017_08.pdf

Fuentes:

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI)

(INEGI). Instituto. 2020. "Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE), Población de 15 años y más de edad". inegi.org.mx. <https://www.inegi.org.mx/programas/enoe/15ymas/>

2018. inegi.org.mx. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2018/juventud2018_Nal.pdf.



Trabajo y Juventud

Según el INEGI,

5.8%

de la población joven

no trabaja: casi

2 millones de mexicanos.

La edad en la que **algunos jóvenes comienzan a trabajar** es antes de los

15 años en su mayoría son **hombres.**

Sólo 18% del total de jóvenes percibe más.

El promedio de ingresos de la población joven mexicana **está entre uno y tres** **salarios mínimos mensuales.**

Narrativas comunicativas.

Aproximaciones al Colegio de Ciencias y Humanidades

[RAFAEL DE JESÚS HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ]

Orígenes

Estaban visibles las huellas de 1968, vividas en la Escuela Secundaria 72 “Diego Rivera”. Durante el Movimiento Estudiantil, con el compañero Aviña, basado en la revista *Por qué?*, elaboramos un periódico mural que nos puso cerca de la expulsión.

Cuando inicié mis trámites de ingreso a la Educación Media Superior, se iniciaba el nuevo subsistema de Bachillerato Universitario denominado Colegio de Ciencias y Humanidades (cch), al que veíamos, nuestros padres y tutores, como un experimento. Yo obtuve lugar en la Preparatoria 6 “Antonio Caso”.

De 1971 a 1981, primera década, los avances del Colegio se difundieron en los medios informativos de la Universidad Nacional Autónoma de México (unam). Así, las primeras generaciones egresadas de la asignatura de Ciencias de la Comunicación tuvieron impacto en las Facultades de Ciencias Políticas y Sociales, Periodismo y Comunicación Colectiva, así como en Filosofía y Letras, en la carrera de Lengua y Literatura Hispánicas donde concluí estudios profesionales en 1980.

Mis labores en Radio Educación, a partir de 1975, me conminaron a ingresar a la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales para dirigir mis intereses profesionales al manejo del idioma español, con la firme intención de dedicarme a la locución en radio.

Al concluir la licenciatura, observé carteles en la Facultad de Filosofía y Letras que invitaban a incorporarse a impartir clases en el Área

de Talleres del Plantel Sur. Después de presentar el examen filtro, en 1981 inicié labores docentes en el Colegio con experiencia en la Secundaria Abierta del steunam y Radio Educación, así como en el nivel medio superior en el Centro Activo Freire caf diseñado por y para exiliados chilenos después del derrocamiento de Salvador Allende.

Para 1981 el Colegio de Ciencias y Humanidades vivía el apogeo de la primera década. Los eventos realizados me dieron un fogueo intenso y me permitieron ubicar nichos de oportunidad al vincular la experiencia de Radio Educación con la asignatura de Ciencias de la Comunicación en la que obtuve la definitividad a la par del Taller de Lectura I a IV, producto de mi formación profesional.

En 1983 se me invitó, por parte del Físico Javier Guillén Anguiano, director del Plantel Sur, y la Bióloga Leticia de Anda Munguía, secretaria académica, a colaborar en la jefatura de información de dicho plantel. Ante la disyuntiva suspendí las labores realizadas en Radio Educación, a quien tanto debo, y las asignaturas que ese mismo año había iniciado en la Escuela Nacional de Estudios Profesionales enep Acatlán en la Licenciatura de Comunicación.

Los cambios de la dirección del Plantel Sur en 1985 permitieron reincorporarme a la enep Acatlán y buscar nuevos horizontes, ahora en el Plantel Naucalpan, donde rápidamente, por el currículum, logré la franja de 30 horas que permitieron solicitar plaza de Carrera ese mismo año; realizar las pruebas de 1986 a 1987, y obtener la plaza de Profesor de Carrera Asignatura “A” a partir de octubre 1 de 1988.

Carrera académica

He realizado el recorrido anterior para aterrizar en el punto nodal que fue el *Proyecto de*

Profesor de Carrera 1988-1989, en que me di a la tarea de realizar un diagnóstico de la planta docente de la asignatura de Ciencias de la Comunicación en los cinco planteles del Colegio. Así conocí a los pilares, en ese entonces, de la asignatura: Esther Partida Omaña y Enrique Ruiz Vega, de Azcapotzalco; Federico Antonio García Herrera y Rafael de Jesús Hernández Rodríguez, de Naucalpan; Flora Huerta Gómez y José de la Mora Medina, de Vallejo; Jesús Salvador Cerrillos Sánchez y María Eugenia Regalado Baeza, de Oriente, así como a Manuel de Jesús Corral Corral y Margarita Guerra Álvarez, de Sur.

El diagnóstico arrojó otro grupo de docentes que oscilaban entre asignaturas básicas, especialmente Taller de Redacción e Investigación Documental, de tercer semestre, a la par de Taller de Redacción e Investigación Documental y de Campo en cuarto semestre; en menor medida, algún grupo de Ciencias de la Comunicación.

Después del *Proyecto de Profesor de Carrera 1988-1989*, en 1990 inició la revisión de la asignatura en los *Encuentros de Ciencias de la Comunicación* en el Antiguo Colegio de San Ildefonso, organizados por los profesores de los cinco planteles del Colegio. Para 1992, el recordado *Cuarto Encuentro* formalizó el Seminario de Ciencias de la Comunicación –Acta constitutiva anexa–, que en 1996 se consolida como *Seminario Permanente de Comunicación* (Sempercom), que reconfigura la asignatura hasta llegar a su nuevo y actual nombre: Taller de Comunicación I y II.

El ejercicio colegiado de la planta docente de Comunicación en el cch, impactó a la Coordinación del Colegio, porque emuló dichos espacios, vinculando todas las áreas de conocimiento para concretar la *Revisión de los Planes y Programas de Estudio* e instalar el *Plan de*

mesa de trabajo colegiado para intercambiar y acordar incorporarlos al Taller de Comunicación. El principal reto radica en que hagamos conciencia de la perspectiva histórica del papel que tiene la comunicación al incorporarse en los Planes y Programas de Estudio originales de 1971, y puestos en marcha en quinto y sexto semestre a partir de 1973 en tres planteles y en 1974 en los dos restantes.

Queremos redimensionar la asignatura en el contexto del Bachillerato Universitario para incidir adecuadamente en la enp, sobre la base de los logros obtenidos en los primeros años que desembocaron en un sólido organismo colegiado que adquiere forma de seminario entre 1993 y 1996, como Seminario Permanente de Comunicación, propio del siglo xx, y que consolidó la asignatura del Taller de Comunicación en 1996, de forma colegiada. Las labores realizadas a finales de siglo abrieron horizontes con la propuesta propia del siglo xxi en el *Claustro de Docentes en Comunicación de la Educación Media Superior* que requiere, en los próximos años, ser fortalecido para irradiar nuestra asignatura en los estudios del bachillerato en su conjunto.

Para Taller de Comunicación I requerimos actualizar los *usos tecnológicos* y su incidencia en la intracomunicación, intercomunicación, comunicación grupal, así como la diversidad de la comunicación colectiva a partir de sabernos, todos, *prosumidores*.

Para Taller de Comunicación II resulta fundamental incorporar la *comunicación transmedia* y las transformaciones que ello implica, en especial borrar los nichos generados en el siglo xx respecto a distinguir los medios y dividirlos en impresos, sonoros y audiovisuales. La actual tendencia, que ya manejan nuestros alumnos, es vincularlos a partir de la digitalización en permanente avance en el xxi. //

Referencias

Yupanqui, A. (2020). “De eso no enseñan los libros, la vida tiene otra letra”. RJHR.



Consumo sociodigital, multimedia, cultural y juventud



La población joven mexicana es quien más consume eventos culturales ofertados por el gobierno. En su mayoría son estudiantes.



La lejanía, respecto a sus viviendas y **por falta de dinero**,



son razones por las que los jóvenes no asisten a eventos culturales.

Las redes sociodigitales más usadas entre el sector joven son



Facebook



WhatsApp



YouTube



En promedio, la juventud mexicana tiene acceso a **más de tres dispositivos** y se conecta por lo menos a través de dos.



Después de las redes sociodigitales, las apps más usadas son las **bancarias**.

Los teléfonos inteligentes



son los dispositivos más usados por los jóvenes mexicanos para acceder a Internet, seguidos por las computadoras.

Internet se ha vuelto uno de los **referentes** principales para la toma de **decisiones** entre la población joven mexicana.



Al menos se calcula en **70%**

Fuentes:

Secretaría de Cultura, Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) e IAB México. (INEGI), Instituto. 2012. "Encuesta Nacional de Consumo Cultural de México (Encum) 2012". [inegi.org.mx. https://www.inegi.org.mx/programas/encum/2012/default.html#Tabulados](https://www.inegi.org.mx/programas/encum/2012/default.html#Tabulados). 2019. [iabmexico.com. https://www.iabmexico.com/wp-content/uploads/2019/05/IABMx_ECMyD2019_VPrensa.pdf](https://www.iabmexico.com/wp-content/uploads/2019/05/IABMx_ECMyD2019_VPrensa.pdf). Dirección General de Comunicación Social, Conaculta. 2010. "Encuesta Nacional de Hábitos, Prácticas y Consumo Culturales-Consejo Nacional para la Cultura y las Artes". [cultura.gob.mx. https://www.cultura.gob.mx/encuesta_nacional/#:XnNCyAhKhPY](https://www.cultura.gob.mx/encuesta_nacional/#:XnNCyAhKhPY). "En México 71.3 Millones de Usuarios de Internet y 17.4 Millones de Hogares con Conexión a este Servicio: ENDUTIH 2017 (Comunicado 015/2018) 20 de febrero | Instituto Federal De Telecomunicaciones (IFT)". 2018. [ift.org.mx. http://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/en-mexico-713-millones-de-usuarios-de-internet-y-174-millones-de-hogares-con-conexion-este-servicio](http://www.ift.org.mx/comunicacion-y-medios/comunicados-ift/es/en-mexico-713-millones-de-usuarios-de-internet-y-174-millones-de-hogares-con-conexion-este-servicio).

Sobre cómo la voz y las palabras pueden llevar a la ejecución.

Reseña del libro *Linchamientos digitales*, de Ana María Olabuenaga

[KAREN GABRIELA LOZADA GONZÁLEZ]



Las redes sociales en México funcionan como un tribunal moral. Esta oración simple, conformada por un verbo, tres sustantivos y dos adjetivos, plantea el trasfondo del análisis realizado por Ana María Olabuenaga en su libro *Linchamientos digitales*.

En la obra, que inicialmente fue un trabajo de titulación de maestría, la autora propone como eje de discusión un tema que está presente, cada vez más, en la cotidianidad de un mundo globalizado: los linchamientos en el plano *online*.

La escritora inicia su investigación ahondando en los significados históricos que tiene el término **linchar**, explicando que en la literatura es complicado encontrar explícitamente el concepto por las analogías a las que hace referencia. Tal es el caso de Estados Unidos, donde se relaciona con la raza, pero también con discriminación, esclavismo, pobreza, sexo y poder.

El término en sí proviene de *Lynch*, un apellido en torno al cual circulan tres historias singulares que dan origen a la conceptualización de linchamiento. Olabuenaga retoma, en

un primer momento, la propuesta de Manfred Berg, quien lo define como “un castigo extralegal cometido por un grupo de personas que se reconocen como representantes de los deseos de una comunidad y que actúan con la expectativa de impunidad”.

La investigación continúa explorando los casos más emblemáticos de linchamientos acontecidos en México, desde Arnulfo Arroyo, joven pasante de derecho que atentó contra Porfirio Díaz y fue “lynchado” (con y por la alusión del origen estadounidense del concepto) en 1897, hasta el ocurrido en el poblado de San Miguel Canoa en el año de 1968, donde cinco jóvenes trabajadores fueron linchados por la población, acusados de ser comunistas por el sacerdote del lugar.

Con base en un análisis histórico del término linchamiento, la autora expone a los lectores su propuesta de definición: “es una ejecución sin que medie proceso legal alguno en donde un grupo de personas de manera premeditada o espontánea, pero generalmente anónima, hace justicia por propia mano”.

Con la inserción de las tecnologías de la información y la comunicación se transformaron las prácticas sociales y, de igual forma, los fenómenos sociales, por lo que los linchamientos, al estar inmersos al interior del sistema social, también cambiaron. Hoy en día no se dan únicamente en el plano físico, pasan al terreno de lo intangible, del virtual, del mundo *online*.

Así, Olabuenaga define al linchamiento digital como “el proceso mediante el cual se desata una tormenta de indignación e ira en el mundo online a través de las redes sociales digitales contra una persona o institución, por sus dichos o hechos, sin que medie ningún tipo de proceso legal”.

Los involucrados actúan en nombre del

bien (categoría moral), y buscan u obtienen un castigo *offline*, que va desde la pérdida de reputación, un empleo, bienes materiales o simbólicos e, incluso, la vida.

Dos casos representativos son los actores sociales analizados: Nicolás Alvarado y Marcelino Perelló, ambos linchados en el terreno digital, pero con serias repercusiones en el terreno físico.

El primero, por el artículo titulado *No me gusta Juanga*, que marcó la salida de Nicolás Alvarado de tv unam, así como la pérdida de su reputación. En el artículo afirmó, refiriéndose a Juan Gabriel, “me irritan sus lentejuelas, no por jotas sino por nacas”. Las redes sociales explotaron, el total de menciones fue de 37617, siendo *Twitter* el principal replicador de los mensajes con 35511. El mundo *online* exigía que, como medida *offline*, se destituyera a Alvarado de la dirección de tv unam; la muchedumbre enardecida logró su cometido: fue linchado.

El segundo, Marcelino Perelló, exlíder estudiantil del movimiento de 1968, fue linchado por las afirmaciones que tuvieron lugar durante la transmisión del programa *Sentido Contrario*, en Radio unam, donde aseveró “sin verga no hay violación”. El mundo *online*, y en específico el movimiento feminista, lo linchó. El primer golpe fue lanzado por un tuit de Polimnia Romana, el golpe maestro fue dado por un *influencer* líder de opinión mediático: Julio Hernández Astillero, quien viralizó las palabras de Perelló. La respuesta *offline* fue su despido de Radio UNAM, así como la pérdida de su trabajo como docente de la Facultad de Ciencias y, sobre todo, su reputación como líder contestatario y rebelde, porque fue reducido a un misógino más.

Ejemplos como los anteriores dan cuenta de las razones que mueven a la masa, ésa

de la que ya en su momento teorizaba Le Bon, al linchar a un personaje o una institución, porque en un primer momento, plantea la autora, la gente no sólo comparte contenido por su carácter informativo sino porque quiere atención para sí misma y para lo que dicen sobre ellos.

Por ello deduce que en los linchamientos digitales los individuos ya no atacan con su cuerpo, ahora su arma es la voz, ya que las palabras hieren y tienen repercusiones.

Las palabras también tienen poder y esa característica es la que marca la diferencia del desarrollo *online* respecto al *offline*. Manuel Castells dice que “el poder en la sociedad red es el poder de la comunicación” o, en otras palabras, es el poder de los discursos y del intercambio de los significados, porque el poder simbólico se construye a través del discurso.

Este poder simbólico, descrito por Thompson, consiste en la capacidad de influir en las acciones y creencias de los demás, y poder llegar a crear eventos mediante la producción y transmisión de formas simbólicas; se trata de imponer significados e imponerlos como legítimos.

En las redes sociales el individuo no sólo se sabe poderoso, está empoderado (es decir, que otros le ceden poder constantemente), e imagina que tiene poderes que en ocasiones no tiene, aunque también pierde poder al temer el rechazo de los otros y, así, reproduce los discursos de los *influencers*, reduciendo su participación y opinión a lo que dicen los otros, con el fin de ser aceptados y no perder su reputación.

La reputación es otro de los elementos analizados por Ana María Olabuenaga, ya que explica que se ha convertido en el pilar fundamental de la inteligencia colectiva, la opinión de los otros es una nueva forma de entender al mundo, sobre todo de aquellos que gozan de una buena reputación, dado que las redes sociales se mueven en el plano moral, así como los linchamientos.

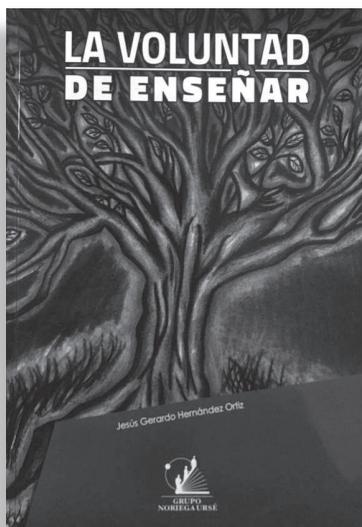
La autora concluye su investigación afirmando que el título del libro encierra una contradicción, porque después de indagar, interpretar y analizar los fenómenos ocurridos durante un linchamiento digital se da cuenta que no se desarrollan sólo en ese terreno. Si bien inician en el mundo *online* se consuman en el *offline*, y pese a que el linchado pueda llegar a morir en el *offline*, seguirá vivo en el *online*. En las redes sociales no hay olvido. //

Referencias

Olabuenaga, A. M. (2019). *Linchamientos digitales*. México: Paidós.

La voluntad de enseñar: una invitación a deconstruir y resignificar la educación

[JOSÉ ARTURO SALCEDO MENA]



Ante un escenario de cambios sociales y tecnológicos vertiginosos, una sociedad consumista e individualista, enferma y cansada, un sistema económico que explota y aliena, y un panorama donde lo único certero es la incertidumbre, surge un texto provocador que propone deconstruir y resignificar la educación para hacer frente a esta realidad: *La voluntad de enseñar* (México: Grupo Noriega Ursé, 2019), de la autoría de Jesús Gerardo Hernández Ortiz.

La voluntad de enseñar tiene como objetivo primordial resignificar el concepto y constructo del docente. La obra parte de la construcción social que se ha hecho en el país en torno a la figura del profesor: es “el enemigo público número uno”, desestimándose su labor y su vocación. La construcción social de enseñar está relacionada con “cuidar, calificar y descalificar alumnos”. La del objeto o la finalidad de estudiar es “aprender muchas cosas”, “obtener un mejor futuro”, “ser alguien en la vida”. Y la de escuela, un lugar de “resguardo, castigo, reprimenda y tedio”. A partir de estos constructos, el autor propone “comenzar a edificar una construcción distinta [...] tanto para dignificar lo que simboliza ser docente como para mejorar la enseñanza”.

El autor comienza haciendo una analogía entre la enseñanza y el arte. El docente es “un artista, que no sólo ejecuta, sino que también es creativo, pasional, que derrama tristezas

y alegrías en el arte y por su arte”. El artista despierta, seduce, motiva, genera dudas; el docente despierta el deseo del alumno por aprender más. El alumno es la obra de arte, siempre inacabada, que trasciende en tiempo, espacio y forma. La trascendencia de la labor del docente es digna de admiración.

Hernández Ortiz señala que para obtener la voluntad de conocimiento –es decir, que el alumno quiera aprender–, se necesita identificar el contexto, porque es el alumno quien determina qué aprendizajes son pertinentes y necesarios para su vida. Conociendo el contexto o la realidad de los alumnos, el docente debe hacer el esfuerzo para que el alumno encuentre la utilidad de los aprendizajes, y es que “el individuo procesa los datos como una utilidad vivencial, desechando todo aquello que considera inútil o ajeno a él y a su funcionalidad contextual”. El autor sugiere que el docente conozca las referencias que tienen los alumnos para utilizarlas al momento de enseñar: memes, música, series de televisión, etc. “El arte permanece ligado al contexto”, recuerda Hernández Ortiz.

Asimismo, propone transmitir a los alumnos que la razón de estudiar y encontrar el gusto en ello es la búsqueda de la propia felicidad. Estudiar ayuda a conocerse a uno mismo, a saber hacia dónde se quiere ir. De esta manera, el estudiar es una inversión (y no una pérdida) de tiempo, y la escuela es un lugar que proporciona certeza y tranquilidad para la búsqueda de la felicidad. Una vez definido el *porqué*, el docente debe enseñar el *cómo*, y el *cómo* principal es el conocimiento.

En torno a la evaluación, el autor propone, en primera instancia, considerar que los alumnos son diferentes, no aprenden al mismo ritmo, ni todos necesitan ni quieren aprender lo mismo y, en segunda instancia, que el

alumno use todos los recursos disponibles y alcanzables al planteársele un objetivo. Hay que considerar, además, algo que Hernández Ortiz plantea al inicio del texto: “el arte no se mide, el arte se explica”.

La esencia de la enseñanza es la misma esencia humana, de ahí que sea importante la interacción, el acompañamiento y la relación fraterna con el alumno. El docente, entonces, debe enseñar a *ser* antes que *hacer*.

Los constructos sociales mencionados al inicio (el docente como enemigo, la enseñanza como evaluación o descalificación, o la escuela como un lugar de castigo) advierte el autor, surgen en casa, en el seno familiar; son los padres quienes transmiten estas ideas a sus hijos. Por ende, es necesario cambiar la percepción de estos procesos y actores desde la familia. Valdría mucho la pena que Hernández Ortiz esbozara, en otro texto, líneas de acción para explicar y concientizar acerca de la importancia de dignificar al docente, a la enseñanza y a la escuela ahora desde casa.

La propuesta actual de Jesús Gerardo Hernández Ortiz está encaminada, entonces, a cambiar los constructos sociales y las actitudes, principalmente las relacionadas con el docente (quien es “un ser de conocimiento, admiración, respeto” y “ejemplo de felicidad y bienestar gracias al conocimiento”), sobre todo para afrontar en este momento el escenario referido al principio: una modernidad líquida inmersa en un totalitarismo invisible, dirían Zigmunt Bauman y Byung-Chul Han.

Se puede creer que la invitación del autor es compleja o utópica; por una parte, considero en lo personal que es una buena propuesta y que como docente me motiva a continuar y mejorar, y por otra, recuerdo que cuando en alguna ocasión se cuestionó *¡Atrévete! Una propuesta hereje para disminuir la violencia en*

México (Aguilar, 2014), de Sara Sefchovich, quien es investigadora del Instituto de Investigaciones Sociales de la unam, ella respondió serenamente, palabras más, palabras menos: “ésta es mi propuesta, ¿cuál es la tuya?”. En este sentido, hay que leer, interpretar y reinterpretar el trabajo de Hernández Ortiz o, dicho de otro modo, hay que apropiarnos de *La voluntad de enseñar*.

En la portada del ejemplar correspondiente al mes de febrero del año 2011, de la revista *Time*, se leía “2045: the year man becomes immortal”, que hacía referencia a un artículo en que se entrevistaba a Raymond Kurzweil (actualmente director de ingeniería de Google). En éste se afirmaba que en aquel año la máquina –un equipo de cómputo, red informática o robot– podría ser capaz de automejorarse recursivamente; las repeticiones de este ciclo darían lugar a un efecto sin control o una explosión de inteligencia. Para Kurzweil, 2045 sería el año del despertar de la máquina o de la Singularidad (singularidad, porque nunca antes se habría visto algo similar y porque ocurrirían cambios inimaginables), pero considerando la Ley de Moore, que señala que cada año las máquinas duplican su capacidad, la fecha correcta es 2025.

Es probable que, ante este escenario, el doctor Miguel Ángel Maciel González, quien prologa la obra, haya propuesto en ésta el trabajo artesanal (es decir, cultivar la paciencia, el análisis y el compromiso de hacer bien las cosas por el gusto de hacerlas), el juego y el sueño en el aula, porque estos tres elementos llevan consigo la imaginación y la fantasía; de esta manera se podrían crear cosas nuevas, además de concebir nuevas posibilidades para ser y hacer. Como puntualiza Hernández Ortiz, “es momento de negar lo que aprendemos para aprender”, y es que la Singularidad cambiará todo de manera radical, y requerirá otro tipo de mentalidad y pensamiento por parte del hombre. Predecir el futuro, pronosticar, es lo que hace diferente al ser humano de otras especies, y predecir y pronosticar tienen que ver con la anticipación, pero también con la imaginación, de ahí que sea importante hoy, más que nunca, enseñar también a imaginar. ✍



Profesionales de la comunicación y juventud

Se calcula que actualmente hay más de

64 mil

profesionistas jóvenes mexicanos (menores de 30 años) que estudiaron comunicación

96% de los profesionales en comunicación labora, pero de ese porcentaje sólo

60% lo hace en el ámbito que estudió.



En el país existen

466

escuelas públicas y privadas que imparten esta carrera.

Es una de las carreras más estudiadas por los jóvenes mexicanos, entre sus razones están:



“porque no sabía qué estudiar”,
“por qué no hay matemáticas”,
“porque tengo mi canal de YouTube”.

Se calcula que

55%

del total son mujeres profesionistas.

El sueldo promedio es de

10 mil

pesos mensuales para los hombres,



mientras que para

las mujeres es de

9 mil

pesos mensuales



El estado donde más se estudia esta carrera es la **Ciudad de México.**



Fuentes:

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), Instituto Mexicano para la Competitividad, A. C. (Imco) y SciElo.

(INEGI), Instituto. 2020. "Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE), Población de 15 años y más de edad". inegi.org.mx. <https://www.inegi.org.mx/programas/enoe/15ymas/default.html#Tabulados>.

"Compara Carreras". 2019. imco.org.mx. <https://imco.org.mx/comparacarreras/>.

Gil, Guadalupe Escamilla. 2013. "Ciencias de la Comunicación y Periodismo: una de las Carreras con Mayor Demanda y Matrícula en México". pepsic.bvsalud.org. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-75272013000100009.

Sánchez-Olavarría, César. 2014. "Los Egresados de Comunicación y el Mercado Laboral: un Estudio de Trayectorias Profesionales". scielo.org.mx. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-28722014000200003.

Colaboradores

Fernando Martínez Vázquez, CCH Naucalpan. FES Acatlán, UNAM

emixime@gmail.com

Maestro en Antropología social por la Universidad Iberoamericana. Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva por la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM. Coordinador del Diplomado Investigación en Comunicación, en la FES Acatlán, UNAM; coordinador del Seminario Prácticas Comunicativas, Producción y Circulación de Bienes Culturales, en la FES Acatlán, UNAM. Ha impartido y diseñado diversos cursos para profesores en el campo de la comunicación.

Profesor en la maestría en Comunicación de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales y FES Acatlán, UNAM; profesor en la Maestría de Docencia en Educación Media Superior (Madems) Español; profesor de la licenciatura en Comunicación, en la FES Acatlán, UNAM; asesor de más de 80 tesis de licenciatura y maestría.

Carlos Alonso Alcántara, CCH Sur, UNAM

o1carlosalonso@gmail.com

Maestría en Ciencias de la Comunicación, por la UNAM. Ha sido jefe de Área Académica y jefe del Departamento de Difusión Cultural en el CCH Plantel Sur. Actualmente es Profesor de Carrera Asociado B de Tiempo Completo en el CCH, UNAM. Es integrante de la Asociación de Internet MX.

Miguel Ángel Landeros Bobadilla, CCH Oriente, UNAM

landerosbo@hotmail.com

Licenciado en Ciencias de la Comunicación, por la UNAM. Docente en el CCH Plantel Oriente. Colaborador y Diseñador Editorial de *Oriente Informa*, órgano informativo del Plantel Oriente. Ha colaborado con textos periodísticos, reportajes, ensayos, y obtenido reconocimientos en concursos literarios.

Manuel García Hernández, CCH Oriente, UNAM

Manuelito_wwe@hotmail.com

Egresado de la carrera en Creación Literaria por la Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM). Colaborador en *Oriente Informa*, boletín informativo del Colegio de Ciencias y Humanidades del Plantel Oriente. Sus líneas de investigación son la experimentación lingüística en textos literarios y las literaturas subordinadas.

Mario Alberto Revilla Basurto, FES Acatlán, UNAM

marioneta15@gmail.com

Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva por la ENEP Acatlán, UNAM. Maestro en Comunicación Institucional por el CADEC. Profesor en la licenciatura en Comunicación de la FES Acatlán, UNAM.

Julio César Hernández Ortega, UNITEC.

Universidad del Valle de México.

julioh.1990@gmail.com

Licenciado en Comunicación por la FES Acatlán, UNAM, y egresado de la Maestría en Comunicación del Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Es docente de asignatura en UNITEC y UVM, donde imparte materias como Narrativa, Investigación Cuantitativa y Sociología de los Medios. Sus líneas de investigación son: Hipermedia y formas de construcción de significados en contextos interconectados.

Leslie Rondero Ramírez, CCH Azcapotzalco, UNAM

lesfrancia@hotmail.com

Licenciada en Periodismo y Comunicación Colectiva por la UNAM, con especialización en Competencias Docentes para la Educación Media Superior por la Universidad Pedagógica Nacional, y Maestra en Docencia

para la Educación Media Superior en Español por la UNAM. Desde hace ocho años imparte las materias: Taller de Lectura, Redacción e Iniciación a la Investigación Documental I a IV, y Taller de Comunicación I y II, en el CCH Plantel Azcapotzalco.

Everardo Martínez Paco, Universidad Tecnológica de México. Universidad ESDE. Universidad Tecnológica Americana

ser.sk@hotmail.com

Antropólogo Social, Maestro en Humanidades. Profesor de nivel medio superior y superior. Ha publicado 10 libros de Literatura, entre los que destacan *Andamio* (Grupo Editorial Artemio, 2017), *Desaparecidos* (Editorial Fridaura, 2016) y *Poesía para el suicidio* (Ediciones Amatlioque, 2018).

Claudia N. Reynoso Monterrubio, CCH Vallejo, UNAM

nayadeli@hotmail.com

Maestra en Comunicación Organizacional y licenciada en Ciencias de la Comunicación. Profesora desde hace 11 años en el Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación en el CCH Plantel Vallejo. Imparte la asignatura de Taller de Lectura, Redacción e Iniciación a la Investigación Documental I a IV.

Edmundo Gabino Aguilar Sánchez. CCH Vallejo, UNAM

munedoed67@gmail.com

Licenciado en Periodismo y Comunicación Colectiva por la FES Aragón, UNAM. Pasante de la Maestría en Comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. Profesor Titular A de Tiempo completo a contrato en el CCH Plantel Vallejo, donde imparte las asignaturas de Taller de Lectura, Redacción e Iniciación a la Investigación Documental I a IV (TLRIID) y Taller de Comunicación I y II.

María del Carmen Suárez Alcántara

mariadelcarmensuarezalcantara@gmail.com

Doctorante en Salud Colectiva (UAM-Xochimilco). Egresada de la primera generación del diplomado Cuerpo descifrado. Ganó Mención Académica 2015 por su tesis de maestría: El Fenómeno Pro Ana y Pro Mia en la Web. Es autora del libro «Soy Totalmente Mía- Soy Totalmente Ana. Ensayos para princesas, príncipes y wannabes.»

Mariana Barajas Salazar, Universidad Veracruzana

tetartini@hotmail.com

Poeta, escritora, correctora de estilo. Titular del Taller Poesía para Aves, realizado anualmente. Trabaja la investigación literaria de manera autónoma, cursa la Licenciatura en Educación Artística. Publicó en la revista *Tema y Variaciones de Literatura*, Núm. 53, de la UAM Azcapotzalco (2019).

César Suárez Álvarez, FES Zaragoza, UNAM

csa2099@gmail.com

Profesor de Asignatura «B» Definitivo en la FES Zaragoza. Médico Cirujano por la FES Iztacala, UNAM. Egresado de la licenciatura en Filosofía, de la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM. Egresado de la Maestría en Docencia y Educación (en línea), por la Universidad Tecnológica Latinoamericana. Profesor Instructor “C”, en el Conalep Nezahualcóyotl I. Ha sido profesor en la Facultad de Psicología, UNAM, UACM, Plantel “Casa Libertad”, y la Universidad Estatal del Valle de Ecatepec (Uneve).

José Alberto Ramírez Zaragoza, Universidad Autónoma de la Ciudad de México

zaragoza.uacm@gmail.com

Doctor en Ciencias Políticas y Sociales por la UNAM. Profesor e investigador en las líneas de comunicación y nuevas tecnologías, etnografía virtual, comunicación política y publicidad. Actualmente adscrito a la Universidad Autónoma de la Ciudad de México en el eje de Comunicación Aplicada.

Elizabeth Bautista Flores, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

elizabeth.bautista@uacj.mx

Doctora en Ciencias Sociales, con especialidad en Comunicación y Política, por la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Actualmente es Profesora de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, Chihuahua. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI).

Joel Almeida García, Universidad de las Californias Internacional

joel.almeida@udc.edu.mx y profejoelalmeida@gmail.com

Licenciado (pregrado, grado) en Comunicación. Maestro (Magíster, Posgrado) en Pedagogía. Doctorante en Desarrollo Humano. Profesor de tiempo completo; sus áreas de docencia son Comunicación escrita y Literatura. Ha publicado en revistas indexadas sobre Comunicación y Educación; relatos sobre temas de Literatura en los géneros de ficción y real maravilloso en revistas electrónicas, y antologado publicaciones en físico y electrónico.

Manuel de Jesús Corral Corral, Profesor Jubilado del CCH Sur, UNAM

eburiki@yahoo.com.mx

Licenciado en Periodismo, por la Escuela Carlos Septién García. Maestro en Ciencias de la Comunicación, por la FCPS, UNAM. Doctor en Estudios Latinoamericanos, por la FFyL, UNAM. Autor de *Comunicación Popular y Necesidades Radicales*; *La Ciencia de la Comunicación en México*; *La Comunicación en el Ejercicio Utópico Latinoamericano*; *Comunicación y vida*; *Taller de comunicación 1 y 2*; *La comunicación y sus entramados en América Latina*; *Resistencia, comunicación y democracia*; *Juega con palabras*; *Etimologías grecolatinas para jóvenes*, y *Cuerpo, comunicación y sensibilidad*.

Isidro Enrique Zepeda Ortega, CCH Sur, UNAM

isidroenrique@comunidad.unam.mx

Doctor en Ciencias Económicas, por el IPN. Maestro en Ingeniería, por la UNAM. Ha cursado seis diplomados en TIC (Aplicaciones para la Enseñanza, Gestión en Ambientes Educativos, Documentalista Audiovisual, Habilidades Digitales en el Aula, Recursos Digitales en la Planeación Didáctica, e Innovación de la Práctica Docente).

Cinthia Reyes Jiménez, CCH Sur, UNAM

emicam2002@gmail.com

Licenciada en Psicología Educativa y Licenciada en Comunicación Social, por la Universidad Autónoma Metropolitana. Maestra en Docencia en Educación Media Superior, Área en Ciencias Sociales, por la UNAM. Imparte la asignatura de Taller de Comunicación I y II, en el CCH Plantel Sur. Es coautora de los libros *Ciencias de la Comunicación II*, publicado por Editorial Santillana (2014); *La urdimbre escolar: palabras y miradas. Alumnos*, publicado por la UNAM (2017), *La urdimbre escolar: palabras y miradas. Maestros Fundadores*, publicado por la UNAM (2018).

Guillermo Solís Mendoza. CCH Naucalpan, UNAM

Licenciado en Comunicación por la Facultad de Estudios Superiores Acatlán, de la UNAM. Cursó la Maestría en Docencia para la Educación Media Superior (Madems), en la especialidad de Español, y actualmente prepara su trabajo de grado: El cine como recurso didáctico para la enseñanza de la comunicación en el bachillerato. De 2004 a 2006 se desempeñó como Subcoordinador de Clasificaciones Cinematográficas en la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía, de la Secretaría de Gobernación. En 2007 ingresó al Departamento de Difusión, en la misma dependencia, y se hizo miembro de la Asociación Mexicana de Prensa Turística, siendo editor del suplemento Impulso Viajero, de la Secretaría de Turismo. Ha participado como colaborador y jefe de Información en diversas publicaciones, como: Cinemanía, Cineexces, El Pulso de México y Revista Única. Es profesor de asignatura en el Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel Naucalpan, donde imparte las materias de TLRUHD I a IV y Taller de Comunicación I y II. Es miembro del Seminario de Cine del CCH Naucalpan y de 2015 a 2018, en este mismo plantel, se le designó como Profesor Comisionado en la Secretaría de Planeación. En la actualidad ocupa la Coordinación local del Programa Institucional de Tutoría en el CCH Naucalpan.

Rafael de Jesús Hernández Rodríguez, CCH Naucalpan.

FES Acatlán, UNAM

rafaeldejesush@yahoo.com.mx

Doctor en Letras Mexicanas, por la FFyL, UNAM. Profesor de Tiempo Completo. Profesor en la Maestría de Docencia en Educación Media Superior (Madems). Profesor en la Licenciatura en Comunicación, en la FES Acatlán, UNAM. Responsable de la Maestría en Docencia en Educación Media Superior en Español, modalidad presencial (Madems), Acatlán, UNAM, 2012-2016.

Karen Gabriela Lozada González

karenglg25@gmail.com

Egresada de la Licenciatura en Comunicación, por la FES Acatlán, UNAM. Investigadora en el proyecto «Interlocución con Docentes», de la Dirección General de Atención a Docentes de la SEP (2018). Profesora adjunta del Taller de Lectura y Redacción de CCH Naucalpan (2018), así como de la asignatura Investigación Cualitativa en la FES Acatlán (2019). Asesora política de la Octava Regiduría del Municipio de Naucalpan de Juárez.

**José Arturo Salcedo Mena, Facultad de Estudios
Superiores Acatlán, UNAM**

jasmena@apolo.acatlan.unam.mx

Maestro en Ingeniería en Imagen Pública. Maestro en Relaciones Públicas y Gabinetes de Comunicación. Desde hace trece años es profesor de la licenciatura en Comunicación, en la FES Acatlán, UNAM. Es coautor del libro *Iniciativas transnacionales de diálogo, educación y ayuda humanitaria: El Movimiento Gülen*.

Angélica Farfán Peña

aeioux@gmail.com

Egresada de la Licenciatura en Comunicación, de la FES Acatlán, UNAM. Divulgadora en temas de salud humana y sexualidad. Ha trabajado en divulgación cultural y del arte. Fotógrafa de lo cotidiano y de recintos museísticos. Actualmente es escritora y colabora en algunos blogs de Internet creando contenido.

