

LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD DIGITAL
Y LAS NARRATIVAS HÍBRIDAS

Estudio de caso: Revista Digital *Links in the Chain*
del Colectivo *Nativos Digitales con una Causa*

Directora: Dra. Patricia Nigro

Doctoranda: Fernanda Tusa Jumbo

Buenos Aires, 2017

DECLARACIÓN DE LA TUTORA

Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la doctoranda, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan las tesis doctorales de la Universidad Austral de la Argentina.

Dra. Patricia Nigro

Tutora de Tesis

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA DOCTORANDA

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autores vigentes.

Fernanda Esperanza Tusa Jumbo

Pasaporte: 0704286889

Resumen

Este trabajo académico trata de desvelar cuál es la relación existente entre la identidad digital y la narrativa híbrida. Para ello se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿se puede analizar la identidad digital a partir del estudio de las narrativas híbridas? En un primer momento, se realiza una revisión bibliográfica de conceptos clave como: nativo digital, identidad digital y narrativa híbrida, a fin de precisar términos, características, estructuras y tipologías. Con este corpus teórico se aplica una metodología referente al análisis cualitativo de contenido y la etnografía virtual, tomando como muestra 19 revistas electrónicas denominadas *Links in the Chain*, en el período 2010-2012, las cuales pertenecen al colectivo *Nativos Digitales con una Causa*, un movimiento que nace gracias a la financiación del *Centro de Internet y Sociedad* de Bangalore, India. Con los resultados obtenidos, se abre un espacio de análisis y discusión en torno a las variables: identidad digital y narrativa híbrida. Finalmente, se exponen las conclusiones más relevantes del estudio, en miras a seguir futuras líneas de investigación en el ámbito de la cultura digital.

Palabras clave: Identidad digital, narrativa híbrida, nativo digital, cultura digital.

Abstract

This thesis tries to reveal the relationship between digital identity and hybrid narrative. To do that, this research work identifies the following research question: can digital identity be analyzed from the study of hybrid narratives? At first, a bibliographical revision is made by key concepts such as: digital native, digital identity and hybrid narrative, in order to specify terms, characteristics, structures and typologies. With this theoretical corpus, thesis applies a methodology regarding the qualitative analysis of content and the virtual ethnography, taking as sample 19 electronic journals called *Links in the Chain*, in the period 2010-2012, which belong to *Digital Natives with a Cause* collective, a movement that was born thanks to the funding of *Centre for Internet and Society*, at Bangalore, India. With the results obtained, a space of analysis and discussion is opened around the variables: digital identity and hybrid narrative. Finally, the most relevant conclusions of the study are presented, in order to follow future lines of research in the field of digital culture.

Keywords: Digital identity, hybrid narrative, digital native, digital culture.

DEDICATORIA

A mis estudiantes,

gracias por crecer cada día conmigo.

A los profesores y maestros,

su humildad nos muestra que el conocimiento es ante todo, humanismo.

A mis padres y hermanos,

su apoyo allanó un camino perfecto para concluir este trabajo.

A mis hijos, Santiaguito y Martín,

ustedes son mi vida, mi alegría y el motor de mi existencia. Los amo.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar quiero agradecer a Dios porque es Él quien da las mejores batallas a sus mejores guerreros y, pese a las condiciones adversas de vida, Él me ha demostrado que su voluntad estará presente en los momentos decisivos que re-construyen, poco a poco, mi historia personal.

En segundo lugar, quiero agradecer a mi directora de tesis, Dra. Patricia Nigro, porque juntas dedicamos todos los esfuerzos posibles para sacar adelante esta tesis, puesto que gracias a sus análisis, revisiones y comentarios fue que la presente investigación alcanzó los objetivos planteados. Sin ninguna duda, y con ferviente convicción, puedo decir que ha sido una de las mejores tutoras que he tenido y aplaudo enormemente su mística de trabajo, su constante voz de apoyo y su cariño fraterno hacia mi persona. Sin proponérselo, hizo que vuelva a creer en mí. Y eso se lo agradeceré toda la vida.

Gracias a la Universidad Austral por darnos la oportunidad de crecer con los mejores docentes de la Argentina, y con un personal administrativo y de servicio como ningún otro. Cada uno de ellos es parte ya de nuestra noción de *familia*.

ÍNDICE GENERAL

Introducción.....	9	
Objetivos.....	14	
Hipótesis.....	15	
Problema de investigación.....	16	
PRIMERA PARTE		
Marco Teórico.....	17	
CAPÍTULO I		
Sociedad del Conocimiento.....	18	
CAPÍTULO II		
Comprendiendo el concepto de Nativo Digital.....	50	
CAPÍTULO III		
Narrativa Híbrida.....	84	
CAPÍTULO IV		
Identidad Digital.....	143	
SEGUNDA PARTE		
Metodología y resultados.....	179	
CAPÍTULO V		
Materiales y métodos.....	180	
CAPÍTULO VI		
Análisis cualitativo de contenido.....	220	
CAPÍTULO VII		
Apreciaciones sobre el análisis de resultados.....	297	
CONSIDERACIONES FINALES.....		364

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo académico surge de la necesidad de contextualizar un problema de investigación que relaciona las nociones de identidad digital y narrativa híbrida centradas en los jóvenes usuarios en red, denominados frecuentemente como nativos digitales. Para ello se emplea la metodología cualitativa de análisis de contenido y de etnografía virtual, tomando como objeto de estudio el *newsletter Links in the Chain*, informativo en línea producido por el colectivo *Nativos Digitales con una Causa*.

Para un mejor desarrollo del tema se ha dividido el estudio en cuatro apartados. En un primer momento, abordamos el corpus teórico de los conceptos *nativo digital*, *narrativa híbrida* e *identidad digital*. Posteriormente, se desglosa el trabajo metodológico y los resultados obtenidos con sus respectivos análisis y discusiones. Finalmente, se presentan las conclusiones de la investigación y las propuestas para el futuro.

Contextualizando el tema-objetivo de estudio y en un recorrido bibliográfico por diferentes autores que abordan el análisis de la cibercultura, identidad digital y narrativa híbrida, Piscitelli (2002) en *Ciberculturas 2.0: en la era de las máquinas inteligentes*, explica que en la sociedad actual el hipertexto emerge como pre-texto y punto de partida para el establecimiento de genealogías del sentido.

Esta afirmación revela que la irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación es el inicio de una especie de revelación social. La sociedad en red, la comunidad digital y las relaciones en línea, han permitido al ser humano activar y potenciar su lenguaje a través de la mediación de la máquina.

Consideramos importante hablar hoy de Piscitelli (2002) y su noción de hipertexto porque en la *sociedad líquida* a la cual asistimos, el mito del relato y la narrativa parecen haberse erosionado en los entornos digitales, en las tierras inhóspitas del *microblogging*, los *tweets* y los *hashtag*.

La idea de *modernidad líquida* es una propuesta de Bauman (2000), con la cual se designa a una sociedad inestable y precaria tanto moral como económicamente, en la que desaparecen las bases donde se puede fundarla y se adopta una exagerada mutabilidad en una infinita red de indeterminaciones. La sociedad líquida conlleva la libertad, la subjetivación y una nueva forma de desigualdad, inseguridad e incertidumbre.

Y es que en los entornos digitales prevalece una cultura de simulación en desmérito a un encuentro real sin “bites”, por encima de una realidad emancipatoria, crítica y simbólica de los usuarios, prosumidores de contenido, concepto acuñado por Kaplún (1988) en referencia al periodismo comunitario y al rol de la audiencia de trabajar en los contenidos y su producción. Para el autor, un prosumidor es una persona que a su vez hace los roles de productor y consumidor de contenidos.

De modo que la situación contextuada de la sociedad del espectáculo es la característica dominante del siglo XXI. Sin embargo, el ordenador subjetivo, el *yo* como sistema múltiple, híbrido, de identidades paralelas, ha convertido las palabras en hecho. Es más, Turkle en su libro *Alone Together* (2011) explica que hoy las pantallas de los ordenadores son los lugares en los que proyectamos nuestros propios dramas, de los cuales somos los productores, directores y estrellas.

No en vano la pantalla ahora es vista como el nuevo lugar para idealizar nuestras fantasías más íntimas, aquellas que no están declaradas en el espacio público. Para Turkle (1997), utilizamos la vida en nuestras pantallas para sentirnos cómodos con las nuevas maneras de pensar, es una forma de liberarnos y autosatisfacernos en un mundo globalizado y cosmopolita donde el sujeto se debate entre la frustración por un capitalismo abrumador hasta la represión y los tabúes sociales de una sociedad-panóptico que *vigila y castiga*, concepto con que Foucault (1975) explica los cambios masivos que se produjeron en los sistemas penales occidentales durante la era moderna. En consecuencia, pensamos que la palabra determina la identidad, el mito hace al ser, existimos a través de lo escrito. A través del estudio de la historia de la humanidad se puede inferir que la concepción de identidad está íntimamente en relación con la memoria del propio sujeto.

De igual forma, su reconocimiento como individuo está mediado por lo textual y es ahí la importancia de la relación identidad-narrativa; *el ser humano es el cuento de lo que escribe*. No en vano el adagio popular reza frases como: *La identidad se construye en la escritura; La vida es un libro abierto; El camino del ser humano se escribe todos los días; La escritura es un proceso de vida*.

Autores como Fernando Pessoa (1982) nos hablan de las frases en el libro de la vida. Por su parte, Miguel Abuelo (1984) nos dice que la vida es un libro útil para aquel que pueda comprender. Inclusive, Arthur Schopenhauer (1859) escribió que la vida y los sueños son parte de un mismo libro. En todas estas máximas se observa el sentido de la existencia humana como un capítulo a ser escrito en el convivir diario del hombre; y por ello es importante adentrarnos en la construcción de la identidad digital a través de la escritura de las narrativas híbridas.

Por tal motivo, es necesario repensar, en el contexto de la *Sociedad del Conocimiento*, el tema de la identidad en los nativos digitales. Usuarios dominantes en red y protagonistas de este vertiginoso cambio tecnológico que caracteriza el siglo XXI, tomando como perspectiva la influencia de las narrativas híbridas, que no son otra cosa que un estilo de escritura en red que combina diferentes producciones de sentido en plataformas animadas de audio, video, hipertexto, narrativa textual e imagen; narrativas transmedia donde todos los medios cuenta el mismo relato.

A nuestro criterio y esta es la defensa del presente trabajo de investigación, no es lo mismo hablar de narrativa transmedia que narrativa híbrida. El concepto de narrativa transmedia fue introducido originalmente por Jenkins (2003) en un artículo publicado en *Technology Review*, en el cual afirmaba que “hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”.

En cambio, la narrativa híbrida aborda el estudio de géneros híbridos y nuevos códigos narrativos que tienen lugar en múltiples niveles de significado, expresados en una gramática original. Como resultado se establecen formas alternativas de relatar historias y códigos narrativos propios del siglo XXI.

El problema de nuestra investigación se centra entonces en la simbiosis entre identidad digital y narrativa híbrida. Se la concibe a esta última como lo que Calvino (1972) denominó *existencia social*, concepto similar al *rizoma* propuesto por Deleuze (1980) en su libro *Mil Mesetas*.

Así pues Calvino (1972) concibe a la vida como una enciclopedia donde todo es indefinidamente reciclable. Por ello, la existencia social es una combinación de experiencias, informaciones, lecturas e imaginación. Es allí donde el sujeto aplica sus métodos interpretativos, modos de pensar y estilos expresivos con los que va configurando sus aprendizajes de vida y sus interacciones con aquello que lo rodea.

Ciertamente, la existencia social se escribe a partir de una narrativa híbrida donde confluyen géneros periodísticos, literarios, de estilo narrativo, así como formatos multidiversos de escritura y arte. En una narrativa híbrida podemos observar diferentes variables como grafitis, infografías, crónicas, noticias, editoriales de opinión, cómics, “sketch” gráficos, poesía, retórica, etc.

Para estudiar ejemplos de narrativa híbrida, el presente trabajo de investigación toma como referencia las ediciones digitales de la revista *Links in the Chain* perteneciente al colectivo *Nativos Digitales con una Causa*, edición que salió periódicamente de forma mensual de 2011 a 2012 dentro de la plataforma electrónica del *Centro de Internet y Sociedad* de Bangalore, India (CIS).

Con el abordaje teórico de las ediciones de esa publicación y, a través de la aplicación pertinente de técnicas de investigación como el análisis de contenido y la etnografía virtual, se presentan los resultados obtenidos sobre la correlación existente entre los conceptos, objeto de estudio (identidad digital–narrativa híbrida).

1.1. Objetivos de la investigación

1.1.1. Objetivo general

- Explicar mediante la valoración de las narrativas híbridas las representaciones de la identidad del nativo digital y sus manifestaciones en la construcción de una ciudadanía tecnológica activa.

1.1.2. Objetivos específicos

- Establecer la identidad digital como una representación del sí mismo ideal que redefine los procesos de interacción social.
- Valorar en las narrativas híbridas las formas de interacción discursiva que asumen las identidades de los nativos digitales.
- Identificar las formas de empoderamiento social que asumen los nativos digitales desde las narrativas híbridas.
- Analizar la vinculación entre la identidad digital y las formas de activismo que se representan en las narrativas híbridas.

1.2. Hipótesis y supuestos de la investigación

- La identidad del nativo digital es una representación de sí mismo que define los procesos y normas de interacción social en función a los intereses del yo creado.
- Los nativos digitales manifiestan su identidad a través de la interacción discursiva expresada en diversos modos de estructuración textual.
- La identidad digital permite la manifestación del empoderamiento para ejercer la crítica hacia los dispositivos de poder mediante la construcción de interacciones globales.
- La identidad digital permite la construcción de una ciudadanía activa mediante el uso de la tecnología.

1.3. Problema de investigación

El presente trabajo académico nace con el fin de dar respuesta a la pregunta de investigación: *¿cómo se construye la identidad digital a partir de las narrativas híbridas?* Otras preguntas consideradas dentro del planteamiento general del problema fueron:

- ¿Qué es identidad digital?
- ¿Qué es una narrativa híbrida?
- ¿Qué elementos constituyen una narrativa híbrida?
- ¿Quiénes son los nativos digitales?
- En una sociedad alfabetizada mediáticamente ¿se podría hablar de la existencia de nativos digitales?

PRIMERA PARTE

MARCO TEÓRICO

En los siguientes capítulos, se realiza una revisión teórica de los principales aspectos que definen la investigación como: *Sociedad del Conocimiento*, nativo digital, narrativa híbrida e identidad digital. Con esta revisión, asentamos las bases para el análisis posterior que se incluye en el apartado *Resultados y Discusiones*.

Para un pertinente desarrollo conceptual se aplicó la metodología de la etnografía virtual y el análisis cualitativo de contenido basado en la información de variadas fuentes, tales como: revisión bibliográfica por artículos científicos en revistas indexadas de alto impacto, libros y capítulos de libros especializados en el tema, hemeroteca y archivo de ediciones electrónicas de la revista *Links in the Chain*.

CAPÍTULO I

SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

*Es el cambio, el cambio constante, el cambio inevitable,
el factor dominante en la sociedad actual.*

*Ninguna decisión sensata se puede hacer por más tiempo
sin tener en cuenta no sólo el mundo tal como es,
sino también el mundo tal y como será*

Isaac Asimov (2011)



Fuente: Nik (2012)

ÍNDICE CAPÍTULO I

Generalidades.....	20
Características de la <i>Sociedad del Conocimiento</i>	30
Paradojas que presenta la noción de <i>Sociedad del Conocimiento</i>	33
Riesgos de exclusión en la <i>Sociedad del Conocimiento</i>	35
Lo individual en tensión con lo humano.....	40
En resumen.....	42
Referencias bibliográficas.....	43

1.1. Generalidades

Vivimos en una coyuntura históricamente extraordinaria, caracterizada por la exacerbación de una serie de dispositivos que ayudan, entre otras cosas, al intercambio acelerado de información, saberes, experiencias y datos. En este sentido, el acceso a los dispositivos tecnológicos es visto como algo esencial no solo para la interacción humana, sino también para facilitar el comercio, la ciencia, el entretenimiento, la educación y múltiples actividades, todas ellas relacionadas con la vida moderna. En un primer momento, se podría afirmar que las tecnologías se ubican en el centro medular de los procesos sociales, económicos y culturales que caracterizan la época actual.

Para autores como Casas y Dettmer (2004), las sociedades del conocimiento ya existían desde antes, pero lo que realmente no tiene precedentes es la rapidez y magnitud con la que se genera, difunden y expande la información contemporánea. En este sentido, las tecnologías de la información y la comunicación han contribuido a reconfigurar un nuevo escenario social donde la producción del conocimiento adquirido un protagonismo clave como eje impulsor del desarrollo (World Bank Institute, 2008).

La economía mundial basada en el conocimiento, la velocidad creciente de su recambio, la vinculación efectiva entre productores y consumidores de ese conocimiento, la articulación entre innovación, ciencia y tecnología, son las características y los desafíos de la sociedad actual, demandas que recaen en los profesionales de la información y las ciencias de la comunicación, cuyo reto será la educación continua o permanente a fin de reforzar sus competencias o de adquirir aquellas que les permitan desenvolverse en un escenario cambiante, donde el conocimiento juega un papel protagónico en la construcción de una nueva sociedad.

Por consiguiente, los órganos de difusión científica se constituyen en herramientas indispensables de trabajo para el desarrollo eficiente de los procesos propios de cada disciplina del saber humano así como en la interacción con diversas áreas y ciencias, cumpliendo de este modo una función de responsabilidad con su sociedad y contexto.

El término *Sociedad del Conocimiento* ocupa un lugar estelar en la discusión actual de la sociología de las identidades puesto que se trata de un concepto que resume en sí las transformaciones sociales que se están produciendo en la sociedad moderna; y por tal motivo, sirve para el análisis de dichas transformaciones.

Al mismo tiempo, esta nominación ofrece una visión de un futuro inmediato a fin de guiar normativamente las acciones gubernativas de los estados, las naciones y los territorios del mundo, en miras a reducir la brecha digital y la exclusión tecnológica que dominan el escenario geopolítico actual.

Como concepto, el término *sociedad de conocimiento* tiene su origen en el año 1960, con la aparición de la *sociedad post-industrial*, ya que los intelectuales de la época analizaban críticamente los cambios y devenires de la sociedad industrial de aquel entonces. Uno de ellos fue Peter Drucker (1959) quien pronosticó la emergencia de una nueva capa social de trabajadores del conocimiento y la tendencia hacia una sociedad que se caracterizaría por su fuerte estructura económica.

En la década de los 60, Drucker vaticinaba ya que el conocimiento se consolidaría como la fuente más importante de productividad, crecimiento y desigualdad social. Más adelante en la historia sustituiría al trabajo, a la materia prima y al capital. La nueva sociedad se vislumbraba como un paradigma de lo que debería ser el mundo moderno: un lugar propicio para el desarrollo económico a través de un super flujo informativo.

Por su parte, Bell (2001) analizó la sociedad post-industrial como la transición de una economía que promovía productos a una nueva economía basada en servicios y con preferencia hacia los profesionales técnicamente cualificados. En esta sociedad, el conocimiento teórico sería la fuente principal de innovación y el punto de partida de los más ambiciosos programas políticos y sociales del mundo.

A criterio de Bell (2001), la sociedad post-industrial se caracterizaría por la creación de una nueva tecnología intelectual como base de sus procesos de toma de decisión. Además estaría orientada hacia el progreso tecnológico y la evaluación estratégica de la tecnología. Hasta finales de 1970, el análisis de los cambios en la sociedad moderna resaltó los siguientes aspectos:

- La expansión de las actividades estatales y privadas de investigación como base principal de la cientificación de una serie de sectores industriales (Lane, 1966). Esta diagnosis se reflejó en la expansión histórica de los gastos en I+D, producidos en la post-guerra.
- Se incrementaron las actividades económicas basadas en el conocimiento. Con la creciente importancia del conocimiento teórico creció también el peso económico de las actividades basadas en el conocimiento (Machlup, 1962 y Porat, 1977).
- La estructura profesional estaba marcada por trabajadores de conocimiento profesionalizado y con alta cualificación académica. Para Bell (2001), alrededor de una cuarta parte de la población pertenecía a esta nueva clase de conocimiento, en la que se incluyó a empleados con diploma universitario así como empresarios y directivos de categorías de élite.

De forma general, estos tres aspectos apuntaron a una sociedad científicada, academizada y centrada en los servicios profesionales. Cabe mencionar que el concepto *Sociedad del Conocimiento* no fue el único empleado para describir los cambios de la nueva sociedad. También se usaron términos como *sociedad de la información* y *sociedad red*. El primero de ellos sirvió para hablar de aspectos tecnológicos y sus efectos sobre el crecimiento económico y el empleo, considerando para ello a la producción, reproducción y distribución de la información como principios constitutivos en el nuevo orden hegemónico del mundo.

Rápidamente, la noción *Sociedad del Conocimiento* implicó un cambio conceptual y una transición de la información al conocimiento para considerar a este último como principio estructurador de la sociedad moderna en aspectos económicos, laborales, educativos y de formación.

Otro de los términos usados fue el concepto *sociedad red* para referirse a la transformación actual de la sociedad dada la creciente importancia de la información y el conocimiento en los procesos socio-económicos. En ese contexto, información y conocimiento se convierten en los factores productivos más importantes, ya que el enfoque de la sociedad red parte de la idea de una tecnología ya creada y dispuesta al servicio del hombre.

La *sociedad red* propone investigar los efectos de la tecnología e Internet sobre la sociedad. Sin embargo, no tiene en cuenta que la tecnología es una construcción social en cuyo desarrollo intervienen múltiples actores y diferentes intereses. Tampoco profundiza en la idiosincrasia del conocimiento y su relevancia en los procesos socioeconómicos de los países más representativos del mundo.

Desde el año 1990, el concepto *Sociedad del Conocimiento* ha resurgido en el ámbito de las ciencias sociales y su aporte teórico no queda limitado exclusivamente a la base tecnológica para caracterizar a la sociedad actual, sino que va más allá y su comprensión se debe apreciar de forma global y holística. Por ejemplo, autores como Heidenreich (2003) distinguen cuatro definiciones en torno a este término, estas son:

1. *Sociedad del Conocimiento*: indica la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y su utilización en los procesos económicos.
2. *Sociedad del Conocimiento*: resalta nuevas formas de producir conocimiento, considerando a este último como uno de los principales causantes del desarrollo social, junto al capital y el trabajo. Esta sociedad emergente concede relevancia a la producción intensiva de servicios basados en el conocimiento y la información.
3. *Sociedad del Conocimiento*: da importancia a los procesos educativos y de aprendizaje, con especial énfasis en la formación inicial y el aprendizaje a lo largo de la vida.
4. *Sociedad del Conocimiento*: destaca los servicios intensivos de forma profesional y altamente especializados, los cuales se denominan *trabajo de conocimiento* (OECD, 2001 y Reich, 1992).

El concepto *Sociedad del Conocimiento* no está centrado en el progreso tecnológico, más bien considera a la tecnología como un factor de cambio social donde el conocimiento es la base de todos los procesos sociales, visto además como un recurso económico de cuantía intangible.

Con este supuesto, los seres humanos sienten inclinación hacia el aprendizaje a lo largo de la vida y crece en el hombre la conciencia del no-saber y el reconocimiento de la exclusión académica en la sociedad moderna. Ante esta coyuntura podríamos preguntarnos ¿qué es conocimiento?

En su tiempo, Kant (2013) indicó que el conocimiento no es una representación objetiva del mundo, pero tampoco es una representación puramente subjetiva y discrecional. Por ejemplo, somos capaces de distinguir un sueño de la realidad, independientemente de su significado.

Es así como algunas representaciones del mundo se confirman en la práctica, mientras que otras no. Para ello hace falta un equilibrio subjetivo y objetivo del conocimiento que se encuentra justamente en sus antecedentes de estudio.

Las propuestas conceptuales del pragmatismo norteamericano de Dewey (2000) y la teoría de sistemas de Luhmann (1995) definen al conocimiento como un esquema cognitivo que se considera verdadero y variable. Desde este paradigma, los esquemas mentales regulan la relación tanto de los sistemas sociales como físicos, sin cuestionar las expectativas normativas pero sí las expectativas cognitivas, las cuales se corrigen a base de las experiencias adquiridas a lo largo de la vida del hombre.

Esto significa que el conocimiento no representa el mundo de forma objetiva. Si bien existe un criterio de adecuación (verdad), que reside en su convalidación práctica (James, 2000 y Dewey, 1960), puede no estar dado de forma objetiva, sino que se constituiría a través de las interrelaciones entre perceptores y actantes sociales frente a un ecosistema de vida determinado.

Por lo tanto, el ser humano construye socialmente una certeza de realidad (Luhmann, 1995: 166) que es condición imprescindible para cualquier forma de pensar y de actuar. Ello implica ver al conocimiento como una capacidad de acción social (Stehr, 1996). En efecto, no se puede hablar de *Sociedad del Conocimiento* refiriéndonos al hecho de que se está produciendo cada vez más conocimiento. En nuestro caso en particular debemos hablar de *Sociedad del Conocimiento* como la constitución de un sistema autónomo de generación del conocimiento.

Esta nueva sociedad se caracterizaría, explica Luhmann (1995), por la poca importancia que diera a los rituales, las tradiciones y las normas establecidas. Asimismo cuestionaría percepciones, suposiciones y expectativas socialmente arraigadas. En cambio, daría mayor relevancia a las expectativas, variables y revisables, basadas en el conocimiento, la información y los datos.

No en vano, hoy en día vemos reglas y evidencias sometidas a procesos, alternativos y alterativos, de reflexión, lo que indica el deterioro acelerado de las estructuras reguladoras y tradicionales de la sociedad, prejuiciadas como especie de pseudociencia. La consideración de que una sociedad se basa en el conocimiento no depende del tipo de bienes producidos (bienes inmateriales, bienes intensos en I+D) ni tampoco depende de las competencias específicas de sus empleados o trabajadores. Por ejemplo, una determinada organización demuestra trabajo basado en el conocimiento no por sus exigencias laborales, inclusive no se define por sus productos y servicios.

Tampoco se puede conceptualizar a la *Sociedad del Conocimiento* a través de la inmaterialidad de sus procesos económicos (Stehr 2000: 63), pues de este modo se estaría reduciendo la importancia de aquellas actividades relacionadas con la obtención y tratamiento de materias primas así como de la producción de sus bienes materiales. De modo que las actividades inmateriales se estandarizarían, limitando acciones y decisiones individuales dentro de la sociedad.

Entonces ¿qué define a una *Sociedad del Conocimiento*? Veamos a continuación algunos elementos que profundizar esta interrogante:

- *Capacidad innovadora*: En esta sociedad las estructuras y los procesos de reproducción están impregnados de operaciones basadas en conocimiento, lo que daría como resultado que el tratamiento de información, el análisis simbólico y los sistemas expertos dominen con respecto a otros factores de reproducción.
- *Proceso de mejora continua*: Las prácticas y los saberes son sometidos a procesos de revisión continua convirtiendo así a la innovación en un componente cotidiano del trabajo basado en conocimiento (Willke, 1998: 355). El mérito de esta sociedad es que ha sido capaz de crear dinámicas transformadoras de forma permanente, a través de subsistemas orientados al cambio en ciencia, economía y tecnología.
- *Rol protagónico del conocimiento*: Producción, distribución y reproducción del conocimiento han cobrado importancia estratégica e imperiosa en la nueva sociedad. Para esto se busca identificar aquellos espacios que trabajan estratégicamente en la producción y distribución del conocimiento, analizando sus prácticas y objetos constitutivos, con el fin de descubrir su puesta en red y su institucionalización en estructuras locales y en regímenes globales (Rammert, 1999).

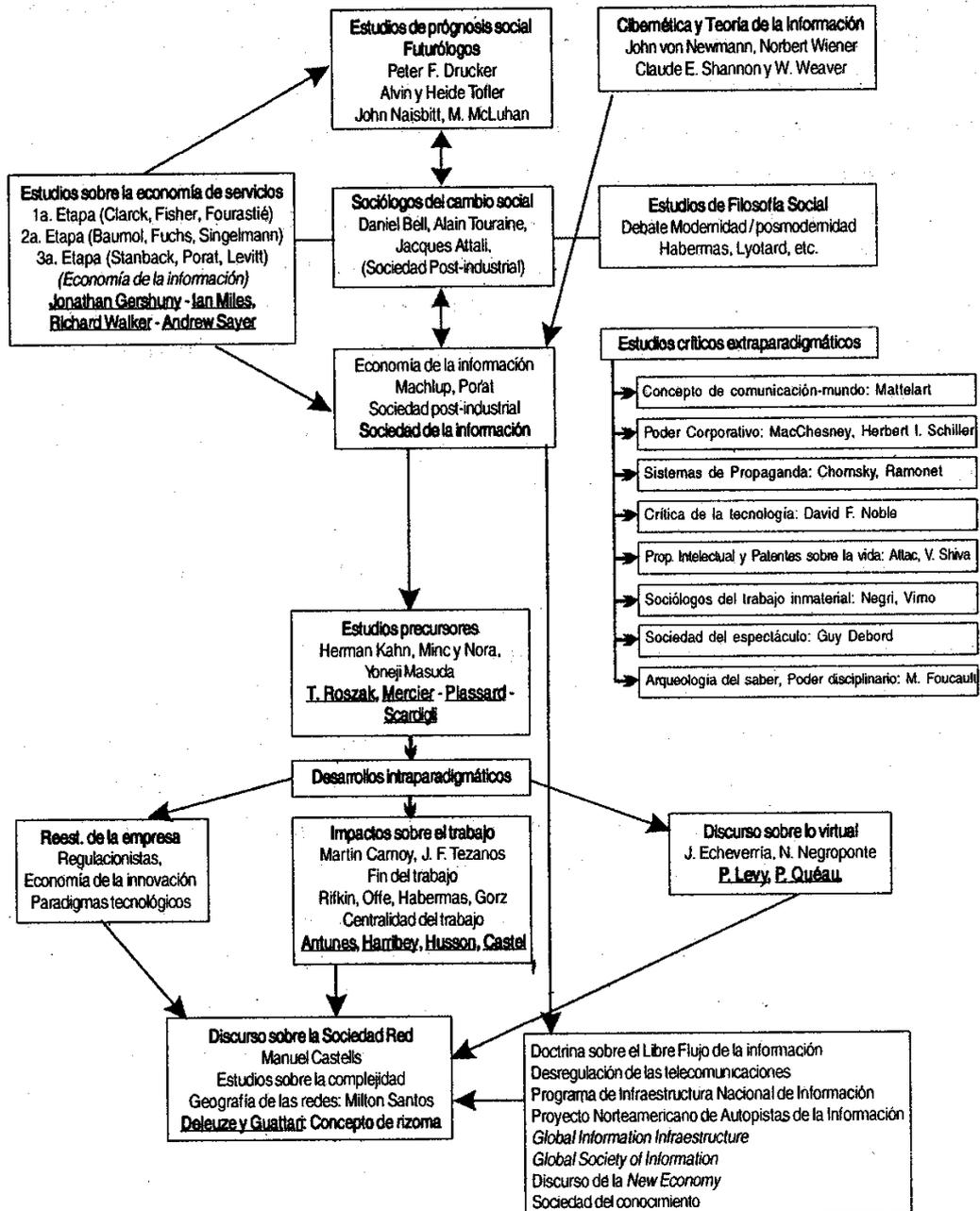
- *Escenario político cambiante:* En la *Sociedad del Conocimiento* existe un ambiente electoral en constante movimiento, puesto que ahora las ciencias políticas también demandan legitimación científica, lo que ocasiona que sus actores cuenten con la intervención de especialistas y asesores, que son justamente investigadores universitarios. Así observamos cómo disminuyen los márgenes de toma de decisión y la capacidad de gestionar procesos sociales por parte del sistema político tradicional.
- *Cambios económicos:* Se observa la primacía del sector servicios por encima del sector de producción de bienes, evidenciado en el posicionamiento de los mercados globalizados de divisas, finanzas y capitales. Además, la estructura ocupacional ha cambiado radicalmente a través del crecimiento de las categorías profesionales altamente calificadas. En la actualidad, dentro de las empresas crece la necesidad de tener sistemas adecuados de gestión del conocimiento y de adaptar estos sistemas organizativos a un entorno social cambiante.
- *Cambios educativos:* En cuanto a las estructuras ocupacionales, se da mayor importancia a la educación. Eso refleja la transformación de la universidad como institución de educación superior masificada. En esta nueva sociedad, no se puede dar respuesta sobre si el progreso tecnológico es el causante del incremento del nivel educativo o si el incremento del nivel formativo ha impulsado la innovación tecnológica.

- *Cambios culturales:* En el ámbito cultural se han producido transformaciones profundas relacionadas con la globalización, el uso de Internet, los procesos culturales y las interacciones sociales relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Hoy en día, ha cobrado protagonismo la gestión cultural en las grandes ciudades, vinculada al uso efectivo, eficaz y eficiente de las tics en relación a la visión estético-artística de la urbe.
- *Cambios tecnológicos:* El concepto *Sociedad del Conocimiento* hace referencia a cambios tecnológicos relacionados a la planificación, formación, organización, gestión y transferencia del conocimiento, datos e informaciones. Sin embargo, una tecnología emergente está en dependencia de los procesos económicos y de las decisiones políticas de las grandes naciones en el contexto de la aldea global (Willke, 1998).

Autores como Heidenreich (2003) afirman que los investigadores, frente a un concepto tan general como *Sociedad del Conocimiento*, deben mantener una postura escéptica. Por ejemplo, explica el autor, habría que preguntarse si es posible definir un tipo de sociedad exclusivamente por su sistema de conocimiento, teniendo en cuenta que ninguna sociedad pudiera existir en condiciones contrarias.

Tampoco queda claro si el conocimiento no es más que una categoría residual que sirve para dar respuesta al crecimiento económico que no se ha podido explicar a través de otras categorías de estudio. Según Heidenreich (2003), el conocimiento pareciera ser una visión directriz en lugar de un concepto sociológico contrastado. Otras aportaciones teóricas se observan en la tabla 1:

Tabla 1. Conformación discursiva de la *Sociedad del Conocimiento*



Fuente: Gandarilla (2004)

1.2. Características de la *Sociedad del Conocimiento*

No es ninguna novedad afirmar que la *Sociedad del Conocimiento* se encuentra en un entorno repleto de datos, frases e íconos mediáticos. En la actualidad, nuestra autopercepción, o la imagen que construimos de nosotros mismos, se ha modificado completamente en la misma medida que la percepción del entorno que nos rodea.

En otras palabras, el mundo cambia junto a sus actantes sociales. Y es que si antes los seres humanos pensábamos en escala local, limitando las fronteras del pensamiento por límites geográficos y aquello conocido, hoy nuestros horizontes se despliegan hacia un carácter más planetario y universal.

El contexto efervescente en cuanto al flujo dinámico de la información no significa que estemos al tanto de todo lo que sucede en el mundo. Lo que ocurre es que los numerosos mensajes que recibimos día a día provienen de latitudes tan diversas y lejanas que quizás nunca conozcamos de forma analógica, física y presencial. Este ecosistema digital de la vida humana en base a la transferencia del conocimiento y a sus movimientos globales se encuentra caracterizado por:

1. *Exuberancia*. Riqueza de datos y volumen de información.
2. *Omnipresencia*. Contenidos por doquier, son parte del escenario público contemporáneo y también de nuestra vida privada.
3. *Irradiación*. Distancia ilimitada, las barreras geográficas se difuminan, las distancias físicas se vuelven relativas.
4. *Velocidad*. La comunicación se ha vuelto instantánea e incluso simultánea.

5. *Multilateralidad/Centralidad.* Las capacidades técnicas y tecnológicas de la comunicación contemporánea permiten que recibamos información de todas partes. Sin embargo, el contenido más conocido suele ser elaborado en las grandes metrópolis culturales. Por ello el país con más usuarios de la red sigue siendo Estados Unidos.
6. *Interactividad/Unilateralidad.* Los nuevos instrumentos permiten que los usuarios sean productores de sus propios mensajes y con ello se ayuda a incrementar el caudal de datos disponible en la red.
7. *Desigualdad.* La *Sociedad del Conocimiento* ofrece abundancia de contenidos y muchas posibilidades para la educación de la humanidad. Numerosos autores suelen tener visiones optimistas acerca de las capacidades igualitarias y liberadoras de la red de redes (Gates, 1995 y 1999 y Negroponte, 1995). Sin embargo, mientras las naciones industrializadas extienden el acceso a la red en porcentajes cada vez más altos, Internet sigue siendo ajeno a casi la totalidad de habitantes en los países pobres e incluso en zonas y segmentos marginales de los mismos países desarrollados.
8. *Heterogeneidad.* En los medios contemporáneos se duplican y multiplican actitudes, opiniones, pensamientos y circunstancias que caracterizan la naturaleza y las particularidades de la sociedad actual. Por ejemplo, si hay creatividad, inteligencia y arte eso se reflejará en los nuevos espacios comunicativos de la *Sociedad del Conocimiento*. En cambio, si existen altos índices de prejuicios, abusos, insolencias y crímenes, esas actitudes y posiciones estarán expresadas en los contenidos informativos de las grandes empresas de comunicación.

Es más, Internet se ha convertido en foro para manifestaciones de toda índole y existencia de contenidos. Por ello se habla de una sociedad *infoxicada* (demasiada información + fuerte nivel de intoxicación moral y de contenidos falsos).

9. *Desorientación*. La enorme y creciente cantidad de información no necesariamente es fuente de enriquecimiento cultural, también se ha convertido en aturdimiento personal y colectivo. Los nuevos medios necesitan aprendizajes específicos para elegir entre aquello que es útil y aquellos contenidos que se podrían prescindir.
10. *Ciudadanía pasiva*. La dispersión y la abundancia de mensajes, la preponderancia de contenidos de carácter comercial, la ausencia de capacitación y de reflexión crítica han fomentado que el consumo y la mercantilización prevalezca sobre la creatividad e innovación de servicios profesionales y especializados. En este sentido, la ciudadanía pasiva hace que el intercambio mercantil sea más frecuente que el intercambio de conocimientos.

Por su parte, Cabero (2002) expone ciertas características básicas que también definen a la *Sociedad del Conocimiento*, las cuales se enumeran en la figura 1.

Figura 1. Características de la Sociedad del Conocimiento



Fuente: Cabero (2002)

1.3. Paradojas que presenta la noción de Sociedad del Conocimiento

Al hablar de las paradojas de la Sociedad del Conocimiento, es necesario citar el trabajo de Stehr (1994 y 2000) quien menciona la fragilidad de los tiempos modernos y los múltiples avances tecnológicos y científicos que eclosionan en un sentido de incertidumbre total, con especial incidencia en los mercados financieros y comerciales, lo que ha obligado a las organizaciones a aumentar su flexibilidad cognitiva para adaptarse a dichos cambios.

Igualmente Stehr (1996) ratifica que el aumento y la difusión del conocimiento científico solo generan más incertidumbre, fragilidad y contingencia. Se podría decir que a mayor conocimiento, más desconcierto social, ya que al aumentar los conocimientos con gran rapidez aumenta al mismo tiempo el saber de lo que no sabemos y la ignorancia consciente de los límites del ser humano (Evers, 2000: 8).

Uno de los rasgos predominantes de la *Sociedad del Conocimiento* es la noción de incertidumbre, sintetizada en la transición del *desconocimiento del no conocimiento* hacia el *conocimiento del no conocimiento*. Esta transformación paradigmática ahora viene a caracterizar los subsistemas de ciencia y tecnología; ya que al ser permeables las fronteras que antes distinguían los sistemas de producción de conocimiento se ha aumentado la incertidumbre en la sociedad y sus procesos de innovación.

Es así como la idea de incertidumbre es inmanente al proceso de generación del conocimiento moderno, lo que conllevaría que el procedimiento experimental y los discursos hipotéticos de la ciencia ingresen a formar parte de esta nueva sociedad, donde las prácticas científicas vendrían a condicionar las prácticas cotidianas de la sociedad en su conjunto (Krohn & Weyer, 1989 y Krohn, 1997).

De modo que la práctica experimental cobra relevancia en la *Sociedad del Conocimiento* al erigirse como un intento sistemático de procesar colectivamente y aprender de la experiencia. Según Krohn (1997: 66), hablamos de práctica experimental cuando:

- Se usan las nuevas tecnologías basadas en el conocimiento en un contexto organizativo determinado.
- Una red de actores integra diferentes formas de aprendizaje (*learning by using, doing, designing, researching, reflecting*).
- Existen posibilidades institucionalizadas de retroalimentar los procesos de innovación a través de experiencias adquiridas en el ejercicio de buenas prácticas profesionales.

En la Sociedad del Conocimiento, los procedimientos basados en la práctica experimental buscan nuevas soluciones y caminos a fin de resolver los efectos negativos derivados de la que, autores como Cardona (2013), han denominado *sociedad de riesgo*, ya que en un contexto cambiante el hombre moderno también está proclive a teorías dudosas y tecnologías deficientes.

Por consiguiente, la Sociedad del Conocimiento no se caracteriza por una especie de extensión del conocimiento que reduzca el desconocimiento, sino por unas prácticas experimentales que dan como resultado (Castells, 1996):

- Conocimiento,
- Desconocimiento,
- Incertidumbre,
- Inseguridad.

Estas variables quedarían reflejadas en un cuestionamiento más fuerte hacia las reglas y evidencias aceptadas comúnmente en la sociedad tradicional. La nueva sociedad estaría marcada por la erosión de sus estructuras reguladoras y el impulso de reglas y normas congruentes con los valores de la tecnología y la información.

Uno de los indicadores clave para el desarrollo de esta sociedad será la correspondencia entre desregulación y una especie de nueva regulación. Finalmente, es necesario aplicar el *Diagrama de Ishikawa* o *Diagrama de Causa-Efecto* (Ishikawa, 1943) para determinar cuáles son las paradojas globales de la Sociedad del Conocimiento, teniendo como resultado la figura 2.

Figura 2. Paradojas de la Sociedad del Conocimiento



Fuente: Diagrama de Ishikawa (1943)

1.4. Riesgos de exclusión en la Sociedad del Conocimiento

En los procesos socioeconómicos contemporáneos, el conocimiento se convierte en el factor de producción más importante y es allí donde el capitalismo viene a caracterizar el sistema geopolítico actual, lo que implica el surgimiento de nuevas formas de exclusión.

Ya en su acervo político, el término Sociedad del Conocimiento se proyecta dentro de la agenda social de los gobiernos y sus mandantes a fin de reducir las injusticias e inequidades existentes (Castel, 2000), puesto que los riesgos de exclusión estarían allí relacionados con el acceso a la información y los datos abiertos.

A propósito de ello, se habla de *división o brecha digital* para referirse a las diferencias e irregularidades que presenta el acceso abierto a la información mediante el uso democrático de la tecnología, un aspecto cada vez más en debate pues en el converge el tema de la alfabetización digital y la ciudadanía activa.

Más aún, cualquier ciudadano del mundo tiene el derecho a exigir las mismas oportunidades para acceder a Internet, de forma metódica y efectiva. Desde esta perspectiva, el término *división digital* hace referencia a una cierta desigualdad tanto geográfica como social para empoderarse activamente de las tecnologías (Marina, 1999; Rhode y Shapiro, 2000; Castells, 2000; Kerrey, 2000; Shashaani y Khalili, 2001).

Para reducir la brecha digital se han emprendido programas políticos específicos que fomentan el uso de ordenadores y el acceso abierto a la tecnología en los diferentes ámbitos de la vida social, sin exclusión de género, edad o nivel económico. Aun así, se siguen reproduciendo las mismas desigualdades sociales pero esta vez a través del uso de la red o de la información disponible en Internet (Welsch, 2002).

Las posibilidades de no-uso de las redes tienen múltiples causas sociales. Por ello, la noción de Sociedad del Conocimiento busca mayor equidad a través de esfuerzos educativos y formativos dirigidos a la ciudadanía. Sin embargo, existen poderes políticos de por medio que cree que un aumento general del nivel de cualificación de la población, y de sus titulaciones académicas, causaría una devaluación de los títulos profesionales.

Y es que para muchos teóricos, la desilusión de la sociedad postmoderna frente a sus políticas educativas ha limitado una transformación real de la tecnología puesta al servicio de la ciencia y el humanismo (Bittlingmayer, 2001: 22). Por ejemplo, los mecanismos de competencia del mercado capitalista siguen produciendo desigualdades y discriminaciones sociales a gran escala y con impacto global.

La Sociedad del Conocimiento insiste en la transformación de los mercados y busca la desestandarización de las relaciones laborales. Por ejemplo, el trabajo parcial, autónomo y temporal es una modalidad de empleo más frecuente ya que la desregularización del trabajo marca tendencia en un mundo globalizado (Castells, 2000).

De ahí que autores como Gorz (2001) refieren el término *capitalismo del conocimiento* para hablar de aquel conocimiento visto como capital inmaterial y elemento esencial de la cultura contemporánea, vinculado al desarrollo de capacidades, competencias y relaciones humanas de la sociedad moderna. Por esta razón, Gorz (2001) asigna al concepto de Sociedad del Conocimiento una visión política que podría romper las reglas del juego pre-establecido por el sistema capitalista.

Y es que las estructuras y los procesos de reproducción material y simbólica de la sociedad están tan impregnados de operaciones tecnificadas que el tratamiento de la información, los análisis de datos y los sistemas expertos cobran primacía frente a factores de reproducción clásicos como el capital y el trabajo.

La Sociedad del Conocimiento no implica más expertos, más infraestructuras y más estructuras tecnológicas sino que da relieve a la producción, distribución y reproducción del conocimiento (Gorz, 2001). Una de sus características es la transformación radical de su estructura económica, ya que hemos pasado de un sistema productivo basado en factores materiales a un sistema económico basado en factores simbólicos.

En cambio, en la sociedad postmoderna, factores cognitivos como la creatividad, el conocimiento y la información contribuyen notablemente a la riqueza intangible de las empresas, dándoles un valor competitivo en el mercado.

Desde este paradigma se ha producido una cientificación de áreas esenciales en la sociedad actual, expresada en los siguientes aspectos (Stehr, 2000):

- Sustitución de los saberes socialmente normalizados por aquellos conocimientos admitidos por la comunidad científica.
- Tendencias hacia la constitución de la ciencia como fuerza productiva directa.
- Constitución de un sector político específico vinculado a la educación y la ciencia.

- Constitución de un nuevo sector productivo relacionado con la producción del conocimiento.
- Transformación de las estructuras clásicas de poder, surgimiento de la tecnocracia.
- Transformación de la base legitimadora del poder hacia un conocimiento especial: poder de expertos y especialistas.
- El conocimiento viene a definir tanto la desigualdad como la solidaridad social.
- Transformación de las fuentes dominantes de conflictos sociales en el contexto de la globalización.

En síntesis, la Sociedad del Conocimiento es el creciente conocimiento del no conocimiento, es la aceptación de vivir en un ecosistema de vida contemporáneo repleto de incertidumbres e inseguridades. Aquí, el conocimiento es sometido a un proceso de reflexión y revisión continua, lo que ocasiona el cuestionamiento hacia las reglas y las suposiciones establecidas de manera clásica en sociedad (Stehr, 2000).

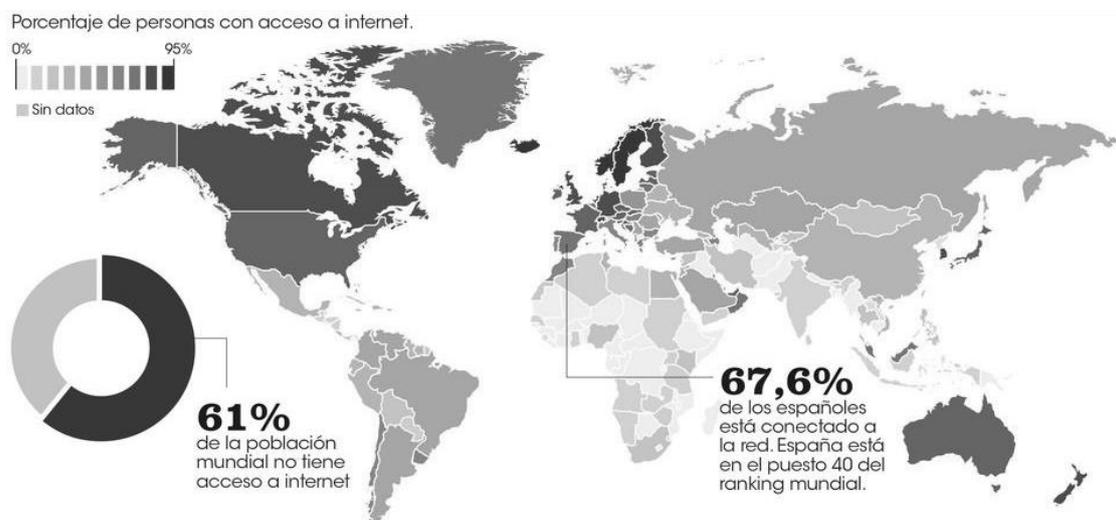
Las Sociedades del Conocimiento se distinguen por poner a disposición de los actantes sociales nuevas y más amplias opciones de acción, y al mismo tiempo, cuestionan críticamente las estructuras de acción generalizadas y homogeneizadas. En una Sociedad del Conocimiento se erosionan las estructuras reguladoras de forma más rápida para dar paso a reglas y valores acorde a los principios que defiende dicha sociedad (Krüger, 2006).

Como resultado, las Sociedades del Conocimiento ganan en estabilidad, pero también acarrearán inseguridad y fragilidad (Castells, 1996). Se observa además que estas sociedades no se conforman por unidades sociales e intelectuales homogéneas, sino que obedecen a diferentes esquemas de organización y de pensamiento.

Según Castells, (1996), una Sociedad del Conocimiento sigue dominada por los principios básicos del capitalismo y se prevé que seguirá reproduciendo las mismas desigualdades o nuevas formas de inequidad.

De modo similar, sería más conveniente hablar de un *capitalismo de conocimiento* o *economía del conocimiento* (Gorz, 2001) teniendo en cuenta que los principios básicos de las sociedades avanzadas siguen siendo la acumulación de capital y que se pretende someter la generación y el uso del conocimiento a las reglas del mercado. Según la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT, 2014), uno de los riesgos más visible de la exclusión en los entornos digitales es la denominada *brecha digital*, la cual se grafica a continuación (ver figura 3).

Figura 3. Los rostros de la exclusión digital



Fuente: Unión Internacional de Telecomunicaciones (2014)

1.5. Lo individual y su inmersión con las tecnologías

En la Sociedad del Conocimiento, observamos lo individual y subjetivo en tensión con lo mediatizado y lo mecánico, como cuestionamiento fenoménico de lo que tradicionalmente definía los límites de lo *humano*. Y es que en la actualidad tenemos robots, interfaces, circuitos, plataformas y virtualidades que se muestran en convivencia diaria y permanente con subjetividades, madres, *flâneurs* y *youtubers* (Domínguez et al, 2017).

Vivimos entre mecanismos y actitudes, objetividades y subjetividades, tendencias e identidades simbióticas de lo analógico junto a lo digital (Domínguez et al, 2017). Todo ello viene a componer los desafíos de estudio de la *ciudadanía digital*, que no es otra cosa que los mecanismos de acción, participativa y prosumidora, de cualquier usuario en los entornos digitales (ver figura 4).

Figura 4. Ciudadanía digital



Fuente: Sampietro, A. (2016)

No se trata de negar la subjetividad del humano, sino de enfocar de cierta manera y con una metodología adecuada los problemas sociales de hoy, que son únicos en su contexto e historia. A criterio de Domínguez et al. (2017), los actantes sociales debemos procurar establecer diferencias entre lo que definimos como:

- *Socio*: antropología, sociología, etnografía, economía, historia, etc.
- *Psi*: psicología, psicoanálisis, psiquiatría, etc.

Por lo que sigue, es importante revisar cómo conviven las manifestaciones de individualidad frente a las tendencias socioculturales de la sociedad contemporánea. No se trata de analizar la vida social como un objeto de estudio estable y permanente, lo que se busca es comprender las rutinas cotidianas y la etnografía del hombre postmoderno como un *fluir* variable que depende del momento de la observación y sus fluctuaciones (Verón, 2004).

Los estudios sobre las mediatizaciones y los espacios sociales construidos por o relacionados con ellas, responden a los fenómenos mediáticos en primera persona que protagonizan los nuevos actantes sociales dentro de las plataformas digitales e interactivas.

Para autores como Benveniste (1976, 1997), De Marinis (2005), Greimas (1966, 1971), Kerbrat-Orecchioni (1980) y Maingueneau (1976, 1984, 1999), el estudio de los esquemas formales de lo enunciativo o narrativo de la Sociedad del Conocimiento generará más productividad investigativa que las grandes discusiones sostenidas históricamente sobre el lugar de la lingüística en la sociedad y la cultura. Por tanto, las construcciones macro de la semiosis social tienen que desarrollarse desde nuestras experiencias de investigación en el contexto dinámico de la virtualidad contemporánea más que desde nuestros recorridos antecesores de lectura (Verón, 2004).

1.6. En resumen

Después del recorrido bibliográfico presentado en el capítulo I se define a la Sociedad del Conocimiento (SC) a partir del concepto acuñado por Crovi (2004) debido a que la autora analiza este fenómeno de estudio desde la transversalidad de las ciencias de la comunicación en el contexto emergente de las nuevas tecnologías.

Crovi (2004) reconoce que estamos frente a una sociedad atravesada en todas sus actividades por procesos altamente especializados en comunicación e información, donde el conocimiento ocupa un lugar sustantivo y se convierte en fuente de riqueza y poder. En esta nueva sociedad se produce un rápido crecimiento de las tics, las cuales impactan significativamente en todos los sectores sociales en el marco de la globalización.

Entonces resulta que el capital básico de la Sociedad del Conocimiento es la inteligencia colectiva y la información en todos sus niveles, distribuida en forma continua, puesta en sinergia en tiempo real y finalmente legitimada por la comunidad científica. La paulatina incorporación de estos procesos de convergencia en las diferentes actividades de la vida del ser humano han producido, y producen, transformaciones radicales en las prácticas cotidianas de la sociedad actual, puesto que la resignifica y le otorga nuevos sentidos e interpretaciones.

En resumidas cuentas, la intención de este primer capítulo fue presentar de forma global un abordaje teórico de la Sociedad del Conocimiento (SC) para comprender la coyuntura histórica, política-económica y tecnológica que vive el hombre contemporáneo, en cuyos escenarios se desenvuelven los nativos digitales, objeto particular de nuestro estudio.

Referencias bibliográficas del capítulo I

- Asimov, I. (2011). *Grandes ideas de la ciencia*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bell, D. (2001). *El advenimiento de la sociedad post-industrial. Un intento de pronosis social*. Madrid. Alianza Editorial.
- Benveniste, E. (1976). *Análisis automático del discurso*. Madrid: Hacheté.
- Benveniste, E. (1997). Problemas de lingüística general II. México: Siglo XXI.
- Bittlingmayer, U. (2001). Spätkapitalismus oder Wissensgesellschaft en *Aus Politik und Zeitgeschichte*. B36.
- Cabero, J. (2002). Nuevos retos para las universidades. La incorporación de las Tics. *Revista Escuela Casa Abierta*. 5, 7-41.
- Cardona, J. (2013). *Formación y desarrollo profesional del docente en la Sociedad del Conocimiento*. Madrid: Editorial Universitas.
- Casas, R. y Dettmer, J. (2004). Sociedad del Conocimiento, capital intelectual y organizaciones innovadoras en *Cátedra Sociedad del Conocimiento*. México: Flacso-SER/SEP/UEALC.
- Castel, R. (2000). Die Metamorphosen der sozialen Frage. *Eine Chronik der Lohnarbeit*. Konstanz.
- Castells, M. (1996). La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura en *La Sociedad Red*. Madrid: Alianza Editorial.
- Crovi, D. (2004). *Sociedad de la Información y el conocimiento*. Buenos Aires: La Crujía.
- De Marinis, P. (2005). 16 comentarios sobre las sociologías y las comunidades. *Papeles del CEIC*, 15, 1-38.
- Dewey, J. (1960). *On Experience, Nature, and Freedom. Representative Selections*. New York: Bobbs-Merrill.

- Dewey, J. (2000). *La Miseria de la epistemología: ensayos de pragmatismo*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Domínguez, G., Jaén, A. y Ceballos, M. (2017). Educar la virtualidad. *Pixel Bit*. 50.
- Drucker, P. (1959). *Landmarks of Tomorrow*. New York: Harper.
- Evers, H. (2000). *Culturas Epistemológicas: Hacia una Nueva Sociología del Conocimiento*. Universität Bielefeld. Fakultät für Soziologie. Forschungsschwerpunkt Entwicklungssoziologie.
- Gandarilla, J. (2004). La sociedad de la información en la Argentina: una mirada desde la economía política, en *Sociedad de la Información y el conocimiento*. Buenos Aires: La Crujía.
- Gates, B. (1995). *Camino al futuro*. Madrid: McGraw-Hill / Interamericana de España.
- Gates, B. (1999). *Los negocios en la era digital*. Barcelona: Plaza & Janes.
- Gorz, A. (2001). Welches Wissen? Welche Gesellschaft? Textbeitrag zum Kongress Gut zu Wissen, *Heinrich-Böll-Stiftung*, 5.
- Greimas, A. (1966). *Semántique structurale. Recherche de méthode*. París.
- Greimas, A. (1971). *Strukturelle Semantik. Methodologische Untersuchungen*. Autorisierte Übersetzung aus dem Französischen von Jens Ihwe. Braunschweig.
- Heidenreich, M. (2003). Die Debate um die Wissensgesellschaft en *Wissenschaft in der Wissensgesellschaft*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Ishikawa, K. (1943). Diagrama de Ishikawa en The Legacy of Ishikawa. *Quality Progress* 37(4): 54-57.
- James, W. (2000). *El pragmatismo. Un nuevo nombre para viejas formas de pensar*. Madrid: Alianza Editorial.
- Kant, I. (2013). *Crítica de la razón pura*. Madrid: Taurus.

- Kerrey, R. (2000). The power of Internet for learning. Moving from Promise to Practice en *Report of the web-based Education Commission to the President of the Congress of the United States*. Disponible en: <http://interact.hpcnet.org/webcomission/index.htm>
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1980). *L'énonciation de la subjectivité dans le langage*. París: Armand Colin.
- Krohn, W. y Weyer, J. (1989). Gesellschaft als Labor en *Soziale Welt*. Jg.40. p. 349-373.
- Krohn, W. (1997). Rekursive Lernprozesse: Experimentelle Praktiken in der Gesellschaft en *Technik und Gesellschaft*. Jahrbuch 9: Innovation – Prozesse, produkte, Politik. Frankfurt a.M. / New York.
- Krüger, K. (2006). El concepto de la Sociedad del Conocimiento. *Biblio 3W*, XI (683).
- Lane, R. (1966). The Decline of Politics and Ideology in a Knowledgeable Society. *American Sociological Review* 21.
- Luhmann, N. (1995). Die Soziologie des Wissens. Probleme ihrer theoretischen Konstruktion. S. 189-201 en *Gesellschaftsstruktur und Semantik*. Bd. 4. Frankfurt: Suhrkamp.
- Machlup, F. (1962). *The Production and Distribution of Knowledge in the United States*. Princeton: Princeton University Press.
- Maingueneau, D. (1976). *Introducción a los métodos del análisis del discurso*. Buenos Aires: Ed. Hachette.
- Maingueneau, D. (1984). *Genèses du discours*. Liège-Bruxelles: Mardaga.
- Maingueneau, D. (1999). Analysing self-constituting discourses. *Discourse Studies*, 1(2), 175-199.
- Marina, J. (1999). El timo de la sociedad de la información, en *Educación e Internet*. 1º Congreso Educación e Internet. Educnet 99. Madrid: Santillana.

- Negroponte, N. (1995). *Ser digital*. Barcelona: Ediciones B.
- Nik (2012). *Gaturro en el mundo virtual*. Madrid: Montena.
- OECD (2001). *The 2001 Progress Report*. París: Secretary-General of the OECD.
- Porat, M. (1977). *The information Economy: definition and Measurement*. Washington: US Government printing Office.
- Rammert, W. (1999). Produktion von und mit Wissensmaschinen. Situationen sozialen Wandels hin zur Wissensgesellschaft en *Wissen und Arbeit. Neue Konturen von Wissensarbeit*. Münster: Westfälisches Dampfboot.
- Reich, R. (1992). *The Work of Nations. Preparing Ourselves for the 21st Century*. New York: Vinatage Book.
- Rhode, G. y Shapiro, R. (2000) *Falling through the Net: Towards Digital Inclusion. Report NTIA-ESA*. Washington: US Department of Commerce.
- Sampietro, A. y Morant, M. (2016). Emoticonos y emojis: análisis de su historia, difusión y uso en la comunicación digital actual en *Repositori de Contingut Lliure*. Disponible en: <http://roderic.uv.es/handle/10550/53873>
- Shasshaani, L. y Khalili, A. (2001) Gender and computers: similarities and differences in Iranian collage students' attitudes towards computers. *Computers & Education*, 37, 363-375.
- Stehr, N. (1994). *Arbeit, Eigentum und Wissen. Zur Theorie von Wissensgesellschaften*. Frankfurt: Suhrkamp.
- Stehr, N. (1996). Wissensgesellschaften oder die Zerbrechlichkeit modernen Gesellschaften. *Vortrag Forschungszentrum, Karlsruhe* 12.
- Stehr, N. (2000). *Die Zerbrechlichkeit moderner Gesellschaften*. Weilerswist: Velbrück.
- Verón, E. (2004). *Fragments de un tejido*. Madrid: Gedisa.

World Bank Institute (2008). *The Growth Report Strategies for Sustained Growth and Inclusive Development*. Washington: The World Bank Group.

Willke, H. (1998). *Systemisches Wissensmanagement*. Stuttgart: UTB/Lucius & Lucius.

Welsch, W. (2002). Sport Viewed aesthetically, even as Art? In *the Aesthetics of Everyday Life*. New York: Columbia University Press.

CAPÍTULO II

COMPRENDIENDO EL CONCEPTO DE NATIVO DIGITAL

*Más que tener una generación de nativos digitales,
lo que tenemos son, tristemente, huérfanos digitales.*

*La tecnología no viene en los genes,
y el sentido común para darle buen uso, tampoco.*

Enrique Dans (2010)



Fuente: Pinterest (2013)

ÍNDICE CAPÍTULO II

Cartografía conceptual.....	52
Características del nativo digital.....	63
Clasificación de los usuarios en función de su relación con la red 2.0.....	67
Usos de las tics por parte de los nativos digitales.....	72
En resumen.....	76
Referencias bibliográficas.....	78

2.1. Cartografía conceptual

En el capítulo II se analiza de forma conceptual el aporte teórico de diferentes autores que estudian el concepto de *nativo digital*, a través de una revisión de literatura que se ha desarrollado cronológicamente dentro del tema en sí.

Investigación de Tapscott (1998)

La historia del término *generación net* tiene como antecedente la referencia que dio Tapscott (1998) sobre aquellos jóvenes que nacieron rodeados de tecnologías de la información y la comunicación, donde sus capacidades innatas y habilidades de aprendizaje estuvieron influenciadas por dicho entorno constituido por la dominancia de dispositivos electrónicos, con alta velocidad de transmisión de datos e informaciones.

A criterio de Tapscott (2009), el ejercicio y uso continuo e intenso de una región particular del cerebro por parte de la *generación red* hacía reaccionar en ellos un músculo determinado que provocaba aumento de tamaño de la corteza cerebral y eficiencia en el desarrollo del pensamiento estratégico e innovador.

En esta misma medida, Tapscott (2009) empezó una línea de investigación sobre la brecha digital que se estaba creando en aquel entonces entre la población joven y adulta, apuntando su estudio hacia la aparición de nuevas habilidades cognitivas y didácticas por parte de la generación digital, como por ejemplo:

- Facilidad y rapidez para realizar tareas (multitareas).
- Libertad de elección y toma de decisiones autónomas.
- Personalización de herramientas digitales.
- Innovación constante.

Investigación de White et al. (2009, 2010, 2011)

Un aporte valioso para el estudio de los nativos digitales lo constituye el trabajo de White et al. (2010) quien considera que no es funcional segmentar a la población en nativos o inmigrantes; al contrario, un correcto uso sería llamarlos residentes y visitantes, ya que el problema de fondo no debería limitarse a qué tecnologías utilizan los usuarios en red sino en cómo las usan. Para White et al. (2011), lo que define a ambos grupos no se debería limitar a variables de sexo, edad o condición económica. En su estudio identificó los siguientes perfiles:

- *Residente*: es una persona que vive un porcentaje de su vida en línea. La red es compatible con la proyección de su identidad y facilita sus relaciones personales. Esta persona utiliza la red en todos los aspectos de su vida; de hecho, considera que una determinada parte de su vida se vive en línea. Por tanto, la red se ha convertido en un aspecto crucial de cómo se presentan y cómo mantienen sus redes de contacto.
- *Visitante*: es una persona que utiliza la red como una herramienta siempre que sea necesario. A menudo, deja pasar un largo tiempo para entrar en línea en lugar de sentarse frente a una pantalla para mantener su presencia como haría un residente. Siempre tienen una necesidad adecuada y orientada al utilizar la red, pero no residen allí. Son escépticos de los servicios que les ofrecen, de la posibilidad de poner en línea su identidad y no sienten la necesidad de expresarse mediante la participación de la cultura digital.

Investigación de García et al. (2009, 2011)

Desde los estudios de las ciencias de la comunicación es importante conocer cuáles son las nuevas relaciones sociales que los jóvenes están produciendo en la Sociedad del Conocimiento. Además, es necesario conocer las actitudes, comportamientos y percepción que los actantes sociales tienen de dicho proceso.

Según García et al. (2009), se necesita comprobar en qué medida los nativos digitales son conscientes de su contribución a la realidad social que viven a diario. Y es que las tecnologías de la información y la comunicación está transformando las conductas y las relaciones sociales de los jóvenes 2.0, lo que ha supuesto nuevos modos de relacionarse en los entornos digitales y la emergencia de diferentes comportamientos sociocomunicativos (García, 2011).

Investigación de Prensky (2001)

Prensky (2001) constituyó un gran aporte al campo de la neurociencia ya que sus estudios analizaron los procesos existentes en ciertas partes del cerebro humano, tomando como muestra jóvenes universitarios. Además investigó el lenguaje que estos empleaban en los entornos digitales.

Sus resultados mostraron que la exposición y estimulación realizada por diferentes tipos de herramientas y dispositivos tecnológicos cambia el sistema cognitivo del cerebro, lo que llevaría a un usuario determinado a adquirir una nueva estructura mental que facilitaría su inmersión adaptativa en los entornos digitales.

En este punto, podríamos acotar que un cambio visible ha sido la forma como los jóvenes leen la información hoy en día, puesto que ya no leen de manera lineal, sino que lo hacen siguiendo los patrones del hipertexto (saltando de una información a otra). Por tanto, apuntan Prensky (2001), cuando los jóvenes asimilan una información cualquiera lo hacen desde unas estructuras cognitivas paralelas y no secuenciales.

No podemos dejar de mencionar que gracias a Prensky (2001) se acuñó el término *nativo digital*, puesto que su propuesta teórica segmentó a los usuarios entre nativos e inmigrantes digitales, donde la principal diferencia radica, a criterio del autor, en que los inmigrantes se integran al mundo de las tics pero conservan habilidades y características propias de su generación; su inmersión en red no es absoluta, sino parcializada.

Investigación de Lenhart, Rainie y Lewis (2001)

Este grupo de investigadores estudió al mismo colectivo de jóvenes usuarios a quienes denominó respectivamente *instant message generation*. Lenhart, Rainie y Lewis (2001) defienden que los nativos digitales tienden a poseer características determinadas por el uso y sus prácticas en la red 2.0 como son:

- Más autonomía y libertad de uso.
- Mayor grado de interacción.
- Una toma de decisión elevada.
- Más colaboración y comunicación entre iguales.

Investigaciones de Kennedy, Kraus, Gray et al. (2006, 2007, 2008, 2010)

Últimamente se han expuesto estudios en relación con el uso de la tecnología y la falta de evidencias empíricas que certifiquen que los nativos digitales tengan un grado alto, o muy alto, en competencias tecnológicas aplicadas a todos los contextos de la vida, dentro de la Sociedad del Conocimiento.

Autores como Kennedy et al. (2006, 2007) cuestionan la existencia de los denominados *nativos digitales* por algunos motivos que analizan en sus investigaciones. Dentro del debate, el primero de los supuestos refutados es creer que todos los estudiantes de primer año de universidad son parte de la generación digital. También cuestionan abiertamente si estos jóvenes tienen un conocimiento sofisticado y experticia en el manejo de las tics.

De igual manera se preguntan *¿todos los adultos son analfabetos digitales y se les dificulta adquirir ciertas habilidades propias de los jóvenes nativos?* Asimismo, ponen en duda el siguiente hecho: si bien los estudiantes universitarios utilizan las tics en contextos informales y en prácticas cotidianas, eso no significa que también las apliquen en procesos formativos y autónomos de enseñanza-aprendizaje (Kennedy et al., 2008, 2009).

Por esta razón, un uso no puede predecir otro y viceversa. Entonces, la lógica en red, explica Kennedy et al. (2008), es arbitraria y está en dependencia de los intereses particulares de cada usuario. A estos supuestos, los autores sostienen que aunque los estudiantes universitarios estén muy familiarizados con el uso de las tecnologías y herramientas digitales, en verdad son pocos los usuarios jóvenes que aplican las tics para fines de educación formal, ya que este colectivo tiene un consumo de entretenimiento y ocio digital en Internet (Kennedy et al., 2010).

Investigaciones de Lorenzo, Oblinger y Dziuban (2005, 2006)

Su investigación se centró en el terreno conceptual de las ciencias de la educación, donde encontraron que existe una alta diversidad de estudiantes con capacidades de alfabetización digital muy variadas, pues los jóvenes utilizan las tecnologías en contextos informales de su vida cotidiana, sujetas a diferentes formas e intensidad de uso, demostrando que la división entre nativos e inmigrantes no era válida para representar a todo el universo de jóvenes usuarios en red.

Investigación de Cabra et al. (2009)

Desde la postura de Cabra et al. (2009), las preferencias de aprendizaje de los nativos digitales tienden hacia el trabajo en equipo, actividades experienciales y el uso masivo de las tecnologías. De igual manera, destacan que sus fortalezas incluyen:

- Realización de actividades simultáneas,
- Orientación hacia metas específicas,
- Presencia de actitudes positivas hacia las tecnologías,
- Marcado estilo colaborativo con el resto de usuarios.

También Cabra et al. (2009) afirma que los nativos digitales no pueden ser considerados expertos en el manejo de las herramientas digitales. Según estos autores, no es garantía el hecho de que apliquen las tics o hagan un uso frecuente de determinadas tecnologías en su vida diaria para afirmar que los nativos digitales son autodidactas al cien por ciento.

Para Cabra et al. (2009), este colectivo de jóvenes no siempre desea incorporar las herramientas tecnológicas que emplean a diario dentro de sus rutinas autónomas de aprendizaje, puesto que han llegado a concebir a las tics como una finalidad, más no como una herramienta.

Investigaciones de Pedró (2006)

Este investigador elaboró estudios sobre la generación digital dentro de contextos educativos formales, destacando la importancia de la alfabetización digital a fin de fomentar la ciudadanía activa en la Sociedad del Conocimiento. Pedró (2006) explica que los programas de alfabetización digital están dirigidos para desarrollar competencias en el manejo asertivo de las tics con el objetivo de que cualquier usuario sepa discernir motores de búsqueda apropiados de la información y la calidad de contenidos a los que se está expuesto en los entornos digitales.

Investigación de Sáez (2011)

Sáez (2011) afirma que los jóvenes usuarios en red tienen unas estructuras cognitivas diferentes al del resto de la población, las cuales afectan desde su comportamiento social hasta sus formas de comunicación e inclusive también inciden en sus procesos de aprendizaje. Una postura que podríamos calificar de apocalíptica pues caracteriza a este colectivo como un público pasivo vulnerable a los efectos de la tecnología. Por ejemplo, escribe:

Nuestros bípedos retoños humanos nacen hoy y se desarrollan, si sus circunstancias familiares y sociales son favorables para ello, en un entorno de infotecnología predominantemente digital, por lo que en principio podemos considerarlos como nativos digitales. Viven en una era de omnipresente infotecnología, generadora de un entorno cada día más artificial (Sáez, 2011: 1)

En resumidas cuentas, este autor ha mencionado que los nativos digitales se diferencian del grupo de los inmigrantes digitales en cuanto al motivo por el cual se conectan a Internet. Su clasificación es considerada *operativa y práctica* y como resultado identifican dos tipos de usuarios. Estos son:

- *Usuarios de mayor edad*: presentan más interés en la búsqueda de información.
- *Usuarios de menor edad*: muestran más importancia y preferencia por el ocio digital y el entretenimiento en red.

Otra de las diferenciaciones expuestas en la revisión bibliográfica radica en la edad de los usuarios digitales. Por ejemplo, se ha mencionado que criterios de inclusión como la edad o el género están relacionados con el uso de la red para buscar información. Así tenemos una clasificación que explica:

- *Usuarios de mayor edad:* hay más referencias a la información sobre estudios, capacitaciones y formación en línea.
- *Usuarios de menor edad:* se da prioridad a la información profesional, inserción laboral, prácticas pre-profesionales y pasantías.

Es necesario puntualizar que cuando se usa la red por diversión nos enfrentamos al fenómeno denominado *ocio digital*. Para Sáez (2011), los nativos digitales realizan diversas actividades de ocio digital como:

- Escuchar música en línea.
- Jugar en Internet.
- Interactuar (conectar) con conocidos o personas por conocer.
- Ver películas o series de televisión de forma gratuita.
- Comprar diversos productos y/o servicios por Internet.
- Capacitarse en red (e-formación), estudiar a distancia, recibir clases virtuales.
- Realizar activismo digital en movimientos 2.0 a través del uso de las redes sociales.
- Crear videos o tutoriales, dando apertura a sus propios canales de información (YouTube).

Investigaciones afines

El abordaje conceptual de Cabra et al. (2009) establece líneas de investigación afines entre los siguientes autores:

- *Amador (2012)*: los nativos digitales maneja capacidades y procesos de empoderamiento únicos a través de tres rutinas claves:
 - Interactividad en línea.
 - Socialización abierta de saberes.
 - Participación colaborativa para la generación de acciones colectivas.
- *Bautista, Escofet, Forés, López & Marimon (2013)*: evidencian la falta de homogeneidad en el consumo tecnológico de la población estudiantil y su incidencia en la denominada *brecha digital*. El reto, explican, será atender a la amplia gama de niveles en cuanto al acceso, familiaridad y preferencia por los diferentes dispositivos electrónicos y las herramientas informáticas, con el fin de reconocer nuevos usos educativos y transferirlos a la mejora del aprendizaje autónomo a lo largo de la vida.
- *Bennett, Marton & Kevin (2008), Caruso & Kvavik (2005), Kolb (1984), Kvavik et al. (2004 y 2005)*: muestran la familiaridad y el consumo asiduo de las tecnologías por parte de los nativos digitales, aplicadas a sus rutinas particulares y ecosistemas de vida. Asimismo, señalan factores asociados al acceso a Internet, mediante el proceso de documentar sistemática y cronológicamente el uso de tecnologías en estudiantes universitarios de países desarrollados. Además, se reseñan estudios teóricos y empíricos avalados por la comunidad científica, los cuales dan cuenta del nacimiento de una nueva generación de aprendices en la Sociedad del Conocimiento.

- *Cassany, Hernández y Ramírez (2014)*: estos autores manifiestan que las categorías nominales que vienen a diferenciar a un usuario prosumidor de un usuario consumidor de contenidos digitales están sujetas a momentos históricos y a generaciones de cambio de milenio. Las nomenclaturas son un referente importante en el tema de la identidad digital, pero su dependencia temporal conlleva a su inminente extinción.
- *Crovi (2010)*: para esta autora, los nativos digitales están esperando que se valore su parte creativa y colaborativa. Ellos buscan ser vistos como una generación que posee un conocimiento privilegiado acerca de los nuevos medios, el mismo que puede ser capitalizado para incidir en el desarrollo de políticas públicas y se promueva así una digitalización de la democrática participativa, sin exclusiones ni vulneración de derechos de la sociedad civil. Los nativos digitales son caracterizados como jóvenes a la vanguardia de los cambios y las transformaciones sociales. Crovi (2010) recomienda darles la oportunidad de marcar el camino así como el espacio para aprender de ellos.
- *Durán, García, Gértrudix, Gamonal y Gálvez (2009 y 2011)*: afirman que los nativos digitales presentan dominio y experticia en el uso de medios de producción digital, ya que aprovechan las tecnologías existentes para incrementar su capacidad creativa prosumidora y así proponen una nueva plataforma de contenidos en línea, altamente innovadores y de calidad.
- *Evans, Meyer & Rubinstein (2001)*: estos autores establecen diferencias en el control ejecutivo de los nativos digitales frente a situaciones multitarea y para ello han investigado habilidades, capacidades y aptitudes de los jóvenes a nivel cognitivo y de la *psique*.

- *Eagleton, Guinee & Langlais (2003)*: sintetizan las competencias para el acceso y uso de fuentes de información por parte de los nativos digitales.
- *Grabowsky & Jonassen (1993), Connaway et al. (2008)*: identifican variabilidad en la población de nativos digitales y consideran que no es correctamente científico segmentar a los usuarios en red.
- *Moreno & Mayer (2005)*: han recolectado evidencias sobre el impacto de los juegos virtuales en la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje de la sociedad del conocimiento.
- *Nicholas et al. (2003, 2004)*: identifican cómo acceden y usan recursos virtuales, escolares y preescolares el colectivo de nativos digitales.
- *Winocur (2009)*: analiza la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación entre culturas superpuestas y diferentes dentro de la red y los entornos digitales. Para Winocur, esto genera un fenómeno denominado *alteridad sin interlocutor*, el cual caracteriza aquellas alteridades fragmentadas e interpeladas por múltiples heterogeneidades cristalizadas y emergentes en la vida social y política de los sujetos en la Sociedad del Conocimiento, quienes actúan en Internet como si el otro estuviera allí para corresponder a su complicidad o rechazo, solidaridad o agresión. En síntesis, sus estudios está dentro de la línea de investigación *sociología de las identidades*.

2.2. Características del nativo digital

Tras la revisión bibliográfica realizada en el capítulo II podemos inferir que los nativos digitales se caracterizan por:

- Están acostumbrados a recibir información de forma muy rápida.
- Optan por el procesamiento simultáneo y el desarrollo de multitareas.
- Priorizan las imágenes y la comunicación visual sobre el texto.
- Prefieren el acceso aleatorio-no lineal a la información (como el que se logra navegando a través de los enlaces de un hipertexto).
- Funcionan mejor cuando trabajan en red, en interacción con otros.
- Avanzan alentados por gratificaciones instantáneas o recompensas frecuentes.
- Tienen una actitud positiva frente al uso de la tecnología.
- Se aproximan a la tecnología sin temor y de forma abierta.
- Se animan a experimentar y aprender mediante la prueba del *ensayo-error*.
- Confían en su poder y en sus habilidades para mejorar las prácticas digitales y comunicativas.
- Promueven procesos de participación, interacción y colaboración, de manera dinámica e interactiva.
- Son usuarios autónomos y creadores de oportunidades de aprendizaje en línea.
- Son innovadores, creativos y emprendedores innatos. Utilizan las tecnologías con fines propositivos, a fin de dar solución a un problema de su entorno.

Prensky (2001) argumenta que los nativos digitales son una nueva generación formada por jóvenes que han nacido en un entorno completamente tecnológico, quienes han hecho de las redes un espacio social y al mismo tiempo personal, con formas relevantes de actuación y relación con el mundo. A este concepto se vincula el término *inmigrante digital*, propuesto por el mismo autor, para definir a aquellos usuarios a quienes la llegada del *Internet social* les ocurrió ya en la adultez.

En esta coyuntura, García et al. (2009 y 2011) declara que la red social o web 2.0 es propiedad exclusiva de los jóvenes internautas debido a actuaciones como:

- Aportación de datos e información personal en línea.
- Apertura a mostrar su perfil a fin de construir su identidad y reputación digital.
- Producción y difusión de muy variados contenidos.

Del mismo modo, Bañuelos (2011) indica que la inmersión de los usuarios en la web 2.0 supone el avance participativo de la sociedad civil, puesto que es una forma en que la ciudadanía se apropia de los elementos culturales que circulan por la red, convirtiendo a los nativos digitales en auténticos constructores del momento histórico que viven.

Por cierto, el estudio NIE (2009) devela que los usos de la red 2.0 están modificando las relaciones sociales en la actualidad lo que ha generado individuos solitarios acostumbrados a relacionarse virtualmente, un concepto que se ejemplifica con transcripciones, testimonios y experiencias de jóvenes usuarios, todo ello compendiado en la investigación de Turkle en su libro *La vida en la pantalla* (1995).

Al contrario, Katz y Rice (2005) añaden que el uso de Internet no fomenta la soledad, sino que promueve relaciones cívicas que dan lugar al ensanchamiento de las relaciones sociales en línea, facilitando el nacimiento de nuevos contactos y amistades, no limitadas por barreras geográficas, ideológicas o de idioma, en particular si hablamos de los ecosistema de la web 2.0.

Esta característica también es compartida por Moral (2001) quien destaca que el motivo fundamental para acceder a Internet son justamente las relaciones sociales que pudieran emerger allí. Por su parte, Castells (2002) formula una teoría sustantiva sobre la web 2.0 e indica que hemos pasados de redes estructuradas en vertical a redes de carácter global, definidas como *sociedad red*, donde Internet se ha constituido en el medio de comunicación esencial por excelencia.

En sí, existen ciertos aspectos relacionados con las subjetividades de los jóvenes nativos digitales y su manera de comportarse en una relación en red, los cuales son:

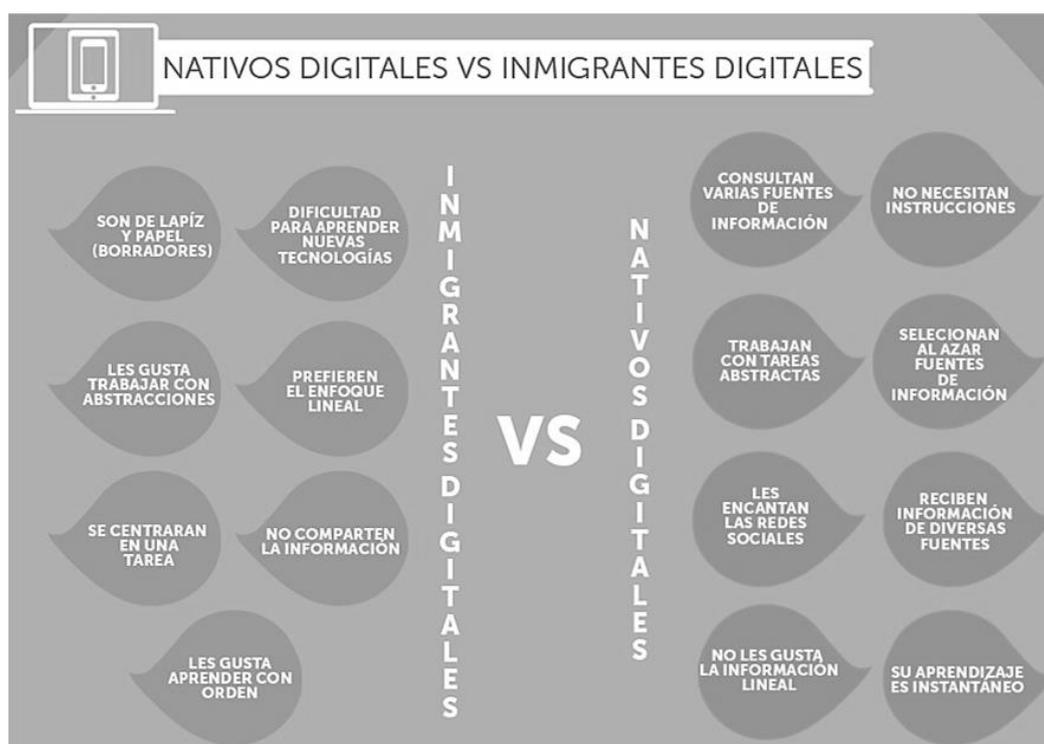
- *Personalidad*: imagen que los nativos digitales proyectan a una audiencia masiva en red a través de un perfil determinado.
- *Intimidad y exposición de la imagen*: la inmersión de los nativos digitales en la web 2.0 significa rescindir de los límites entre lo público y lo privado.
- *Compromiso*: acuerdo tácito de participación, cooperación y responsabilidad en el manejo de la información de la red de contactos.
- *Sinceridad*: fidelización de la información que presentan a sus contactos, una especie de honestidad digital.

Según García et al. (2009, 2011), la percepción que tienen los propios nativos digitales es que sus relaciones sociales a través de las tics son poco personales, menos íntimas, menos comprometidas y menos sinceras que las relaciones cara a cara. De igual manera, estos autores identifican ciertos componentes que comprometen la interacción de los usuarios en la web 2.0, tales como:

- *Apertura*: los nativos digitales muestran una actitud de sobrellevar sin problemas la abierta exposición de su imagen en redes, sin limitar el acceso personal de otros usuarios a información privada de sus perfiles.
- *Inmediatez*: la comunicación entre los usuarios se da en dependencia de su conexión y tiempo de dedicación a la web 2.0.
- *Amplitud*: mantienen un amplio número de contactos entre sus seguidores y red de amistades.
- *Facilidad*: fácilmente aceptan solicitudes de amistad de usuarios que desconocen y los agregan sin problemas a su red personal de contactos.

Las características compiladas anteriormente, también se enuncian en la figura 5 donde se contrasta con los hábitos de consumo y de actuación de los inmigrantes digitales.

Figura 5. Nativos e Inmigrantes Digitales



Fuente: Cengage Learning (2015)

2.3. Clasificación de los usuarios en función de su relación con la red 2.0

Es una tarea compleja segmentar a los usuarios en relación a los usos y hábitos de consumo en la red 2.0. Por ejemplo, García et al. (2011) explican que no todos los individuos se relacionan de igual manera en el espacio digital; sin embargo, proponen agruparlos en las siguientes categorías:

Tibios-intermedios

- Se conectan a Internet más en el trabajo.
- Utilizan las redes sociales para ponerse en contacto con antiguos compañeros y colegas de profesión.
- Utilizan las redes sociales de forma frecuente, varias veces al día.
- Hay más hombres que mujeres y mayoritariamente todos son trabajadores.
- Este grupo corresponde a los inmigrantes digitales más próximos a los nativos digitales por edad. Ellos tienen entre 17 a 24 años.

Remisos

- Se conectan menos horas y lo hacen en el trabajo, buscan sobre todo información y en las redes sociales comparten eventos e intereses comunes.
- Prefieren el correo electrónico para sus relaciones por Internet y suelen estar en desacuerdo con la sobreexposición del perfil personal.
- Opinan que sus relaciones sociales han cambiado poco o nada y consideran menos comprometidas a las relaciones sociales que mantienen a través de la red.
- Recurren en menor medida a la red para solucionar conflictos que hayan surgido en sus relaciones personales.
- Son principalmente mujeres con carrera universitaria y trabajadoras.
- Se enmarcan en su mayoría en el grupo de los inmigrantes digitales de mayor edad.

Predisuestos

- Se conectan varias veces al día y más horas que los usuarios tibios y remisos.
- Suelen conectarse a Internet en la universidad o colegio (son estudiantes) y lo hacen con fines de ocio y entretenimiento digital (ligar, jugar, etc.).
- En las redes sociales comparten muchas de sus intimidades y están más predisuestos a relacionarse con desconocidos.
- Utilizan las redes sociales, los foros y los chats más que el resto de los grupos. En las redes sociales comparten sus aficiones e intereses.
- Son los que más mantienen relaciones virtuales en la web 2.0.
- Suelen ser mediadores y conciliadores de conflictos en la red.
- Afirman estar de acuerdo con que las relaciones sociales en línea sean más abiertas, inmediatas, personales y amplias.
- Se autodenominan nativos digitales y son en su mayoría hombres.

En cierta medida, para Sánchez y Aranda (2011), los jóvenes en la actualidad aprenden mediante actividades lúdicas cómo aprovechar el entorno tecnológico que los rodea para triunfar en la vida y en el contexto competitivo de la Sociedad del Conocimiento.

Asimismo, autores como Ureña y Valenzuela (2011) mencionan la analogía entre cambios tecnológicos acompañados de cambios socioculturales, ligados todos ellos a una mentalidad abierta hacia lo nuevo y con mayor inclinación por relacionarse y comunicarse con otros usuarios en red, aunque fueran desconocidos.

Para estos teóricos, los nuevos estudiantes que pertenecen a la generación red redefinen las pautas en las que quisieran interactuar y aprender, ya que ellos participan en la web 2.0 de manera más interactiva, barata, sencilla y entretenida.

Desde esta perspectiva, Ureña y Valenzuela (2011) resaltan varias investigaciones científicas relacionadas con el conectivismo de los nativos digitales, las cuales muestran el impacto positivo que tiene el uso de las redes sociales, como:

- Adquieren competencias informáticas que serán útiles no solo para aprender, sino para ser profesionales más eficaces, eficientes y efectivos. Así, los nativos digitales aprenden la lógica de la red 2.0.
- El uso de las redes sociales favorece el desarrollo del capital social¹ y por consiguiente la confianza y la transferencia del conocimiento.
- Administran repositorios de información que permite a los nativos digitales gestionar no solo sus contactos, sino potenciales fuentes de información.

Se podría decir que ninguna herramienta tecnológica o digital es por sí misma positiva o negativa, sino que su forma de uso marca la diferencia entre un resultado positivo o negativo. Por lo tanto, el papel de los profesores y las universidades no es bloquear el acceso a las redes sociales, sino comprender su naturaleza para así obtener de ellas el máximo provecho y utilidad formativa (Ureña y Valenzuela, 2011).

¹ Para Bourdieu (2000:148), el capital social es “la totalidad de los recursos potenciales y actuales asociados a la posesión de una red duradera de relaciones más o menos institucionalizadas de conocimiento y reconocimiento mutuo”.

De ahí que los autores recomiendan que sean las propias instituciones educativas las que se preocupen por desarrollar correctamente las competencias informáticas y así puedan los jóvenes hacer un uso pertinente de las tics. De esta forma no tendremos solo nativos digitales sino también informívoros saludables.

El término *informívoro*, propuesto por Miller (2008), define a la persona que consume información; en otras palabras, se refiere al usuario que devora connotativamente datos y contenidos en un tiempo récord. Dicho concepto se aplica para ejemplificar cómo gran parte de los jóvenes que viven en la Sociedad del Conocimiento son actantes sociales que a diario consumen, procesan y acceden a grandes flujos informativos.

Sin embargo, un informívoro puede enfermar debido a la calidad, buena o mala, de información que consume. Por ejemplo, las redes sociales son una excelente herramienta para crear y transferir información; no obstante, pocos son los informívoros que verifican que esa información sea sana o fiable. En consecuencia, sacarle provecho a estas herramientas depende en gran medida de las competencias informáticas de los nativos digitales (Miller, 2008).

Desde esta perspectiva, Ureña y Valenzuela (2011) manifiestan que la Sociedad del Conocimiento reclama más que nunca ciudadanos informívoros que puedan tener una alta capacidad para comprender grandes volúmenes de información, a través del uso de las redes sociales. El reto está entonces en formar profesionales que sepan desenvolverse de manera eficiente en un ecosistema enriquecido por las mejores y más avanzadas tecnologías.

Por esta razón, los nativos digitales deben disponer de aptitudes, habilidades y competencias específicas, dirigidas a evaluar y organizar la información que consumen. Después, ellos gestionan esa información y la comparten con quien la necesite, ya que cualquier ciudadano comprometido con su entorno virtual tiene que demostrar su productividad en línea. Solo así se consolidaría una verdadera sociedad basada en el conocimiento (Ureña y Valenzuela, 2011).

Sobre el perfil socio-cognitivo y tecnológico de los nativos digitales, Prensky (2001) señala la omnipresencia absoluta de las tecnologías digitales en la sociedad actual, hecho que ha conducido a que los jóvenes usuarios desarrollen formas de pensar y de interactuar muy diferentes de las generaciones que en su tiempo los precedieron.

2.4. Usos de las tics por parte de los nativos digitales

Según Bautista et al. (2013), los nativos digitales tiene cuatro tipos diferentes de uso de las tecnologías de la información y la comunicación, los cuales son:

Usos comunicativos y de relación

- Usar el teléfono móvil para llamar a alguien.
- Usar el teléfono móvil para enviar fotografías o vídeos.
- Usar el teléfono móvil para hacer videollamadas.
- Usar el teléfono móvil para enviar y recibir correos electrónicos.
- Usar Internet para chatear en línea.
- Usar Internet para enviar mensajes SMS.
- Usar Internet para mantener información con amigos y conocidos.
- Usar Internet para participar en una red social.
- Usar Internet para enviar y recibir correos electrónicos.
- Usar Internet para compartir fotografías y otros contenidos digitales.
- Usar el teléfono móvil para hacer videoconferencias.

- Usar el teléfono móvil para hacer nuevos amigos.
- Usar el teléfono móvil para mantener comunicación con amigos y conocidos.
- Usar Whatsapp.

Usos lúdicos y domésticos

- Usar el ordenador para jugar.
- Usar el ordenador para jugar en red.
- Usar el ordenador para escuchar música.
- Usar el teléfono móvil para escuchar música mp3.
- Usa Internet para escuchar música en línea.
- Usar Internet para compartir archivos mp3.
- Usar Internet para comprar o vender productos y/o servicios.
- Usar Internet para descargar software, películas y otros servicios en línea.

Usos informativos

- Usar el teléfono móvil como organizador personal.
- Usar el teléfono móvil para acceder a Internet.
- Usar Internet para acceder al campus virtual de la universidad.
- Usar Internet para buscar información general.
- Usar Internet para buscar información con propósitos académicos.
- Usar Internet para leer contenidos y/o novedades sindicadas.
- Usar Internet para leer blogs.
- Usar Internet para gestionar información en línea.
- Usar Internet bajar y publicar podcasts.
- Usar Internet para acceder a medios de comunicación.
- Usar Internet para traducir textos.

- Usar marcadores sociales.

Usos creativos

- Usar el ordenador para crear o manipular imágenes digitales.
- Usar el ordenador para crear presentaciones.
- Usar el ordenador para crear o editar audio y vídeo.
- Usar el teléfono móvil para hacer fotografías o vídeos.
- Usar Internet para crear y mantener una página red.
- Usar Internet para crear y mantener tu blog.
- Usar Internet para elaborar y compartir documentos y trabajos en línea.
- Usar Internet para contribuir al desarrollo de una wiki.
- Usar Internet para crear una red social.

Los jóvenes que tienen un acceso frecuente y generalizado hacia las tecnologías se los considera nativos digitales porque utilizan las tics de forma cotidiana, casi natural, sin que ello implique una noción de experticia sobre las tecnologías nuevas y emergentes. En la Sociedad del Conocimiento muchos investigadores se siguen preguntarnos ¿es pertinente hablar o no de usuarios nativos y usuarios inmigrantes digitales?

Algunos autores como White & Le Cornu (2010, 2011) han categorizado a los jóvenes usuarios en red *visitantes* y *residentes*, identificados así:

- *Usuarios visitantes*: son aquellos usuarios que no tienen una identidad digital construida y consiente. Aunque no poseen perfiles activos participan de las redes sociales a través de la ejecución de una actividad invisible en línea. Este grupo no utiliza las tics para pensar o desarrollar ideas, sino tan solo como un consumo de base de datos.

- *Usuarios residentes*: son aquellos usuarios que desarrollan de forma continua su identidad virtual, además encuentran muy poca distinción entre la vida en línea y la vida fuera de ella, pues consideran que pertenecen a una comunidad permanentemente digital. Los residentes viven la red como un espacio para generar contenido y expresar opiniones con un marcado sentido de libertad de expresión.

Si hablamos de visitantes y residentes es necesario traer a escena el término *lugar virtual* (White & Le Cornu, 2010, 2011) definido como el espacio común donde se reúne la gente para compartir, interactuar, discutir, colaborar y crear contenido en un determinado contexto social en línea.

En cierta medida, White & Le Cornu (2010, 2011) proponen que los conceptos de *usuarios residentes* y *usuarios visitantes* se entiendan como un proceso continuo de cambio, donde los usuarios puedan ser capaces de situarse en un punto u otro de dicho proceso, y no sentirse radicalmente diferenciados, como era el caso de los nativos e inmigrantes digitales.

De modo similar, un nativo digital cambia su avatar según el contexto específico en el que se desenvuelve su círculo de contactos y amistades, pues en su vida privada puede ser un usuario residente y, en cambio, en su vida profesional puede asumir la figura de un usuario visitante o viceversa (White & Le Cornu, 2010, 2011).

Por añadidura, las investigaciones bibliográficas efectuadas hasta la actualidad reflejan que no podemos asumir que ser miembro de la generación Internet es sinónimo de ser nativo digital, pues saber cómo emplear estratégicamente las herramientas tecnológicas depende de muchos factores entre los cuales podríamos mencionar, como los más importantes, el nivel socioeducativo, la ciudadanía activa y el contexto geopolítico que ampara a los propios usuarios.

2.5. En resumen

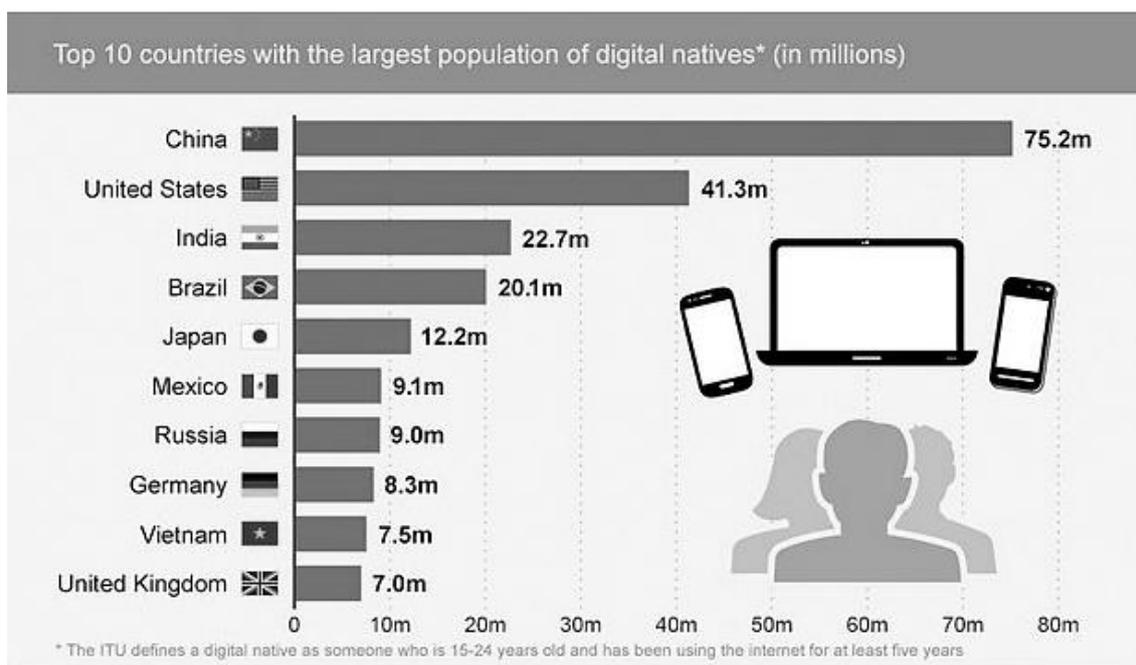
El concepto nativo digital no hace referencia sólo al manejo de la tecnología, sino a la brecha que se ha producido entre los usuarios en red, cuyas inteligencias y visiones del mundo resultan distintas. Al dominar el uso tecnológico, los nativos digitales se presentan como seres innovadores, creativos e intuitivos, capaces de resolver problemas de forma autónoma y con gran facilidad para procesar información audiovisual.

Finalmente nos acogemos a la definición de Alejandro Piscitelli (2009) quien expresa que los nativos digitales son los escribas del nuevo mundo, capaces de crear sus propios instrumentos y cuando no los crean, utilizan de manera particular los que están a su alcance.

Una noción que reviste a los nativos con un alto sentido de responsabilidad sociocultural para modelar su entorno de vida desde una visión colaborativa, integradora y múltiple. Así pues, estamos frente a una generación que promete grandes cambios sociales y una nueva resignificación del mundo.

Ser nativo digital no está limitado por la ubicación geográfica ni la situación geopolítica de una nación determinada, ya que según la Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU, 2013), en los diez países con más nativos digitales sorprende la aparición de Vietnam con una población de 7.5 millones de nativos digitales (ver figura 6), puesto que no es un estado en vías de desarrollo ni cuenta con un alto poder adquisitivo.

Figura 6. Países con más nativos digitales



Fuente: Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT, 2013)

Dicho de otro modo, ser nativo digital no es una condición histórica ni generacional. Para Lavalle (2009), los nativos digitales han decidido por sí mismos aprender de la red, en la red y en red, mediante la puesta en escena de la teoría de la aceleración, del aprendizaje horizontal y la lectura en mosaico.

Según Lavalle (2009), los nativos digitales son los protagonistas de esta sociedad híper mediatizada, ultra conectada y en permanente cambio, quienes han sabido encontrar en la red “infinitud, infinitud, esa posibilidad de preguntar todo y de preguntar siempre más y que la red me pregunte. Como resultado, la Sociedad del Conocimiento existe gracias a este nuevo paradigma.

Referencias bibliográficas capítulo II

Amador, J.C. (2012). Infancias, comunicación y educación: análisis de sus mutaciones.

Doctorado Interinstitucional en Educación. Bogotá: U. Distrital, U. Pedagógica

Nacional y U. del Valle.

Bañuelos Capistrán, J. (2011). Integración digital e intercambio cultural. *Propuestas y alternativas sociales*, 14(2).

Bautista, G.; Escofer, A.; Forés, A.; López, M. y Marimon, M. (2013). Superando el concepto de nativo digital. Análisis de las prácticas digitales del estudiantado universitario. *Digital Education Review*, 24, 1-22.

Bennett, S., Marton, K., & Kervin, L. (2008). The digital native's debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775-786.

Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona. Anagrama.

Cabra, F. y Marciales, G. (2009). Mitos, realidades y preguntas de investigación sobre los nativos digitales: una revisión. *Revista Universitas Psychologica*, 8(2), 323- 338.

Caruso, J. B. & Kvavik, R. B. (2005). ECAR study of students and information technology: Convenience, connection, control, and learning roadmap. *Educause Center for Applied Research*.

Castells, M. (2002). *The Internet Galaxy: reflections on the Internet, business and society*. New York: Oxford University Press.

Cengage Learning (2015). Nativo Digital vs. Inmigrante Digital. *Cengage Learning*.

Disponible en: <https://www.azulweb.net/generacion-millennials-quienes-aprenden/>

Crovi, D. (2010). Educomunicación digital en *Educomunicación: más allá de la web 2.0*. Bogotá: Gedisa.

Eagleton, M., Guinee, K. & Langlais, K. (2003). Teaching Internet Literacy Strategies: The Hero Inquiry Project, *Voices from the Middle*, 10(3).

Connaway, L., Silipigni, M., Radford, L., Dickey, T., Williams, J. & Confer, P. (2008). Sense-making and synchronicity: Information-seeking behaviors of Millennials and Baby Boomers. *Libri*, 58(2), 123- 135.

Dans, E. (2010). *Todo va a cambiar. Tecnología y evolución: adaptarse o desaparecer*. Barcelona: Editorial Deusto.

García, F. y Gértrudix, M. (2009). El Mare Nostrum Digital: Mito, ideología y realidad de un imaginario sociotécnico. *Revista Icono* 14(12), 07-30.

García, F.; Gértrudix, F.; Durán, J.; Gamonal, R. y Gálvez, M. (2011). Señas de identidad del nativo digital. Una aproximación teórica para conocer las claves de su unicidad. *Cuadernos de Documentación Multimedia*. 22, 110-127.

Gértrudix Barrio, F. (2009). Internet como espacio de adquisición de competencias. Soy un nativo digital y aprendo en la Red. *Revista Icono* 14(12), 54-72.

Hernández, M.; Ramírez, A. & Cassany, D. (2014). Categorizando a los usuarios de sistemas digitales. *Píxel Bit*, 44, 113-126.

Jonassen, D. y Grabowski, B. (1993). *Handbook of Individual Differences, Learning and Instruction*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.

Katz, J. y Rice, R. (2005). *Social Consequences of Internet Use*. Barcelona: Editorial UOC.

Kennedy, G., Dalgarno, B., Gray, K., Judd, T., Waycott, J., Bennet, S. & Churchward, A. (2007). The net generation are not big users of Web 2.0 technologies: Preliminary findings. In *ICT: Providing choices for learners and learning. Proceedings Ascilite 2007*. Singapore: Centre for Educational Development, Nanyang Technological University.

- Kennedy, G. E., Judd, T. S., Churchward, A., Gray, K. & Krause, K. D. (2008). First year students' experiences with technology: Are they really digital natives? *Australasian Journal of Educational Technology*, 24(1), 108-122.
- Kennedy, G., Dalgarno, B., Bennett, S., Judd, T., Gray, K. & Chang, R. (2008). Immigrants and natives: Investigating differences between staff and students' use of technology. In *Proceedings of the Annual Conference of the Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education (ASCILITE 2008)*. Melbourne: Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education.
- Kennedy, G., Dalgarno, B., Bennett, S., Gray, K., Waycott, J., Judd, T. & Chang, R. (2009). *Educating the Net Generation: A handbook of findings for practice and policy*. Strawberry Hills: Australian Learning and Teaching Council.
- Kennedy, G., Judd, T., Dalgarno, B. & Waycott, J. (2010). Beyond natives and immigrants: Exploring types of net generation students. *Journal of Computer-Assisted Learning*, 26(5), 333-343.
- Kennedy, G., Krause, K., Gray, K., Judd, T., Bennett, S., Maton, K., et al. (2006). Questioning the net generation: A collaborative project in Australian higher education. Who's learning? Whose technology? *Proceedings ADCILITE 2006*. 413-417. Sydney: Sydney University Press.
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kvavik, R. B., Caruso, J. B. & Morgan, G. (2004). ECAR study of students and information technology 2004: Convenience, connection, and control. Boulder, CO: Educase Center for Applied Research. *British Journal of Education Technology*, 39(5).

- Kvavik, R. (2005). *Convenience, communications, and control: How students use technology*. Disponible en: <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/ers0506/rs/ers0506w.pdf>
- Lavalle, A. (2009). Presentación en *Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de participación*. Buenos Aires: Santillana.
- Lenhart, A., Rainie, H. & Lewis, O. (2001). *Teenage life online: The rise of the instant-message generation and the Internet's impact on friendships and family relationships*. *Pew Internet & American Life Project*. Boulder, CO: Educase Center for Applied Research.
- Lorenzo, G., Oblinger, D. & Dziuban, C. (2007). How choice, co-creation, and culture are changing what it means to be net savvy. *Educause Quarterly*, 30(1), 6.
- Miller, R. et al. (2008). *School's Over: Learning Spaces in Europe in 2020: An Imagining Exercise on the Future of Learning*. *European Commission. Joint Research Centre. Institute for Prospective Technological Studies*. Disponible en: <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC47412.pdf>
- Moral, F. (2001). Aspectos psicosociales de la comunicación y de las relaciones personales en Internet. *Ontario de Psicología*, 32(2), 13-30.
- Moreno, R. & Mayer, R. (2005). Role of guidance, reflection and interactivity in an agent-based multimedia game, *Journal of Educational Psychology*, 97(1).
- National Institute of Education (NIE) (2009). *A Teacher Education Model for the 21st Century*. Singapore: National Institute of Education.
- Nicholas, D. et al. (2003). Digital Information Consumers, Players and Purchasers: Information Seeking Behavior in the New Digital Interactive Environment, *Aslib Proceedings*, 55(1/2).

- Nicholas, D. et al. (2004). Re-appraising Information Seeking Behavior in a Digital Environment: Bouncers, Checkers, Returnees and the Like, *Journal of Documentation*, 60(1).
- Oblinger, D. & Oblinger, J. (2005). *Is it Age or IT: First steps towards understanding the net generation. Educating the Net Generation*. Boulder, CO: Educase Center for Applied Research.
- Oblinger, D. (2006). *Listening to what we're seeing*. Keynote Paper presented at ALT-C. Boulder, CO: Educase Center for Applied Research.
- Pedró, F. (2006). *Aprender en el nuevo milenio: un desafío a nuestra visión de las tecnologías y la enseñanza*, OECD-CERI.
- Pinterest (2013). Generación Digital. *Pinterest*. Disponible en: <https://es.pinterest.com/pin/558516791268736193/>
- Piscitelli, A. (2009) *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants, en *On the Horizons*, 9(5).
- Rubinstein, J., Meyer, D. & Evans, J. (2001). Executive control of cognitive processes in task switching, *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 27(4).
- Sánchez-Navarro, J. y Aranda, D. (2011). Internet como fuente de información para la vida cotidiana de los jóvenes españoles. *El profesional de la información*, 20(1), 32-37.
- Sáez Vacas, F. (2011), Cultura y tecnología en el Nuevo Entorno Tecnosocial. *Fundetel*. Disponible en: http://www.gsi.dit.upm.es/~fsaez/intl/indice_libro_cultura_tecnologia.html
- Tapscott, D. (1998). *Creciendo en un entorno digital: La generación net*. Bogotá: McGraw-Hill.

- Tapscott, D. (2009). *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*, New York: McGraw-Hill.
- Ureña, G. y Valenzuela, R. (2011). Redes sociales y estudiantes universitarios: del nativo digital al informívoro. *El profesional de la información*, 20(6), 667-670.
- Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) (2003). *Informe sobre Desarrollo Mundial de las Telecomunicaciones 2003*. Ginebra: UIT.
- White, D., Manton, M. & Le Cornu, A. (2009). *The Isthmus Project: Headline Findings Report*. Disponible en: <http://isthmus.conted.ox.ac.uk/raw-attachment/wiki/ProjectDocumentation/IsthmusHeadlines.doc>
- White, D. & Le Cornu, A. (2010). Eventedness and disjuncture in virtual worlds. *Educational Research*, 52(2), 183–196.
- White, D. S. & Le Cornu, A. (2011). Visitors and residents: A new typology for *online* engagement. *First Monday*, 16(9).
- Winocur, R. (2009) *Robinson Crusoe ya tiene celular. La conexión como espacio de control de la incertidumbre*. México: Siglo XXI Editores.

CAPÍTULO III

NARRATIVA HÍBRIDA

En Internet, todo el mundo está escribiendo.

Hay un gran florecimiento de la escritura

(James Salter, 2014)



Fuente: Rubiato (2016)

ÍNDICE CAPÍTULO III

Hibridez.....	86
Definición del término híbrido.....	88
Acercamiento al híbrido narrativo.....	96
Recursos del híbrido narrativo.....	105
Híbrido: entre la realidad y la ficción.....	106
Híbrido narrativo: entre la realidad y la ficción.....	116
Fuerzas del híbrido narrativo.....	117
Narrativa Transmedia.....	120
Características de las narrativas transmedia.....	125
Propuesta de Carlos Scolari.....	127
¿Por qué las narrativas se vuelven transmedia?	128
Hipertexto.....	129
En resumen.....	136
Referencias bibliográficas.....	137

3.1. Hibridez

En un primer momento, la hibridez se entiende sobre la base del testimonio personal y la confesión autobiográfica de un determinado autor, quien, a través del género *híbrido narrativo*, va configurando un nuevo paradigma de lo que debería ser el canon artístico contemporáneo (Panichelli, 2015).

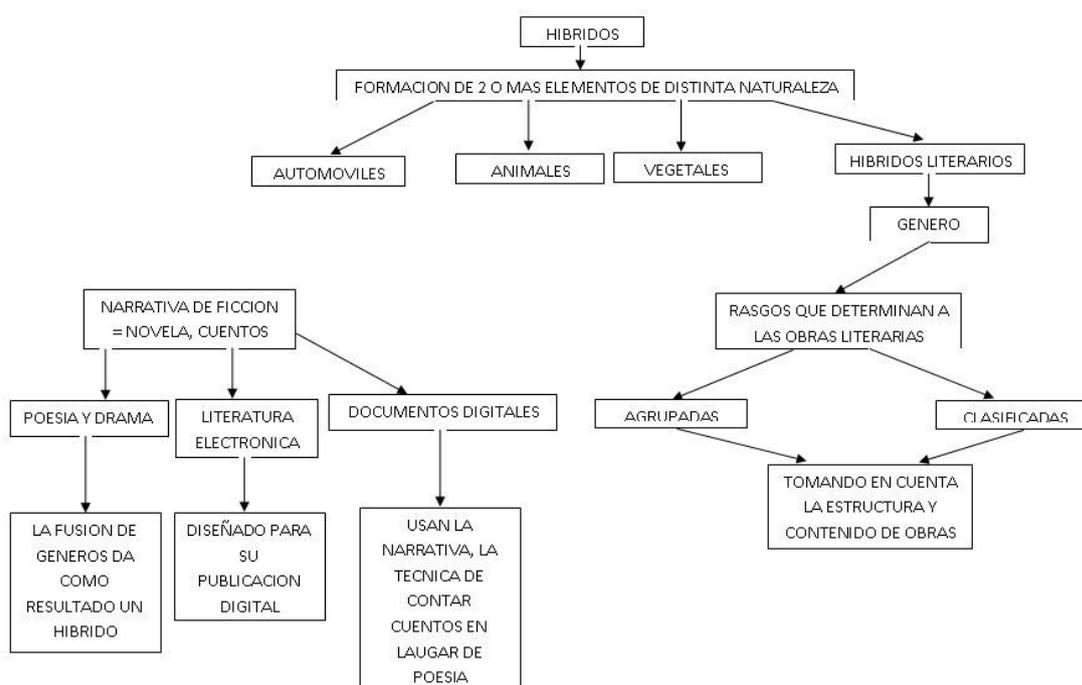
En la Sociedad del Conocimiento, la incorporación de un *sui generis* discurso artístico-cultural se caracteriza por la presencia de textualidades híbridas que dispersan y sobrepasan la narrativa tradicional, “la cual remitía a lecturas lineales e interpretaciones unísonas de un mismo significado” (Panichelli, 2015).

Por consiguiente, asistimos a un proceso coherente de desarrollo artístico y creativo en el terreno de la literatura, vinculado a la evolución general de la cultura postmoderna. Por ejemplo, explica Panichelli (2015), hoy observamos personajes, argumentos, marcos y puntos de vista altamente modificados y enriquecidos, los mismos que poseen una estructura similar al caleidoscopio, concebido como un instrumento óptico compuesto por espejos y cristales que permiten la dispersión de distintas figuras geométricas.

Gracias a lo híbrido, un autor cualquier puede cauterizar las irritaciones conceptuales que origina la impotencia de definir este género. De manera genérica, el híbrido textual es la conjunción de todos los términos narrativos y estilísticos, en mezcla creativa. Como observamos, manifiesta Panichelli (2015), lo híbrido no es algo nuevo ni un invento de la postmodernidad, pues la mezcla de géneros y técnicas siempre ha estado presente a lo largo de la historia y evolución de la literatura universal.

No obstante, añade Panichelli (2015), la diferencia es que últimamente prolifera la introducción de pastiches discursivos que confunden los discursos textuales con experimentos de escritura creativa que vienen a conformar la esencia medular de la textualidad actual. Esta especie de disparador creativo predomina en la propuesta de la hibridez, tal y como se esquematiza en la figura 7.

Figura 7. Hibridez narrativa



Fuente: Ramírez (2010)

Por ello, la renovación de la literatura contemporánea no viene de la mano de nuevas técnicas narrativas, sino que está mediada por el pensamiento y las ideas del hombre cosmopolita en la Sociedad del Conocimiento; es decir, por una filosofía intimista que caracteriza el mundo subjetivo del autor-creador en un contexto globalizado.

Entre ciertos críticos literarios, la calificación del género híbrido se está convirtiendo en un tópico con el que se pretende acallar, la falta de definición del propio término, argumenta Panichelli (2015). Por ello se sostiene que la narrativa contemporánea es un género híbrido, el cual ha recibido otras adjetivaciones tales como:

- *Género anfibio.*
- *Género transversal.*
- *Género poroso.*
- *Género permeable.*
- *Género mestizo.*
- *Género proteico.*

En su tiempo histórico, autores como Pío Baroja (2010) expresaron que “la escritura era un saco remendado donde cabía de todo”. En la actualidad se evidencia el desplazamiento de la cultura occidental hacia nuevos valores estéticos más relajados, donde ya no importa la adscripción al estilo y a la tradición, al tiempo que la originalidad y la hibridación de formas se constituyen en valores supremos. Hoy en día se ha vuelto hablar de intertextualidad y de la figura literaria de Baroja como precursor de la narrativa híbrida en España.

3.2. Definición del término híbrido

La palabra híbrido hace referencia a la mezcla consciente, no solo de los géneros existentes, sino también de ciertas técnicas narrativas que se pretenden originales. Lo más reconocible en la textualidad híbrida es el cruzamiento filosófico que ha sido una constante en la historia de la lingüística en general (DLE, 2017).

En cuanto a los antecedentes históricos podemos mencionar autores como Miguel de Cervantes (2016), Laurence Sterne (2006) y Robert Musil (2010) quienes han experimentado la escritura de sus novelas más reconocidas desde la naturaleza del género híbrido. Teniendo esa herencia presente en la literatura en español, es muy difícil que en la actualidad los escritores no sucumban ante la moda de las textualidades híbridas.

Por ejemplo, el escritor e intelectual español, Juan Goytisolo (2005), en sus libros suele emplear técnicas narrativas tan contundentes que difuminan con acierto las fronteras entre personaje-narrador y autor empírico, logrando que la lectura de sus obras sea un complejo proceso híbrido de interpretación y análisis.

La creación de una escritura híbrida no es tarea fácil, pero resulta una labor estimulante a nivel intelectual y una conquista única que persigue todo escritor. Dentro de la textualidad híbrida, la trama se cuenta en mezcla continua. Entre sus páginas, se presentan elementos tales como:

- Imágenes textuales.
- Anécdotas fragmentarias que complementan el mensaje final.
- Intromisión de múltiples voces en un mismo texto.
- Suspensión de las coordenadas espacio-temporales.
- Juego de la ficción convertida en autoficción.

Junto a ello, algunos aficionados insertan en sus producciones híbridas materiales de acarreo, complementarios a la estructura formal del texto. Estos pueden ser:

- Listas de menús.
- Conversaciones recogidas al vuelo.
- Noticias publicadas en tabloneros de anuncios.
- Collage de fotos.
- Esquelas visuales.
- Decálogos.
- Acrósticos.
- Epígrafes.
- Epitafios.

Estas composiciones devienen en artefactos originales que dan nuevos aires a la literatura actual. Convendría aclarar que lo híbrido no se reduce solo a introducir pastiches discursivos, originales y reciclados, sino que también hace referencia a elementos más complejos como fundir y confundir lo que se llaman *instancias narrativas* (Genette, 1989).

Las instancias narrativas fueron propuestas por el teórico francés Gérard Genette (1989) en su libro *Figures III*, las cuales pueden ser observadas en un relato cualquiera y permiten articular relaciones entre sí a fin de identificar el significado de la obra en sus distintos niveles. Estas instancias son:

- El discurso del autor implícito en la voz del narrador.
- El discurso del narrador implícito en la voz del personaje.
- El discurso del personaje implícito en la voz del autor empírico.

La pretensión de quienes perpetran estas técnicas es renovar el género literario tradicional y revitalizarlo desde la investidura de la narrativa híbrida. Por ejemplo, autores como Vila Matas (2010) explican que, gracias al carácter híbrido, un texto puede renovarse para no quedarse palurdo o muerto.

Cuando el narrador de ficciones o de discursos se identifica con el autor real de la obra, hace que las instancias narrativas del texto se conviertan en transgresoras híbridas, ya que circunscriben aspectos irruptivos que rompen las barreras estilísticas predeterminadas. En este sentido, la renovación literaria se logra mediante la combinación discursiva de distintos géneros en una apuesta fabricada con estilo indirecto libre y desde la piel del monólogo interior².

Como resultado, en cuestión de técnicas híbridas o transgénicas poco margen de maniobra original queda a los escritores actuales. Por ello, el híbrido narrativo recibe el nombre de *pastiche*. En otras palabras, como experimento de la postmodernidad, la narrativa híbrida quiere reflejar aspectos de la existencia humana y social como (Ibáñez, 2014):

- La vida fragmentaria de las sociedades en desarrollo.
- La ida inconexa entre unos y otros dentro de la aldea global.
- La vida difusa y ambigua de las relaciones y el contacto humano.
- La vida sin entidad del ser humano moderno.

² El Diccionario de la Lengua Española define al monólogo interior como una técnica literaria que reproduce en primera persona los pensamientos de un personaje, tal como brotarían de su conciencia, plasmado así el flujo de presión del mundo real y el mundo imaginario.

En su libro *Palimpsestos*, Genette (1989) plantea una modificación o resignificación de los términos que utilizaba para percibir las relaciones transtextuales de los textos, dado que en un principio definía la transtextualidad como “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos”.

Más tarde, Genette (1989) descubrió que la transtextualidad incluía también la architextualidad (la *literalidad de la literatura* que se veía en el conjunto de categorías generales o transcendentales: tipos de discurso, modos de enunciación, géneros literarios, etc.) y los siguientes tipos de relaciones transtextuales:

- *Intertextualidad*: relación de copresencia entre dos o más textos, eidética y frecuentemente. Es la presencia efectiva de un texto en otro. Su forma más explícita y literal es la práctica de la cita (con comillas, con o sin referencia explícita), el plagio (copia no declarada pero literal) y la alusión (un enunciado cuya plena comprensión supone la percepción de su relación con otro enunciado al que remite necesariamente tal o cual de sus inflexiones). Autores como Riffaterre (1979, 1981), definen el principio de la intertextualidad como “la percepción, por el lector, de relaciones entre una obra y otras que la han precedido o seguido”, llegando así a identificar la intertextualidad con la literariedad; esta copresencia se reconoce en lo que Riffaterre (1979, 1981) define como la *huella* de esas otras obras.
- *Paratexto*: (título, subtítulos, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, imágenes, notas, etc.) son los tipos de señales accesorias, autógrafas o alógrafas que procuran un entorno (variable) al texto y a veces un comentario oficial u oficioso del que el lector no puede siempre disponer. Puede ocurrir también que una obra funcione como paratexto de otra.

- *Metatextualidad*: esta relación, generalmente denominada comentario, une un texto a otro que habla de él, sin citarlo (convocarlo), e incluso, en el límite de no nombrarlo. Este tipo de relación podría ser, por ejemplo, la relación del crítico o especialista.
- *Hipertextualidad*: toda relación que une un texto B (*hipertexto*) a un texto anterior A (*hipotexto*), que se injerta no como comentario, sino de una manera más profunda. Por ejemplo, la noción general de texto en segundo grado o texto derivado de otro texto preexistente; donde dicha derivación podría ser del orden descriptivo o intelectual, en el que un metatexto *habla* de un texto. Otro caso es cuando B no habla en absoluto de A, y esto resulta de una operación que califica como *transformación*, y al que, evoca más o menos explícitamente, sin necesariamente hablar de él y citarlo. Existen transformaciones que llevan diferentes grados de complejidad, donde la imitación es también una transformación, aunque de un modo más complejo. Así pues, entre el texto imitado y el texto imitador, este modelo constituye una etapa y una mediación indispensable.
- *Architextualidad*: articula una mención paratextual (títulos o subtítulos que acompañan al título en la cubierta del libro) de pura pertenencia taxonómica. Cuando no hay ninguna mención, puede deberse al rechazo de subrayar una evidencia o, al contrario, para recusar o eludir cualquier clasificación, ya que el texto en sí mismo no está obligado a conocer y declarar su calidad genérica. La architextualidad orienta y determina en gran medida el horizonte de expectativa del lector y, por lo tanto, de la recepción de la obra.

Las relaciones propuestas por Genette (1989) no deben considerarse como clases estancas, sin comunicación ni entrelazamientos recíprocos, ya que sus relaciones son múltiples. Por ejemplo, la architextualidad genérica se constituye por vía de imitación y de hipertextualidad; en este sentido, la pertenencia architextual de una obra suele declararse mediante indicios paratextuales, como señales de metatexto.

Igualmente, el paratexto contiene muchas otras formas de comentario. Por su parte, el hipertexto tiene a menudo el valor de un comentario; el metatexto crítico se concibe pero casi nunca se practica sin una parte de intertexto citacional de apoyo o paratextuales. Más aún, la hipertextualidad es en sí misma, un architexto genérico, o mejor transgenérico (una relación transgenérica es una clase de texto que engloba géneros canónicos como el pastiche³, la parodia y el travestimiento⁴, los cuales atraviesan otros textos) (Genette, 1989).

Genette (1989) menciona que la hipertextualidad es un aspecto universal de la literalidad, ya que no hay obra literaria que, en algún grado y según las lecturas, no evoque otra. En consecuencia, todas las obras son hipertextuales cuanto menos masiva y declarada es su hipertextualidad. Además, su análisis depende del juicio constitutivo y de la decisión interpretativa del lector. Por ello, se observa una relación contractual y pragmática entre autor y lector, que indudablemente caracteriza la textualidad contemporánea.

3, 4 Según Genette (1989), el pastiche es una técnica literaria que consiste en imitar abiertamente diversos textos, estilos o autores, y combinarlos en la creación de una obra independiente. Por su parte, el travestimiento es un transformación de estilo cuya función es satírica (degradante).

En la *sociedad líquida* a la cual asistimos (Bauman, 2001), los agentes sociales se encuentran inmersos en los tipos de relaciones transtextuales antes mencionados. Por ello, sus relatos merecen la pena ser expuestos desde una mirada realista e intimista, donde cobre protagonismo el hibridismo.

Se dice entonces que la renovación de la literatura no vendrá de la mano de nuevas técnicas o de un estilo impecable, sino que dicha renovación será mediada por el pensamiento, puesto que los aspectos formales o de estructura no generan un pensamiento nuevo, lo que, al contrario, sí ocurre con los argumentos y los guiones mediados por las ideas (Ibáñez, 2014).

En un primer momento la narrativa híbrida tiene su raíz en la experimentación, como un laboratorio de pruebas literarias. Este proceso ayuda a explicar la positiva recepción del público ante estas producciones mixtas, creativas, alternativas e innovadoras. Obviamente, la intimidad literaria está relacionada con un progresivo cambio en cuanto la mirada, la sensibilidad y la apropiación de la obra entre el artista y su público (Ibáñez, 2014).

Dicho de otro modo, vemos hoy el creciente empleo del formato híbrido para tratar una multiplicidad de temas que van desde aspectos íntimos, pasando por tópicos memorialísticos o históricos, hasta abordar géneros como el testimonio y el monólogo, lo que ha contribuido en buena medida a mejorar la consideración del público hacia la narrativa híbrida.

De manera que el estudio de la evolución estética y social del híbrido narrativo sirve para ejemplificar, desde un punto de vista novedoso, el cambio en la percepción pública sobre lo artístico, lo que ayuda a aproximarnos al conocimiento sobre qué nuevas exigencias estéticas y semánticas deben satisfacer los objetos culturales para entrar a formar parte del canon artístico occidental (Ibáñez, 2014).

3.3. Acercamiento al híbrido narrativo

El primer acercamiento al término híbrido lo hizo el escritor italiano Ítalo Calvino (2008) en su texto *Seis propuestas para el próximo milenio* donde esboza la suerte de la literatura y el libro frente a la era tecnológica postindustrial. Para este autor, los valores, cualidades o especificidades que ostentará la literatura en la perspectiva del nuevo milenio son:

- *Levedad*: cualidad de delicadeza y suavidad en el desarrollo del lenguaje.
- *Rapidez*: cualidad de velocidad y fluidez de lo escrito y sus ideas.
- *Exactitud*: cualidad de concisión y de lo preciso.
- Visibilidad: cualidad de claridad y exposición.
- *Multiplicidad*: cualidad de riqueza y multiconjunto de tramas e historias.
- Arte de empezar y arte de acabar (apéndice).

Según Calvino (2008), es inconcebible una literatura que no sea potencial, conjetural y múltiple. Así, explica que las grandes novelas de esta centuria toman forma de enciclopedia abierta, caracterizada por:

Múltiples conexiones entre los hechos, entre las personas, entre las cosas del mundo. El conocimiento, como multiplicidad, es el hilo que une las obras mayores, tanto de lo que se ha llamado *modernismo* como del llamado *postmodernismo*, un hilo que, más allá de todas las etiquetas, quisiera que continuase desenvolviéndose en el próximo milenio (Calvino, 2008: 109-117).

Como ejemplos de esta multiplicidad narrativa, Calvino (2008: 119) expone cuatro posibilidades:

- 1) Un texto unitario que se desenvuelve como el discurso de una sola voz y que resulta ser interpretable en varios niveles.
- 2) Un texto múltiple que sustituye la unicidad de un yo pensante por una multiplicidad de sujetos, de voces, de miradas sobre el mundo, modelo que Bajtín (1991) ha llamado *dialógico, polifónico o carnavalesco*.
- 3) Una obra que, ansiosa por contener todo lo posible, no consigue darse una forma y dibujarse unos contornos, quedando inconclusa por vocación del autor.
- 4) Una obra que corresponde en literatura a lo que en filosofía es el *pensamiento no sistemático*, el cual procede por aforismos así como centelleos puntiformes y discontinuos. Sería una especie de filosofía portátil que expresa relaciones, condiciones, posibilidades e imposibilidades.

En cierto modo, Calvino (2008) denomina *hipernovela* a la propuesta literaria basada en la noción de lo múltiple, que no es otra cosa que historias superpuestas sobre otras o relatos que se entrecruzan, donde cada objeto se contempla como el “centro de una red de relaciones que el escritor no puede dejar de seguir, multiplicando los detalles de manera que sus descripciones y divagaciones se vuelven infinitos” (Calvino, 2008: 110).

En otras palabras, la *hipernovela* trabaja como una obra enciclopédica cuya estructura cambia continuamente. En cambio, autores como Kundera (2007) denominan a la *hipernovela* con el término *polifonía*, lo que significa el desarrollo simultáneo de dos o más voces (líneas melódicas) que, aunque perfectamente ligadas, conservan una independencia relativa opuesta a la composición unilateral, introduciendo así brechas en la narración continua de una historia, a manera de simultaneidad (Calvino, 2008).

En síntesis, *polifonía* implica las líneas que evolucionan de forma simultánea, en igualdad de voces. Por ejemplo, ninguna voz debe dominar ni servir de simple acompañamiento; al contrario, cada línea debe ser tratada simultáneamente en alternancia perpetua (Kundera, 2007).

En este punto cabe destacar el aporte de Bajtín (1991) respecto a la *polifonía* del texto. Este autor rechaza la concepción de un *yo* individualista y privado, puesto que considera al *yo* esencialmente social. Desde su perspectiva, cada individuo se constituye como un colectivo de numerosos *yo* que ha asimilado a lo largo de su vida, en contacto con las distintas *voces* escuchadas que de alguna manera van conformando su ideología (Bajtín, 1991).

Nunca estaremos por fuera de la ideología porque “hablamos con nuestra ideología, nuestra colección de lenguajes, de palabras cargadas con valores” (Bajtín, 1991). Por lo tanto, es el sujeto social quien produce un texto que es, justamente, el espacio de cruce entre los sistemas ideológicos y el sistema lingüístico.

Por este motivo, el análisis de la lengua conduce al análisis translingüístico, a la polifonía, al conjunto de *voces*. En el estudio de Bajtín (1991) aparecen tanto las relaciones lógicas, necesarias para las relaciones dialógicas o el discurso de dos voces, como las relaciones de significación objetiva, enunciados y las posiciones de los diferentes sujetos.

Según Bajtín (1991), la cualidad especialmente destacada en las novelas es la *polifonía*, la cual resulta de la interacción de múltiples voces, puntos de vista y registros lingüísticos, una especie de *dialogismo* que implica:

- *Heterofonía o polifonía textual*: aparición de voces distintas para caracterizar a los personajes, uno de los elementos fundamentales del relato moderno. Es diferenciadora del habla de los protagonistas y expone múltiples estilos orales y escritos de su época.
- *Heterología o alternancia de tipos discursivos*: variantes lingüísticas individuales, maneras de pronunciación y articulación del habla, al igual que el léxico de los personajes.
- *Heteroglosia*: presencia de distintos niveles de lengua diferentes, formas de lenguaje asociadas con diferentes grupos sociales y los diversos puntos de vista de estos, de manera que el hablante de una lengua tiene que apropiarse, partiendo de la boca de los demás de la lengua que habla y adaptarla a sus propias necesidades.

Por otra parte, el estudio de la polifonía también es abordado por autores como Genette (1989). Desde su postura teórica, un texto nunca está aislado. Además de la voz del narrador (enunciador) es posible que se hagan presentes otras voces. A este mecanismo de entrecruzamiento lo denomina *polifonía*, donde cada voz representa una mirada del mundo que otorga al texto una multiplicidad de sentidos. La presencia de otras voces puede darse mediante relaciones de tipo:

- *Architextuales* (de tipo genérico).
- *Metatextuales* (de tipo comentario o crítica).
- *Hipertextuales* (por derivación, en tanto imitación o transformación).
- *Intertextuales* (co-presencia de dos o más textos mediante citas, alusiones).
- *Paratextuales* (de tipo paratextual).

A criterio de Genette (1989), estas relaciones incluyen:

- Marcas gráficas (cambios en la tipografía).
- Uso de las comillas que marcan una utilización especial del término encomillado.
- Interferencias léxicas de tipo diafásicas (lenguaje técnico utilizado en un discurso en el que predomina otro léxico), diastráticas (pasaje de un lenguaje formal a otro informal. Sociolectos), diatópicas (terminología de significación regional) y diacrónicas (cronolectos).
- Fragmentos o vocablos con la forma de citas (otras voces) de tipo: autoridad, prueba, reliquia, cultura y epígrafe, las cuales se pueden citar desde discursos como: directo, directo no regido, indirecto, construcciones incidentales, discurso indirecto libre y monólogo interior.

En todo caso, afirma Genette (1989), cuando hay polifonía “siempre se enuncia otra voz distinta al narrador o al hablante, inclusive si este emite el discurso desde su interior”.

Es más, en un texto híbrido la intención polifónica permanece artísticamente inacabada (Kundera, 2007: 96), de ahí que las condiciones *sine qua non* de la polifonía o hipernovela sean la igualdad de las líneas respectivas y la indivisibilidad del conjunto, donde se aúnan componentes genéricos y heterogéneos.

En este punto, el autor propone un programa artístico basado en los siguientes principios (Kundera, 2007):

- 1) Un nuevo arte de despojamiento radical (que permite abarcar la complejidad de la existencia del mundo moderno sin perder la claridad arquitectónica).
- 2) Un nuevo arte del contrapunto novelesco (capaz de soldar en una música la filosofía, la narración y el ensueño).
- 3) Un arte del ensayo específicamente novelesco (no pretende aportar un mensaje apodíptico, sino que sigue siendo hipotético, lúdico e irónico).

La actual incidencia del fenómeno híbrido adquiere importancia en el tejido de la ficción literaria, siendo un paso más en la indefinición de los límites del propio género, sin que por ello pierda su identidad argumentativa. Del mismo modo, podemos citar como ejemplo el caso del escritor argentino, Jorge Luis Borges (2000), quien con sus escritos ha llevado a la perfección el uso de la narrativa híbrida, ya que en cada uno de sus textos se devela un modelo de universo caracterizado por:

- Lo infinito.
- Lo innumerable.
- El tiempo eterno.
- El tiempo copresente.
- El tiempo cíclico.

Al ser la narrativa híbrida un texto contenido en pocas páginas, con ejemplo de la denominada *economía de expresión*, los cuentos de autores como Borges⁵ (2000) se adaptan perfectamente a este estilo, ya que estamos frente a una forma textual convertida en estructura mítica, sui géneris, de la literatura posmoderna.

5 Según Franken (2003), para Borges la literatura se diferencia por la manera de leerla y recibirla, con lo cual queda muy bien establecida su afinidad con la Estética de la Recepción y la Teoría de la Intertextualidad, ya que su objetivo es tener un lector que, por una parte, se identifique con el autor recreando la ficción y que, por otra parte, asuma la actitud de un detective e intente descifrar las reglas de sus enigmas y juegos fantásticos textuales.

En este sentido, la textualidad narrativa implica la mezcla de distintos géneros, cuyo término se adopta desde el campo de las ciencias biológicas donde híbrido “se dice de un individuo cuyos padres son genéticamente distintos con respecto a un mismo *carácter*”, de acuerdo con la definición inscrita en el Diccionario de la Lengua Española (DLE, 2017).

Por otro lado, el adjetivo híbrido es “dicho de un animal o vegetal procreado por dos individuos de distinta especie” (DLE, 2017). También se dice de todo lo que es “producto de elementos de distinta naturaleza”. Dicho término no es exclusivo de la narrativa sino que viene antecedido de campos diversos (tomates híbridos, coches híbridos, obras artísticas híbridas, entre otros).

Así pareciera que lo híbrido narrativo nace de la mezcla o confluencia de (Ibáñez, 2014):

- Géneros entre sí (ensayo, autobiografía, historia, diario, crónica, reportaje).
- Subgéneros entre sí (novela policíaca, novela rosa, novela histórica, novela de viajes, *metanovela*).
- Géneros y subgéneros (características que le son inherentes a unos y otros).
- Géneros y subgéneros con otros medios de expresión (cine, fotografía, música).

Dicho de otro modo, la textualidad híbrida se imbrica, se yuxtapone y entra en diálogo en un intento narrativo ficcional, lo que termina siendo un torbellino de lecturas paralelas y contrapuestas girando en la encrucijada de una misma historia.

Es más, como medio de expresión, lo híbrido tiene una función ulteriormente subjetiva y autobiográfica, la cual coadyuva a la gestación de una narrativa que deja consciente y explícitamente ambigua los límites entre ficción y realidad (Ibáñez, 2014).

De manera que la textualidad híbrida no renuncia a ningún elemento genérico lo que la lleva a ser considerada con los siguientes términos:

- Hipernovela.
- Plurinovela.
- Novela de ficción.
- Polifonía.
- *Faction* (la mezcla del género fantástico con el género ficcional).
- Novela a noticia.
- Autoficción.

Con esta multiplicidad de denominaciones lo híbrido se abre hacia otros horizontes disciplinares, sin abandonar su núcleo narrativo y sin prescindir del componente emocional propio de la creación literaria. Para autores como Muñoz Molina (1993, 1999):

Los géneros han sido siempre muy cambiantes. El gran momento de la literatura siempre ha sido un momento de mezcla, con puntos de negligencia. No se trata de que ahora los géneros sean más confusos o movedizos, en realidad lo han sido casi siempre (Pfeiffer, 1999: 165-166).

A criterio de Duff (2000: 04), la hibridación es el “proceso por el cual dos o más géneros se combinan para formar un nuevo género o subgénero, o por el cual elementos de dos o más géneros aparecen combinados en una obra concreta”. Estas premisas, en torno a las posibles mezclas en el terreno de la escritura híbrida, generan los siguientes productos narrativos:

- *Faction* (miscelánea entre lo real y la ficción).
- *Autoficción* (novela y autobiografía).
- *Novela fusión* (fusión de distintos géneros, subgéneros y otros medios de expresión).
- *Novela-ensayo*.

De igual manera, la definición de híbrido narrativo abarca el concepto de líneas que evolucionan simultáneamente, entendiendo por líneas distintos géneros o subgéneros literarios, en las que un mismo tema da unidad al conjunto heterogéneo del texto y al mismo tiempo da coherencia al interior de la propia narrativa (Ibáñez, 2014).

Por ejemplo, un mismo tema se abordaría desde distintas perspectivas y cada una de sus líneas matizaría y complementaría todo el conjunto narrativo. Por ello, el tema es esencial para destacar la necesaria coherencia dentro del texto, a la arquitectura de creación personal y subjetiva del propio narrador (Kundera, 2007).

En consecuencia, la hibridez es tan permeable, que los géneros no se imbrican en igual medida. En ciertos casos, se arroga una función estructural que permite la inclusión de otros géneros integrados a través de la yuxtaposición. Desde un concepto holístico, el *todo* resultante de un texto híbrido va a ser distinto de las partes o unidades que lo integran. Como podemos ver, sus componentes no trabajan de forma aislada o separada, sino que entran en contacto como un sistema textual cohesionado y coherente (Ibáñez, 2014).

Así pues, lo híbrido no tiene límites ni una estructura férrea. De hecho, la narrativa híbrida busca conscientemente una mayor dispersión y heterogeneidad. Como dice Tabucchi (1998) este modelo se adecua mejor al conocimiento de una naturaleza más fragmentaria, más frágil, un conocimiento que se puede entender como *multiplicidad*, en palabras de Calvino (2008).

Mejor dicho, el concepto de hibridación es demasiado complejo para limitar el fenómeno a aspectos particulares que restrinjan el fenómeno narrativo a vías predeterminadas hacia la multiplicidad. En otras palabras, esta narrativa no da cabida a intentos delimitadores (Kundera, 2007).

Es más, cualquier intento de situar al híbrido en las fronteras del idioma deja irresuelta la realidad creativa que caracteriza la teoría de dicho género. Se dice entonces que el híbrido no tiene limitaciones y se aplica a todos los casos de mezclas de género y subgéneros, de ámbitos y discursos, los cuales se imbrican en un mismo producto, a manera de conjunto de textos deshilachados que entran en contacto como al azar (Ibáñez, 2014).

3.4. Recursos del híbrido narrativo

Los recursos de hibridación pueden ser:

- Un género o subgénero que sirve de hilo conductor y permite la inclusión de géneros y subgéneros ya sea por acumulación, yuxtaposición, en forma de digresiones o por medio de una estructura arbórea.
- Un modelo perspectivista, dialógico, polifónico, incluso cubista, que funciona cuando se multiplican las miradas sobre el mundo o sobre una misma circunstancia, desde distintos tratamientos genéricos. Por ejemplo, pueden ser géneros como ensayo, ficción y *faction*. En otras palabras, la textualidad híbrida aprovecha las estructuras, estrategias y elementos fuertemente codificados como armazón que posibilita la presencia de otros géneros o subgéneros, dando coherencia, unidad y gran libertad al conjunto del texto en cuanto a la variedad de temas.

- Un tema común o idea, sean cuales sean los géneros o subgéneros desde los que se aborde, siempre en un mismo texto. No obstante, hay que destacar que, en general, las novelas combinan más de uno de los recursos señalados, con un núcleo que vincula sus diferentes partes y pretende dotarlas de sentido. Como se ve, la hibridez obedece a una mezcla de los recursos antedichos sobre los cuales orbita un texto cualquiera, donde sus elementos están cohesionados por un mismo tema lo que abre un abanico de posibles lecturas.

Por otra parte, autores como Vázquez Montalbán (1995) comentan que el realismo crítico de la textualidad híbrida postmoderna se caracteriza por estos elementos:

- Pluriperspectiva narrativa.
- Polifonía de voces.
- Utilización combinada de subgéneros.

En síntesis, desde la óptica de la hibridez se busca establecer una narrativa sin esquemas, por y para los géneros literarios. Asimismo, la hibridez es un medio y no un fin en sí mismo que busca demostrar la pluralidad y multiplicidad, así como la complejidad actual de las nuevas formas de escritura posmoderna.

3.5.Híbridos entre la realidad y la ficción

La autoficción, también conocida como *ficción autobiográfica* o *literatura del yo*, es un género híbrido, mediado entre la novela y la autobiografía, al que recurren muchos escritores contemporáneos como medio para textualizar el yo, el cual busca persuadir al lector a que reconozca el texto que lee como verdadero.

En esta narrativa se identifica al narrador en primera persona como un autor empírico, confusión que no desmiente la idea de que el narrador reproduzca una especie de *biografía de escritor* (Ibáñez, 2014).

Asimismo, hay que señalar la transformación que ha sufrido el *concepto de yo*, pues los escritores contemporáneos ya no se conforman con las artimañas de las que se valía el autobiógrafo para narrar sus vidas. Hoy, el *yo* se ha trocado en una metáfora textual sobre la que operan los narradores de autoficciones, a manera de pacto autobiográfico, quienes contemplan el relato de su vida como una fuente de información antropológico y finalmente el texto se erige como portador de los valores de su sujeto de enunciación (Kundera, 2007).

En cierto modo, este género autorreferencial o autobiográfico que caracteriza al híbrido narrativo indica la presencia de elementos pragmáticos que señalan al sujeto de escritura (autor) como referencia de la narración (Molero de la Iglesia, 2000: 14). Es así como la ficción autobiográfica refiere a un tipo de híbrido narrativo que amalgama la ficción y la autobiografía.

En resumidas cuentas, la ficción autobiográfica invade la intimidad y el subjetivismo, lo que provoca una comprensión inmanente del yo textual junto a una gran asimilación de los recursos ficcionales. Por lo que sigue, según Molero de la Iglesia (2000), la autoficción permite:

- Múltiples posibilidades del ser.
- Perfecta sincronía con la concepción dual y subjetivista del individuo frente al ideal de un sujeto único y monolítico.
- Multiplicidad del yo o perspectivismo en torno al protagonismo personal.
- Autoanálisis o placer de la evocación como respuesta a una escritura más libre de expresión.

Con ello, el híbrido narrativo expone “hasta el límite, mediante egos experimentales (personajes), algunos temas de la existencia humana” (Kundera, 2007: 168). El yo parece haberse convertido en un refugio de la experiencia del individuo donde el sujeto narrado se descompone y recompone a través de la palabra escrita. Por ello, la autoficción es una modalidad de híbrido que tiene como fundamento la identidad visible o reconocible del autor (Ibáñez, 2014).

Actualmente, este fenómeno ha crecido en importancia dado el protagonismo y notoriedad que se le otorga en las letras contemporáneas. Para autores como Alberca (2007), la autoficción híbrida dibuja un espacio autobiográfico bastante original en el que se comprueba que los relatos mezclan las fronteras entre lo real y lo inventado, demostrando la fácil permeabilidad creadora entre ambas.

Cabe señalar la existencia de diferencias y fronteras entre lo que es novela y autobiografía, sin las cuales sería inviable la mezcla de géneros o la transgresión de sus límites. Así pues, la autoficción crea su propio terreno entre ciertos códigos respectivos, como el pacto novelesco o el pacto autobiográfico y logran como resultado la libertad absoluta de imaginar, inventar y al mismo tiempo ser veraz (Manrique, 2008).

La autoficción se fundamenta en la confusión consciente entre persona y personaje, en otras palabras, hacer de la propia persona un personaje, en un juego de revelaciones y ocultamientos donde “es y no es autor” (Alberca, 2007). Esta ambigüedad, calculada o espontánea, es uno de los rasgos más característicos de la autoficción, pues a pesar de que el autor:

(...) es y no es la misma persona, su estatuto no postula una exégesis autobiográfica, toda vez que lo real se presenta como un simulacro novelesco sin apenas camuflaje o con evidentes elementos ficticios (Alberca, 2007: 32-33).

La noción del *yo* asalta la literatura contemporánea. Según Manrique (2008: 4), “no son memorias, no son diarios, no son biografías, es una escritura del yo que se diversifica y ocupa nuevos espacios”. Es así como se corrobora el auge de la autoficción, incluso su predominio en otros campos de estudio como las artes plásticas y el cómic, donde el artista transmite la necesidad de tener, adquirir o construir un personaje de sí mismo, el cual lo pone en escena y lo hace intervenir como un ser autónomo que ha invadido o que se ha apropiado de la personalidad del propio artista (Ibáñez, 2014).

Hasta cierto punto, el papel estelar de la primera persona y la preponderancia del yo deja traslucir novedosas experiencias personales que son rasgos destacados en la actual narrativa y suscitan la afirmación de que la ficción autobiográfica será el espacio por donde correrá el futuro de la literatura contemporánea. Entonces, si nos aproximamos a una definición de híbrido, esta sería:

un tipo de argumento y narración más acorde con estos tiempos de individualidad, del supuesto desprestigio de la ficción, de la avidez de lectores por historias verídicas, de la necesidad del lector de que le reconstruyan el mundo y poder reconocerse en él, de lo difícil que es competir con tantas historias increíbles divulgadas por los medios de comunicación y por la desinhibición de hablar de sí mismos tras un pasado de miedos, tras la pérdida de prejuicios sobre los géneros que cuentan vidas (Manrique, 2008: 4).

Ahora y, gracias a la narrativa híbrida, se juega a trastocar la realidad de los autores, mediante la potencia de la intriga. Desde la perspectiva del lector, esto significa indagar si el escritor experimentó o no los hechos que narra. En torno a ello, Manrique (2008: 4) expone que la fuerte presencia de la primera persona es una manera de escribir acorde con estos tiempos, ya que la sociedad urbana contemporánea se ha fragmentado y roto de tal modo que la identidad no es más que trozos de desechos de una naturaleza que necesita reconocerse en el relato de su tiempo.

La literatura de cada época refleja su propia sociedad, he allí por qué se ha dado el surgimiento de la narrativa híbrida en la época contemporánea. Además, dado que las luchas que la sociedad nos ha reservado son casi exclusivamente individuales, es claro que la narrativa de hoy se centre en el individuo (Kundera, 2007).

Por añadidura, argumenta Ibáñez (2014), asistimos a una sociedad individualista cuyos conflictos, contradicciones y fricciones se cuentan desde su propia narrativa; en otras palabras, la textualidad híbrida es sintomática y en ella se explora la subjetividad del hombre moderno.

A criterio de escritores como Verdú (2001), en países donde la vida colectiva está asegurada y ya no hay grandes historias de grupos, prevalece el registro del *yo*, y entonces la función de la narrativa se convierte en una *función introspectiva*. Por ello se dice que la base de la filosofía actual está en el *yo* como medio de exploración de las textualidades híbridas.

En síntesis, la ficcionalización del *yo* significa que el escritor habla un discurso que queda automáticamente evidenciado como ficción. Frente a este contexto observamos:

obras ambiguas que juegan al despiste, haciéndonos dudar a cada paso si aquello que leemos es realmente ficción o un auténtico discurso ensayístico o autobiográfico; palabra del autor y no del personaje. De la voz narradora es donde emerge esa ambigüedad buscada y convertida en elemento estético. Cuando los hechos claramente ficticios son narrados en el texto se entremezclan de continuo con otros hechos o datos claramente autobiográficos dando como resultado la ambigüedad plena del relato. Así, los acontecimientos históricos o datos biográficos adquieren un carácter ficcional, borrándose la frontera que separa lo real de lo ficticio (Gómez Trueba, 2006: 17).

La textualidad híbrida implica una voz narradora, un *yo* sin identificar, que podemos vincularlo con la voz del propio autor, convirtiendo en categorías indefinidas los aspectos imaginativos o fantásticos de la narración, atrofiándose de esa manera la capacidad de dilucidar lo real, auténtico y lo que verdaderamente ha sucedido dentro de la historia (Ibáñez, 2014).

De Souza (2009) explica que la actual tendencia de atribuir al autor-escritor las características y las acciones de los personajes significa aceptar la experiencia leída como una experiencia que podría haber sido suya. Se trata de arrancarse la máscara, entendiendo este fenómeno como una apuesta arriesgada, una especie de *striptease* en búsqueda de la verdad sobre un sujeto que nos va a comunicar o entregar un mensaje (Kundera, 2007).

De cualquier modo, el híbrido narrativo es el rostro de la autoficción ya que toda escritura es entendida como “una apuesta, un movimiento entre Dios y la nada. Todo autor es su propio personaje y es también su propia intriga. Imposible renunciar a sí mismo, imposible salir de su ipseidad” (Manrique, 2008: 7).

Según Loriga (2008), no hay más literatura que la que se adentra en el territorio de lo ajeno y de lo propio. Aquí el narrador puede multiplicarse y no hay más voz que su voz. Este autor concluye diciendo que el híbrido narrativo, como ficción autobiográfica, funciona como un sencillo punto de vista donde la única ficción es la propia.

De manera que Muñoz Molina (1993) ve en la autoficción un reflejo narcisista de la identidad contemporánea, una hipertrofia del *yo* que desplaza desde el concepto de colectividad hacia la búsqueda de experiencias propias del individuo, bien sea como narrador o lector.

De ahí que este exceso de yoísmo en la textualidad híbrida evidencia una situación que la sociedad presenta en torno al auto-protagonismo, fenómeno que invisibiliza la esencia del individuo y a cambio le da *sus quince minutos de fama* (Warhol, 2007) como si de una mercancía se tratara.

Finalmente, Alberca (2007), expresa que la profusión de la autoficción se entiende en el marco de la superlativa individualización neo-narcisista de la sociedad actual, movimiento que pone en entredicho los fundamentos racionales del sujeto moderno.

En los últimos años, el posmodernismo critica las limitaciones del pensamiento moderno y su vana aspiración a un progreso infinito en lo político, social, tecnológico y cultural. Sin embargo, esta crítica no alienta proyectos propios ni soluciones. Alberca (2007) explica que hemos pasado de la libertad del yo a una especie de tiranía del yo, lo que significa esclavitud y un ansiado perfeccionismo que busca satisfacciones fugaces y una continua y exigente renovación. En otras palabras la narrativa híbrida devela un yo nómada siempre en busca de otro yo nuevo.

Por eso, la victoria del individualismo y la derrota de lo colectivo suponen la desaparición de lo público en la escena social. Es así como los contornos de las causas colectivas se han ido difuminando ante la absoluta tiranía del consumo personalizado. Contextualizando la realidad actual, vemos que esta sociedad demanda cada vez más contenidos y productos personalizados con una presentación seductora, humorística, lúdica (Manrique, 2008).

Todo esto configura una sociedad y un sujeto social de fuerte impronta narcisista o neonarcisista; un narciso desapegado, descreído, distanciado, un sujeto en crisis, escindido, sin énfasis y dubitativo. En este nuevo escenario, el sujeto resulta inevitablemente ficcionalizado y queda convertido en el actor/espectador de un mundo sin tensiones, cuya única solicitud es la del placer sin cortapisas ni ideologías (De Souza, 2009).

En el terreno híbrido de la continua mezcla entre literatura y realidad, la autoficción supone la búsqueda de nuevas formas de persuasión narrativa, siendo “quizás una forma de parodia, de reflexión, a veces humorística, sobre los modos vigentes de contar lo que se supone es verdad” (Manrique, 2008: 7).

En otras palabras, la autoficción invita a neutralizar nuestra habitual credibilidad y al mismo tiempo muestra que la realidad que nos presentan sus fabricantes y administradores puede resultar una total falacia, obligándonos a interrogarnos sobre el concepto de verdad (Ibáñez, 2014).

Es más, el narrativo híbrido, como metáfora de la autoficción, significa desnudarse uno mismo y abrir las conciencias reprimidas para dar lugar a una libertad ética más honda y responsable. Ahora atraen más las pericias de un sujeto que las pericias de un colectivo. En este terreno, se ha dado proliferación a las llamadas *versiones culturales*, lo que implica reconocer que no hay una única verdad, sino tan solo interpretaciones de la verdad (Alberca, 2007).

Ahora bien, hablar de uno mismo es dividirse en dos, puesto que son dos yoes que no han convivido ni en el tiempo ni en el espacio. Por lo tanto, escribir la propia autobiografía es siempre una verdad a medias, una ficción, explica Manrique (2008). Otra de las novedades del híbrido autobiográfico es la ruptura del pudor. Hoy, el juego consiste en la aproximación del narrador y el protagonista a los rasgos de un autor fáctico, aunque esa identidad sea móvil o difusa, argumenta este autor.

En los últimos años, la textualidad híbrida se ha desplazado de la imaginación hacia la verdad de lo contado, privilegiando elementos como estilo, fabulación, construcción de mundos, dramas y conflictos colectivos. La tendencia narrativa que se persigue es contar el mundo de la conciencia más que el mundo externo (Kundera, 2007).

Es así como la autoficción se enfrenta con un material verídico o verdadero, donde los escritores exploran un territorio deliberadamente indefinido sobre qué es real y qué es imaginado. Por ello, quien narra su vida la transforma en novela y cruza la frontera de lo real hacia los dominios de la fabulación (Ibáñez, 2014).

Por esta razón, explica Alberca (2007), la propia autobiografía se preguntaría entonces qué parte de ficción hay en la realidad y qué parte de realidad hay en la ficción. Finalmente, de una obra solo quedarían sus valores literarios, independientemente o no de su vinculación con la realidad.

Asimismo, en la textualidad híbrida, los personajes son posibilidades del ser, de otros *yoes* posibles, son alternativas que inventa el propio autor y que a veces se le imponen como alter-egos del autor, quien:

No se conforma solo con contar la vida que ha vivido, sino que imagina una de las muchas vidas posibles que le podrían haber tocado en suerte vivir. De manera que el escritor de autoficciones no narra solo lo que fue sino también lo que pudo haber sido. Eso le permite vivir, al margen de la escritura, vidas distintas a la suya (Alberca, 2007: 32-33).

Como podemos ver, el deseo de ser del autor es el de alcanzar un todo posible. En sí, la razón de ese giro hacia lo personal, produce un cambio en la forma de entender la narrativa híbrida ya que “durante demasiado tiempo uno creyó que el arte, aunque se alimentara de la vida, era superior a ella” (Lindo, 1995: 14), comprometiéndose el escritor a no sucumbir a los formatos estructurales del idioma, sino a liberarse hacia la plenitud del relato híbrido.

3.5. Híbrido narrativo: entre la realidad y la ficción

Otra modalidad de híbrido narrativo es aquella que estudia la introducción de lo real en la ficción, lo que significa la deglución de géneros característicos que expresan la realidad (reportaje, documental, autobiografía, crónica e historia). Este fenómeno cuenta con diversos nombres tales como: *plurinovela*, “*faction*”, *novela a noticia* y *novela fusión* (Ibáñez, 2014).

A propósito de ello, el denominativo de *faction* refiere a un terreno híbrido literario que mezcla la autobiografía, el reportaje y la invención, donde lo real se ha transformado en un factor determinante de la narración. El *faction* aspira convertirse en una nueva forma de novela (Kundera, 2007).

Sin embargo, el problema que subyace es la actual relación o subversión entre conceptos como veracidad y verosimilitud. Con la introducción de lo real, nos planteamos si lo verdadero puede llegar a convertirse en una pieza de convicción necesaria en la escritura de ficción (Guelbenzu, 2001: 64).

Hasta cierto punto, en este híbrido narrativo la ficción se sirve de la realidad o, en otras palabras, se inspira en ella. Para los autores de este género, se han borrado las fronteras entre la realidad y la ficción, ya que todo es verdad porque todo está inventado. Según Barthes (2005), “toda autobiografía es ficcional y toda ficción es autobiográfica”.

En esta línea, un relato autobiográfico es una ficción entre muchas posibles historias, hibridismo que el escritor Claudio Guillén ha denominado *plurinovela*, entendiéndola como “condición o ámbito en que se sitúa en ciertos casos el arte de escribir; y que, como tal consecuencia de la multiplicidad, no deja de entrar en tensión con las exigencias formales de la narración literaria” (Guillén, 2003: 1).

3.6. Fuerzas del híbrido narrativo

A continuación, se detallan algunas variables textuales que pueden ser consideradas a manera de fuerzas híbridas, tal y como reseña Alberca (2007). Estas pueden ser:

- Disposición multigenérica de géneros distintos que se aúnan acentuando sus especificidades.
- La tentativa por superar la diferencia básica entre la expresión de lo inventado por el escritor y la reproducción de lo vivido por él (Guillén, 2003: 5).
- Querencia multigenérica, de ficción narrativa y ruptura con las normas convencionales. Aquí las historias se yuxtaponen y se entrelazan, conduciendo al lector dinámicamente de una modalidad de escritura literaria a otra, de un nivel de producción o de creación a otro, libre y móvilmente situado entre dos extremos como pueden ser la anotación biográfica y la imaginación visionaria (Guillén, 2003: 8).
- Híbrido narrativo tan bien cultivado que es consciente de su pluralidad, donde se inserta un amplio abanico de posibilidades de creación que permite que la pluralidad esté en todas partes. Aquí nos encontramos con textos ficcionales, inconclusos, abiertos a lo que pueda ocurrir en el futuro, con una pluralidad de voces y una multiplicidad de niveles de estilo.
- La textualidad híbrida se entreteje con la realidad en narraciones de la vida cotidiana. En palabras de Mainer (2002: 13), ahora se recurre a la “información general como hábito de la vida”. Este formato recibe el nombre de *novela a noticia y novela e información*.

- Los hilos del relato se extienden más allá de la ficción e incluso la condición de autor y personaje son intercambiables, desencadenándose una usurpación entre ambos.
- Otra fuerza híbrida es la *novela a noticia* y esta se debe a cierta impotencia dubitativa respecto de la fuerza de las tramas transformando los relatos en notas informativas.
- El híbrido busca ante todo la libertad y que la escritura vaya encontrando su propio curso, “la idea es dejarse llevar por la caminata, por el impulso de la búsqueda y el azar de los descubrimientos, estas no necesitan ni un principio claro ni sobre todo un final que las cierre. La libertad es compatible con las limitaciones espaciales y la disciplina temporal de la escritura en los periódicos” (Burguete Pérez, 2009: 680).
- El híbrido narrativo es en sí un género mestizo, en el que “cabén muchas cosas, todas que las que el autor enuncia y muchas más” (Burguete Pérez, 2009: 706). Aquí vemos cómo lo real se trasmuta en ficción por efecto de la distancia de los hechos. Es más, el relato se funda en hechos reales pero no se justifica en lo real, ni el autor lo pretende.
- Lo que ocurre en un texto híbrido da lo mismo y se olvida, una vez terminada la historia. Todo se convierte en relato y acaba flotando en la misma esfera. Apenas se diferencia entonces lo acontecido de lo inventado, ya que todo termina por ser narrativo y por sonar ficticio, aunque sea verdad. Este fenómeno forma parte del vigoroso universo de las narraciones con sus puntos ciegos, sombras, contradicciones y fallos.

- En un híbrido tenemos la ficcionalización de lo ocurrido, donde los hechos reales se ficcionalizan con el tiempo. En este juego de ficción y realidad no se puede olvidar la intencionalidad del autor a la hora de escribir una obra y el pacto que tácitamente se suscribe con el lector.
- El híbrido es una narración expresivamente literaria de un movimiento de conciencia. Va más allá de la ficción y pone los elementos de la expresión literaria al servicio de una máxima precisión testimonial, con una libertad de fantasía inverosímil.

Para Calvino (2008), la hibridez, asociada al concepto de multiplicidad, tendría su origen en las ficciones creadas por los hipertextos o hiperficciones que pretenden una ruptura con la linealidad a través de la bifurcación de la propia historia. De esta forma, el hibridismo genérico se impone como uno de los rasgos estéticos más preponderantes de la literatura contemporánea.

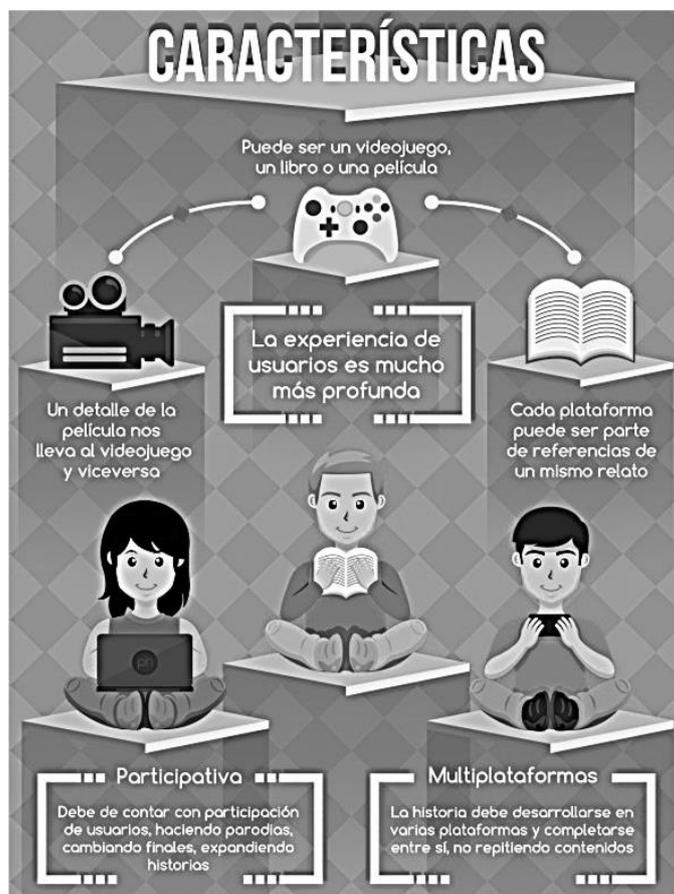
Finalmente, hoy asistimos a la consolidación de un nuevo tipo de escritura que rompe las fronteras tradicionales entre los géneros literarios ya establecidos. Y es que la hibridez es uno de los aspectos del posmodernismo más utilizados, donde la heterogeneidad se presenta como un valor estético en alza con tendencia a romper fronteras entre géneros discursivos históricos, asimilando indiscriminadamente nuevos discursos alterativos y transgresores (Ibáñez, 2014). Allí radica la importancia del estudio de la narrativa híbrida y su incidencia en la configuración de la identidad del hombre contemporáneo, de los jóvenes nativos digitales de nuestra Sociedad del Conocimiento.

3.7. Narrativa transmedia

Para autores como Marie-Laure Ryan la narrativa es “una representación mental de un mundo, poblada por individuos, participando en acciones y eventos, a través del cual se someten a cambios” (Monteiro y Duarte, 2011: 218-219). En la actualidad, no solo existe un tipo de narrativa, al contrario una variedad de tipologías como: *narrativa transmedia*, *narrativa multiplataforma* y *narrativas crossmedia*.

Según Piñeiro y Costa (2013: 926), las *narrativas multiplataforma* consisten en contar “una misma historia en diferentes medios o soportes, adaptándose al lenguaje-forma” En otras palabras, se trata de distribuir a través de diferentes soportes y formatos un mismo contenido (ver figura 8).

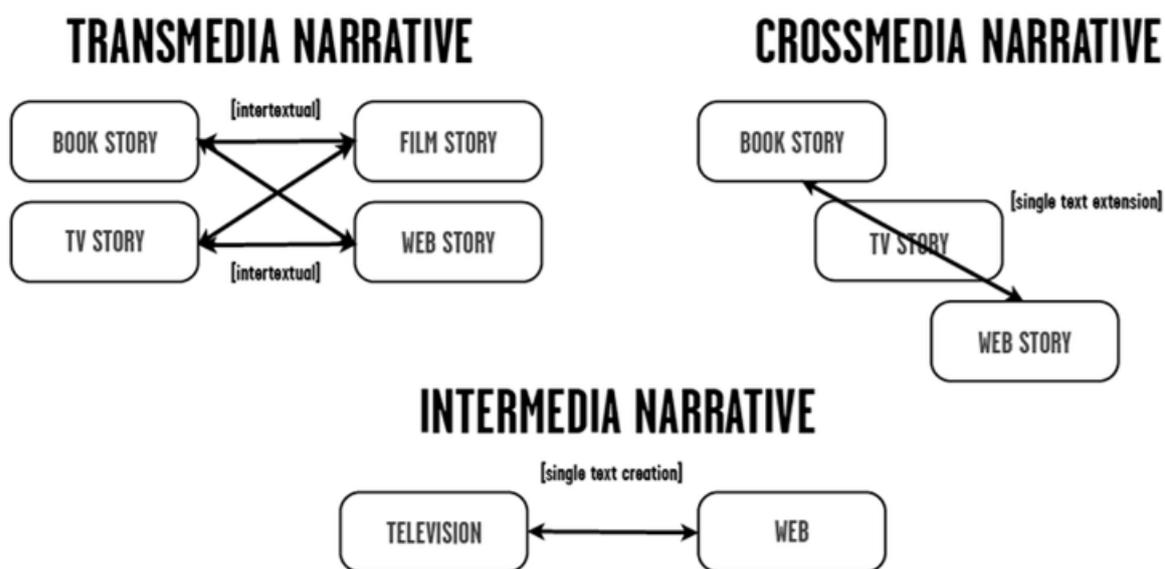
Figura 8. Características de la Narrativa Transmedia



Fuente: Vela (1998)

Más aún, la *narrativa crossmedia*, también conocida como *crossmedia storytelling*, es una “narración integrada que se desarrolla a través de diversos medios, con diversos autores y estilos, que los receptores deberán consumir para poder experimentar el relato completo” (Davidson, citado por Piñeiro y Costa, 2013) (ver figura 9).

Figura 9. Narrativa Crossmedia



Fuente Sonnenfeld (2011)

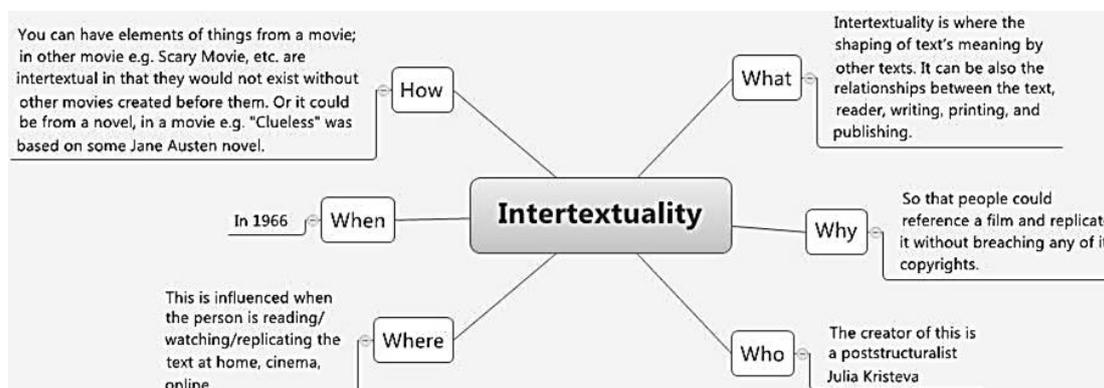
Este tipo de narrativa *obliga* a su consumidor a recurrir a diferentes medios para poder concebir el relato de forma completa. No se adapta el contenido o el relato a diferentes soportes, sino que se construye un relato para cada soporte y, todos ellos, contribuyen a la construcción de un relato unitario más grande, teniendo el receptor que experimentar el conjunto para comprender el significado de cada uno de ellos (Piñeiro y Costa, 2013). Cabe señalar que el *crossmedia* es el paso previo y la base material que hace posible la *narración transmedia*.

En último término, la narrativa transmedia explica cómo una historia es contada a través de distintos medios y es enriquecida con las propiedades de cada uno de ellos, haciendo que cada una de sus partes sea un aporte distinto del total de la narración. En consecuencia, todas las narrativas transmedia son necesariamente crossmedia, puesto que se distribuyen en diferentes soportes; no obstante, no todas las narrativas crossmedia serán transmedia; ya que depende de cómo se construya el universo narrativo (Belsunces, 2011).

Inclusive, las narrativas transmedia son aquellos relatos interrelacionados que están desarrollados en múltiples plataformas, pero que guardan independencia narrativa y sentido completo. Aquí, cada fragmento de la historia se puede experimentar de forma individual aunque todos ellos forman parte de un relato global (Belsunces, 2011: 24).

El término *transmedia* fue propuesto por Stuart Saunders Smith en 1975 en alusión a la *transmedia music* como una estrategia para construir música a partir de la combinación de diversas melodías provenientes de distintos instrumentos musicales. Posteriormente, Marsha Kinder (1991) presentó el concepto *intertextualidad transmedia* para referir al *diálogo* entre textos distintos, agregando el prefijo *trans* que daba a entender un diálogo sin jerarquía de importancia en la construcción y lectura de contenido (ver figura 10).

Figura 10. Intertextualidad



Fuente: Gordon (2001)

Finalmente, surge la forma *transmedia storytelling*, también conocido como *narrativa transmedia*, propuesto por Henry Jenkins (2009) para explicar cómo una historia se desarrolla a través de múltiples soportes mediáticos, contribuyendo de manera distinta y valiosa para todo el contenido en su conjunto. Para este autor,

(...) la narrativa transmedia representa un proceso donde los elementos de una ficción se dispersan a través de múltiples plataformas mediáticas con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento coordinada y unificada. En la forma ideal de narrativa transmedia, cada medio hace lo que se le da mejor, haciendo una contribución única y valiosa al desarrollo de la historia (Jenkins, citado por Guerrero, 2014: 240-241).

En la *narrativa transmedia*, cada medio *hace lo que hace mejor*, con el objetivo de que una historia pueda ser introducida, expandida, explorada o experimentada. Asimismo, una narrativa transmedia se caracteriza por su plataforma de distribución ya que es fundamental que el contenido tenga difusión en redes sociales (Renó; Flores, 2012) y sea producido por dispositivos móviles, como teléfonos celulares y tablets.

En este contexto, el actor prosumidor interactúa de forma dinámica con el contenido creado. Y es que esta narrativa va más allá de la simple reconstrucción de acontecimientos, ya que evidencia el proceso mismo de la realidad y de sus transformaciones (Guerrero, 2014).

Al efectuarse dicho proceso, esta narrativa va cambiando, moviéndose y transformándose por sus múltiples autores, desde múltiples momentos y múltiples plataformas. Por ejemplo, un mensaje transmedia no termina como tal, sino que continúa transformándose hasta devenires imposibles de predecir (Jenkins, 2009).

Ahora bien, podemos hablar de *informaciones-movimiento*, las cuales se traducen en una *información media*, que es el verdadero mensaje resultante de esta narrativa, donde ninguna de sus informaciones puede ser analizada como una pieza única, sino que en sí misma evidencia el transcurrir y la transformación de la realidad de quienes la están construyendo (Piñeiro y Costa, 2013).

La *narrativa transmedia* no es la suma de productos terminados en diferentes plataformas, sino que está formada por informaciones incompletas o no terminadas que se van completando y transformando por las mismas comunidades autoras, a medida en que acontecen sus experiencias con la realidad (Albadalejo, 2014).

A criterio de Jenkins (2009), estamos frente a una forma comunicativa contemporánea que actúa a partir de pilares fundamentales, como:

- Participación.
- Interactividad.
- Circulación por redes sociales.
- Movilidad.

De esta forma, las narrativas transmedia se han erigido como la nueva forma de contar historias y, sobre todo “se expanden a través de todo tipo de productos ficcionales, desde largometrajes cinematográficos y series televisivas hasta videojuegos, novelas, cómics o series en red” (Albadalejo, 2014: 88). Su función es extender la historia principal a diferentes plataformas mediante el uso de narrativas que aporten contenido al relato principal, sin estar desvinculadas entre sí.

Como resultado, la narrativa crossmedia se diferencia de la narrativa transmedia porque esta última puede ser consumida de forma independiente, ya que “busca que cada plataforma sirva para dar cabida a una audiencia potencialmente distinta” (Costa, 2013: 562) y, que cada medio haga una “contribución exclusiva, distintiva y valiosa a la construcción de la historia” (Rodríguez, 2013: 20).

Desde la postura teórica de Carlos Scolari (2009), “cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo; evidentemente, las aportaciones de cada medio o plataforma de comunicación difieren entre sí” (Scolari, 2013: 24). En sentido, la nueva lógica del *storytelling transmedia* es crear una mezcla de todos los medios con un carácter unitario, convirtiendo un sistema discreto de mediación de acceso restringido a un sistema continuo de acceso potencialmente universal” (Carrera, Herrero, Limón y Sáinz de Baranda, 2012: 544).

3.8. Características de las narrativas transmedia

Existen una serie de características comunes que caracterizan a las narrativas transmedia, tal y como señala Rodríguez Ferrándiz (2014: 20). Estas son:

- Múltiples medios y plataformas en que se disemina el universo narrativo.
- Necesidad de que cada medio y plataforma haga con su universo narrativo lo que sabe hacer mejor, sin caer en redundancias, sino expandiéndolo y profundizándolo.
- Balance calculado entre relatos, los cuales se sostengan por sí mismos en un solo medio y que resulten comprensibles para un público ocasional, o también relatos que sean fragmentos de un todo más comprensivo, capaz de arrastrar a un público transmedia más implicado.
- Necesidad de un control creativo centralizado y unipersonal.
- Inevitable dispersión del universo a partir de relatos no canónicos, producto de la creatividad irrestricta del usuario.

La característica de la expansión permite establecer la existencia de una base narrativa llamada *macrohistoria* a partir de la cual la narrativa transmedia se expande hacia cuatro vías (Scolari, 2009: 598):

- *Microhistorias intersticiales*: cuenta, por ejemplo, lo que le ha ocurrido a los personajes de una trilogía entre cada una de sus entregas.
- *Historias paralelas*: pueden narrar otra historia que se desarrolla al mismo tiempo que la macrohistoria.
- *Historias periféricas*: son pequeñas historias que tan solo tienen una ligera relación con la historia central.
- *Contenido generado por usuarios (CGU)*: son historias creadas por los prosumidores o consumidores de las narrativas transmedia.

3.9. Propuesta de Carlos Scolari

Para Carlos Scolari (2013), una narrativa transmedia se trata de un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas. Por ejemplo, es una narrativa que comienza en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje y termina incorporando nuevas aventuras interactivas en los videojuegos.

Cabe señalar que los receptores o consumidores de este tipo de narrativa no se limitan a consumir este producto cultural, sino que se embarcan en la tarea de ampliar el mundo narrativo con nuevas piezas textuales. Así tenemos cualquier tipo de historias creadas por los fans. En este sentido, Scolari (2013) presenta tres fórmulas de las narrativas transmedia:

$$IM + CPU = NT$$

IM: Industria de los medios

CPU: Cultura participativa de los usuarios

NT: Narrativas transmedia

$$EI + TU = NT$$

EI: Estrategia de la industria

TU: Tácticas de los usuarios

NT: Narrativas transmedia

$$Cn + Fn = NT$$

Cn: Canon (textos oficiales)

Fn: Fandom (participación de los fans)

NT: Narrativas transmedia

3.10. ¿Por qué las narrativas se vuelven transmedia?

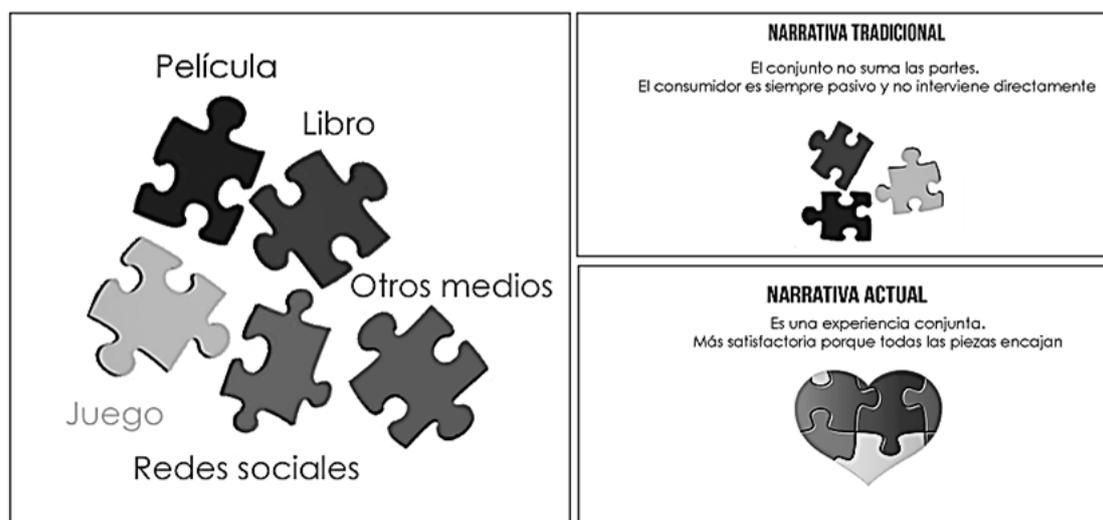
En la década de 1980 se comenzó a hablar de fragmentación de las audiencias televisivas. Eco (1996) bautizó aquellos años como la llegada del *zapping de la neotelevisión*, lo que significaba más canales, más contenidos específicos y más fragmentación de las audiencias. La llegada de la *World Wide Web*, y la difusión de nuevas formas de comunicación digital interactiva, fragmentaron aún más el escenario de la comunicación y dieron lugar a la denominada *atomización* de las audiencias (Guerrero, 2014).

La atomización de las audiencias y de las experiencias de consumo mediático implicó un ataque al modelo de negocios de la industria cultural, ya que la industria televisiva funcionaba porque millones de personas consumían sus productos. Ahora, si esos consumidores podían distribuir su tiempo en diferentes experiencias de recepción mediática, ¿cómo se sostenía entonces el mercado? (Piñero y Costa, 2013).

Frente a esta problemática, las narrativas transmedia se presentaron como una solución para afrontar la atomización de las audiencias. Más aún, el *transmedia storytelling* proponía una experiencia común que abarcaba diferentes medios y dispositivos, todos ellos unidos por un hilo narrativo (Scolari, 2013).

En otras palabras, las narrativas transmedia permiten reagrupar a las audiencias alrededor de un relato. Si antes las audiencias eran *media-centred*, ahora se convertían en *narrative-centred*. Es más, las narrativas transmedia lograron extenderse de un extremo a otro de la ecología mediática, abarcando viejos y nuevos medios, incluso llegaron a atravesar los géneros y los discursos y marcan tendencia en las formas contemporáneas de escritura (Scolari, 2013) (ver figura 11).

Figura 11. Evolución de narrativa



Fuente: Vallecillos (2016)

3.11. Hipertexto

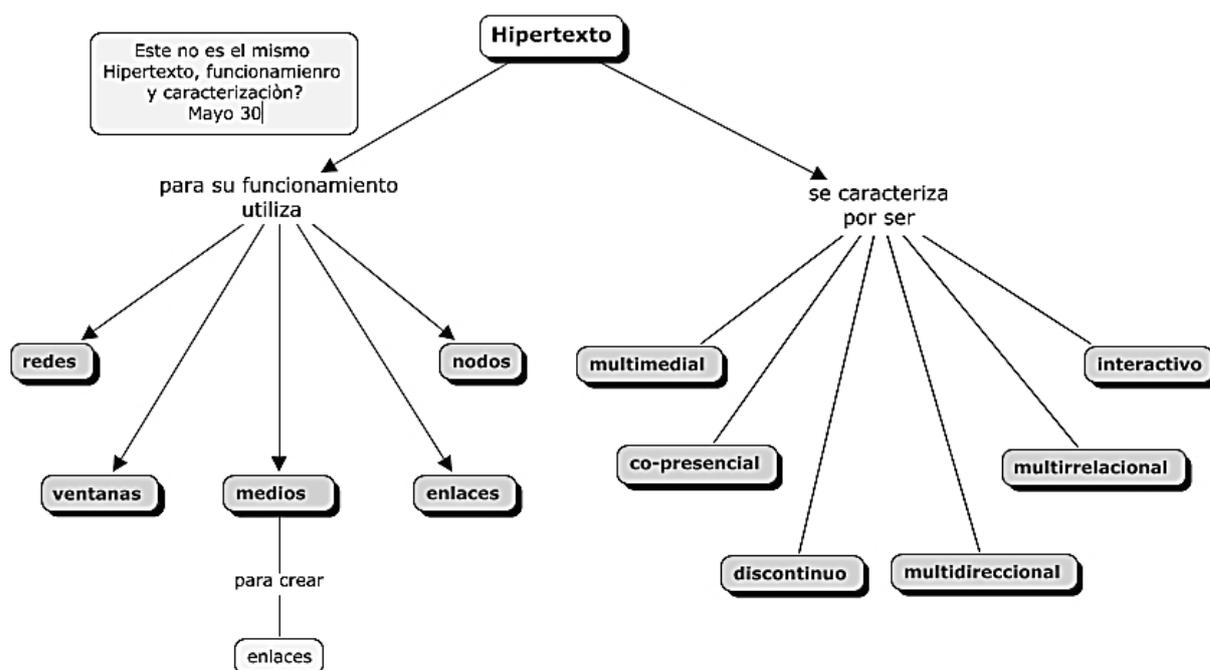
El concepto *hipertexto* se desarrolló a comienzos de la década de los ochenta en la obra *Literary Machines* de Ted Nelson (1988), caracterizado como un modelo de lectura no secuencial y escritura abierta y cercana al tipo de procesamiento asociativo de la mente humana, con la cualidad de interconectar distintos textos digitales entre sí.

Hoy, el hipertexto se ha convertido en la base técnica y documental por excelencia del discurso en los cibermedios y el lenguaje hipertextual ha pasado a ser un modo de expresión con el que estamos cada vez más familiarizados. Uno de los campos en los que más se ha dejado sentir la irrupción del lenguaje hipertextual es la literatura de ficción, cuyas reflexiones han resultado útiles en el estudio del hipertexto como narrativa que transgrede los límites de la linealidad de la obra, la autoría y la lectura (Guerrero, 2014).

El estudio del hipertexto se ha destinado a comprender las posibilidades que ofrece la estructuración hipertextual y las técnicas que rigen la construcción del discurso en función de determinados objetivos retóricos con los que conseguir la eficacia y una gran claridad expositiva. En este sentido, podríamos entender el hipertexto como un juego que amplía la relación entre los factores cognitivos y los factores textuales y, con ello, las normas de escritura y lectura tradicional de un texto (De Souza, 2009).

Hasta cierto punto, las estrategias hipertextuales supondrían la existencia de un plan preestablecido o de un recorrido de lectura pensado de antemano por el autor. Ello significa la necesidad de aprender a planificar las posibles jugadas (recorridos) de los usuarios y de disponer una estructura que organice los fragmentos de contenido con coherencia y eficacia, capaz de ofrecer distintas posibilidades de interrelación de los nodos, ajustándose a los requerimientos informativos de un número ilimitado de lectores (Piñeiro y Costa, 2013) (ver figura 12).

Figura 12. Estructura del hipertexto



Fuente: Universidad Pontificia Bolivariana de Colombia (2016)

De manera que las aproximaciones semióticas y la perspectiva retórica han jugado también un papel decisivo en el estudio del hipertexto. Se ha hablado incluso de inventar una nueva retórica o un nuevo orden textual encargado de la búsqueda de la eficacia en la producción de sentido, en función de la participación activa del lector y de una recepción más libre (Caridad y Moscoso, 1991).

El hipertexto se ha ido desarrollando también como documento y soporte de información, de ahí que la teorización sobre este sistema haya encontrado una buena oportunidad en el campo de la documentación, encargado de estudiar el nuevo tipo de documento de base hipertextual o también conocido como hiperdocumento (Guerrero, 2014).

Estos estudios han tenido influencia directa en las aportaciones teóricas desarrolladas sobre el hipertexto periodístico, las cuales lo entienden como un esquema textual encargado de organizar el contenido con pleno sentido y coherencia. No en vano se dice que el texto digital es profundo, más que largo (la estructura hipertextual se caracteriza por su amplitud o profundidad vertical) y que tiene un grado de complejidad variable, en función de su grado de apertura secuencial (profundidad horizontal) (Piñeiro y Costa, 2013).

El hipertexto es un concepto básicamente relacional, un mecanismo creador de conexiones. En otras palabras, un hipertexto digital es un conjunto de elementos informativos interconectados en forma de red, cuya modalidad de lectura es el desplazamiento hipertextual o navegacional (Piantoni, 1997).

Autores como Caridad y Moscoso (1991) nos dicen que el hipertexto puede entenderse como la creación y representación de enlaces o vínculos entre distintas partes de información, que son los nudos. Cualquier palabra, frase, párrafo, puede ser un nudo, si aparece asociado mediante un enlace con otras palabras, frases, párrafos, etc.

En definitiva, el hipertexto relaciona información de todo tipo, enlaza tanto segmentos internos o cercanos como segmentos externos o alejados. En sí, el hipertexto es un conjunto de textos susceptibles de ser conectados entre sí por procedimientos informáticos. Sus componentes, según De Souza (2009), son los siguientes:

- Un conjunto de nodos o documentos primarios.
- Una red en la que están conectados esos nodos.
- Unas ventanas en la pantalla que corresponden a esos nodos.
- Unos enlaces que aparecerían en las ventanas de esos nodos en forma de íconos y que actúan de puentes con otros nodos.
- Los medios para crear enlaces a nodos nuevos o a nodos ya existentes.
- Los medios para recuperar la información de esos nodos.

En opinión de Bertocchi (1998), los rasgos constitutivos del hipertexto son:

- La co-presencia y disponibilidad de abundantes textos conectados entre sí, con diversas formas de indización.
- Interactividad real que se identifica con la máxima eficacia comunicativa.
- Multimedialidad.

Para Piantoni (1997), los sistemas de hipertexto se pueden agrupar atendiendo a sus aplicaciones en:

- Macroliterarios: empleados para la manipulación y el análisis de textos.
- De resolución de problemas: concebidos para, dado un corpus de datos, presentar y resolver hipótesis.
- De consulta: permiten al usuario realizar consultas e informaciones pre-estructuradas.
- De uso general: proveen al usuario de medios para realizar hipertextos a medida.

Así pues, Guerrero (2014), agrupa a los sistemas de hipertexto de acuerdo con el modo de elaboración. Estos son:

- Originales, nativos, con una estructura comprimida, altamente organizada, con fragmentos variadamente interconectados.
- Versionados, concebidos en forma lineal y después organizados por medios de temas y tipologías.

Jenkins (2009) explica que las características del hipertexto son:

- Presenta un acceso abierto, frente al texto lineal, de acceso único, el hipertexto tiene diferentes accesos, así como el lector puede llegar a la meta por diferentes caminos.
- Es asociativo, pues el índice de uno texto no-lineal se incluye en el mismo texto y no fuera de él; esto permite al lector varias ventajas cuando quiere recuperar información.
- Es un texto electrónico organizado y estructurado, pero no secuencialmente.

El hipertexto posee dos elementos estructuradores: el texto estructurado por el autor y el texto estructurado por el lector-usuario. Por ello, la utilización del hipertexto repercutirá en cuatro esferas como son (Guerrero, 2014):

- *Relación autor-lector:* El usuario elige su propio orden de lectura, según sus gustos o necesidades. La línea que une al lector con el autor es una línea fragmentada y flexible. En el hipertexto, el autor pasa a ser colaborador y editor, lo que hace posible la interacción de opiniones simultáneas.
- *Texto:* Con el hipertexto se desvanece la noción de obra individual, unitaria, permanente y discreta. El hipertexto se presenta como un texto disperso, nunca definitivo, aleatorio, dinámico, con múltiples principios y finales, con un centro en desplazamiento perpetuo. La dispersión textual procede de la escritura misma, lo que deviene en la multidimensionalidad de la obra.
- *Enseñanza:* Se multiplica el potencial de asimilación de la información por parte del alumno. El enseñante es un acompañante que integra, abre, enriquece y fomenta el pensamiento crítico. La enseñanza hipertextual introduce y favorece los gérmenes para el aprendizaje personalizado, pues incita a explorar individualmente el objeto en muchas direcciones. Se podría decir que aprender introduciéndose en el hipertexto es situarse en las direcciones móviles de la reflexión universalizada.
- *Actitud cultural:* Se facilita el trabajo en colaboración y se posibilita la intervención de mayor número de personas en la construcción de textos. El saber y la información de uno se convierte en el saber y la información de muchos. Al estar la tecnología al alcance de un sinnúmero de personas, en esa misma medida se propicia un sinnúmero de oportunidades. Asimismo, ya no se ve a la tecnología como algo desconocido que atemoriza, sino como una aliada en la construcción de nuevas actitudes intelectuales.

La idea de hipertexto puede ser nueva, pero la hipertextualidad ya se ha evidenciado en textos impresos del siglo pasado. La cibercultura trae innovaciones a la teoría del texto, pero también proporciona el surgimiento de nuevos géneros, lo que implica un cambio en los parámetros de enseñanza-aprendizaje de nuestras escuelas, para la formación de lectores críticos y activos (Piñeiro y Costa, 2013).

El hipertexto busca radicalmente cambiar las formas culturales que tenemos que leer, escribir, aprender, enseñar, cuyo futuro sin duda alguna está ligado a su implementación educativa con miras a formar una nueva perspectiva de leer, encaminada a la interacción (Jenkins, 2009).

La estructura dinámica del hipertexto modifica las posiciones autor/lector. Asimismo, la producción y recepción del mensaje viene a poseer una modalidad interactiva e inmediata que el texto impreso antes no ofrecía. De igual manera, el lector pasa a escritor y viceversa, diluyéndose las fronteras entre quien escribe y quien lee (Caridad y Moscoso, 1991).

En consecuencia, nada sobre el hipertexto es asunto cerrado. Este es un tema de innumerables investigaciones. Y es que según Jenkins (2009), “estamos presenciando el nacimiento de un nuevo lenguaje, cuyas implicaciones todavía no han sido totalmente dimensionadas”.

Frente al tema del hipertexto, nos queda la impresión de que estamos frente a una posibilidad electrónica que se presente prometedora y llena de interrogantes. En palabras de Guerrero (2014), “no hay derecho a cerrar la puerta esta nueva realidad, mirémosla y estudiémosla, sin que ello nos lleve a convertir el hipertexto en una especie de fetiche post-moderno”.

3.12. En resumen

La narrativa híbrida es definida epistemológicamente desde una concepción interpretativa y autorreferenciada que significa narrar en un ejercicio de intensificación de la propia subjetividad. El propósito de caracterizar las textualidad híbridas es reconocer el vínculo de estas con su contexto, en una perspectiva pragmática, como reconocimiento de un aspecto importante de la identidad de estas. (Alvarado, 2001).

Lo híbrido abre el panorama de una nueva forma de escritura que ha sabido construir un formato propio que la hace reconocible y única entre los demás géneros, convirtiéndola en una práctica exitosa tanto para quienes escriben como para quienes lo leen. Una escritura asegura su existencia como género híbrido siempre y cuando se mueva entre el ejercicio de la memoria y la inmediatez de los actos cotidianos del habla (Ibáñez, 2014).

Referencias bibliográficas capítulo III

- Albadalejo Ortega, S. (2014). El universo transmediático de Los Teleñecos como lugar de encuentro de géneros y formatos. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 87-99.
- Alberca, M. (2007). *El pacto ambiguo. De la novela autobiográfica a la autoficción*. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.
- Alvarado, M. (2001). La antropología poética chilena como textualidad híbrida. *Tesis de doctorado*. Universidad Austral de Chile.
- Baroja, P. (2010). *La vida fantástica*. Madrid: RBA libros.
- Barthes, R. (2005). *Crítica y verdad*. Madrid: Siglo XXI.
- Bajtín, M. (1991). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus Humanidades.
- Bauman, Z. (2001). *Modernidad líquida*. Sao Paulo: Jorge Zahar Editores.
- Belsunces Gonçalves, A. (2011). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Bertocchi, D. (1998). Iperlettori a scuola? *Italiano e oltre*, XIII, 95-98.
- Borges, J. (2000). *El libro de arena*. Madrid: Alianza Editorial.
- Burguete Pérez, M. (2009). La retórica del dietario en Antonio Muñoz Molina. *Tesis de Doctorado*. Universidad de Zaragoza.
- Carrera, P.; Sainz de baranda, C.; Herrero, E.; Limón, N. (2012). Journalism & Social Media: How Spanish Journalists are Using Twitter. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 18(1), 31-53.
- Caridad, M. y Moscoso, P. (1991): *Los sistemas de hipertexto e hipermedios*. Madrid: Pirámide.
- Calvino, I. (2008). *Seis Propuestas para el próximo milenio*. Madrid: Ediciones Siruela.

- Cervantes, M. (2016). *Miguel de Cervantes: Antología*. Barcelona: Plantea.
- Costa Sánchez, C. (2013). Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. *Historia y Comunicación Social*, 18, 561-574.
- De Souza, P. (2009). Ese puerto sí existe. *El País*. Disponible en:
http://elpais.com/diario/2009/05/30/babelia/1243640350_850215.html
- Diccionario de la Lengua Española (DLE) (2017). Definición de híbrido. *DLE*.
Disponible en: <http://www.rae.es/>
- Duff, D. (2000). *Modern Genre Theory*. Pearson Education Limited.
- Eco, U. (1996). *Seis paseos por los bosques narrativos*. Lumen: Norton Lectures.
- Franken, C. (2003). *Crimen y verdad en la novela policial chilena actual*. Santiago de Chile: Universidad de Santiago de Chile.
- Genette, G. (1989) *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Guelbenzu, J. (2001). ¿Otro camino para la novela? *Claves de la razón práctica*, 15, 61-65.
- Guerrero, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de Águila Roja y Juego de Tronos en España. *Nueva época*, 21, 239-267.
- Gordon, B.N., Baker-Ward, L. & Ornstein, P.A. (2001). Children's Testimony: A Review of Research on Memory for Past Experiences. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 4, 157-181.
- Goytisolo, J. (2005). *Novelas y ensayos (1954-1959): obras completas Vol 1*. Madrid: Galaxia Gutenberg.
- Guillén, C. (2003). La plurinovela. *Arbor*, CLXXVI (693), 1-16.

- Gómez Trueba, T. (2006). El mundo hecho pedazos: multiplicidad en la novela y el cine contemporáneos. *Anales de la literatura española contemporánea. ALEC*, 31(1), 93-118.
- Ibáñez, M- (2014). El híbrido narrativo en la novela de Antonio Muñoz Molina. *Repositorio Digital de Tesis Doctoral*. La Rioja: Universidad de La Rioja.
- Jenkins, H. (2009). *Cultura da convergência*. Sao Paulo: Alephe.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Kundera, M. (2007). *El arte de la novela*. Barcelona: Fábula Tusquets Editores.
- Lindo, E. (1995). *Leyendo el futuro. Prólogo. Antonio Muñoz Molina. Las apariencias*. Madrid: Alfaguara.
- Loriga, R. (2008). ¿El secreto del escritor? Escribir la mitad y cobrar el doble. *El País*. Disponible en:
http://cultura.elpais.com/cultura/2008/11/21/actualidad/1227222005_850215.html
- Mainer, J. (2002). Ensayos dietarios, relatos en el telar: la novela a noticia. *Cuadernos de Mangana*, 6.
- Manrique, W. (2008). El yo asalta la literatura. *El País*, Babelia, 877.
- Molero de la Iglesia, A. (2000). *La autoficción en España: Jorge Semprún, Carlos Barral, Luis Goytisolo, Enriqueta Antolín y Antonio Muñoz Molina*. Berlín: Peter Lang, Perspectivas hispánicas.
- Monteiro do Nascimento, D. y Duarte Gomes da Silva, E. (2011). Universos Fílmicos Dinámicos: estratégias narrativas para novas mídias e televisão digital interativa. *Revista Geminis*, 2(2), 215-237.
- Muñoz Molina, A. (1993). *La disciplina de la imaginación en ¿Por qué no es útil la literatura?* Madrid: Hiperión.

- Muñoz Molina, A. (1999). *Beltenebros*. Barcelona: Editorial Planeta.
- Musil, R. (2010). *El hombre sin atributos II*. Barcelona: Seix Barral.
- Nelson, T. (1988). Project Xanadu, provides a model for the possible future of mass storage. *Byte*, 13(1).
- Panichelli, S. (2015). Autofiction as a fictional metaphorical self-translation: The case of Reinaldo Arenas. El color del verano. *Journal of Romance Studies*, 15(I), 29-53.
- Piantoni, C. (1997). *Expresión, comunicación y discapacidad: modelos pedagógicos y didácticos para la integración escolar y social*. Madrid: Nancea.
- Piñeiro Otero, T. y Costa Sánchez, C. (2013). De series españolas de éxito a producciones audiovisuales transmediáticas. Análisis de *Águila Roja*, *El Barco* y *Amar* en tiempos revueltos. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 19, 925-934.
- Pfeiffer, M. (1999). *El destino de la literatura*. Barcelona: El acantilado.
- Ramírez, D. (2010). La disolución del marco narrativo en el origen del costumbrismo. De la Guía y avisos de forasteros a los días de fiesta de Zabaleta1. *Cuadernos de filología italiana*, 81-94.
- Renó, D. y Flores, J. (2012). *Periodismo transmedia*. Madrid. Fragua editorial.
- Riffaterre, M. (1979). Semiótica Intertextual: El interpretante. En *Intertextualité. Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*. La Habana: Casa de las Américas.
- Riffaterre, M. (1979). La silepsis intertextual. En *Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*. La Habana: Casa de las Américas
- Riffaterre, M. (1981). El intertexto desconocido. En *Intertextualité. Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto*. La Habana: Casa de las Américas.
- Rodríguez, J. (2013). Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Reseña. *Virtualis*, 4(8).

- Rodríguez Ferrándiz, R. (2014). El relato por otros medios: ¿un giro transmediático? *Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 19-37.
- Rubiato, D. (2016). 11 cómics que muestran cómo la tecnología digital educa a los niños modernos. *Pinterest*. Disponible en: <https://es.pinterest.com/pin/647040671433938078/>
- Salter, J. (2014). *All that is*. New York: Waterbrook press.
- Sterne, L. (2006). *Viaje sentimental por Francia e Italia. Historia de un capote bueno y de abrigo*. Oviedo: KRK Ediciones.
- Scolari, C. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Sonnenfeld, G. (2011). *Curation, Community and Coca-Cola's Open Happiness Project*. Disponible en: <http://sparksheet.com/curation-community-and-coca-cola%E2%80%99s-openhappiness-project/>
- Tabucchi, A. (1998). *El ángel negro*. Barcelona: Anagrama.
- Universidad Pontificia Bolivariana (UPB) (2016). Estructura del hipertexto. *Campus Universidad Pontificia Bolivariana*. Disponible en: http://cmap.upb.edu.co/rid=1234569396656_270825022_1365/hipertexto%20yaneth%202.cmap
- Vallecillo, W. (2016). La lingüística. *Prezi*. Disponible en: <https://prezi.com/ml-bbd53pqpt/la-linguistica/>
- Vázquez Montalbán, M. (1995). *Panfleto desde el planeta de los simios*. Barcelona: Crítica.

- Vela, A. (1998). La narrativa de Inés Arredondo en *La señal, un acercamiento lingüístico discursivo*. Recuperado de: <http://cd.dgb.uanl.mx/handle/201504211/3356>
- Verdú, V. (2001). ¿Vivir o leer novelas? En *Diario El País*. Disponible en: http://elpais.com/diario/2001/07/05/sociedad/994284010_850215.html
- Vilas Mata, E. (2010). *Perder teorías*. Barcelona: Seix Barral.
- Warhol, A. (2007). *The philosophy of Andy Warhol*. London: Penguin.

CAPÍTULO IV
IDENTIDAD DIGITAL

Nuestra identidad digital

comienza en Google

(Iñaki García, 2017)



Fuente: Pinterest (2017)

ÍNDICE CAPÍTULO IV

¿Qué es lo que identifica a una persona?.....	145
Identidad digital.....	147
Componentes de la identidad digital.....	147
Reputación en línea.....	157
El papel de la identidad digital en el comportamiento humano.....	163
Construcción de la identidad digital.....	165
Figuraciones de la identidad en el espacio virtual.....	167
Presentación del yo en las comunidades virtuales.....	170
En resumen.....	173
Referencias bibliográficas.....	174

4.1. ¿Qué es lo que identifica a una persona?

El concepto de identidad humana puede definirse como el conjunto de rasgos que hace a una persona ser quien es y lo distingue de los otros, al tiempo que le permite interactuar con su entorno. La formación de la identidad es un proceso que comienza a configurarse a partir de ciertas condiciones propias de la persona, presentes desde el momento de su nacimiento y a partir de ahí evoluciona según los hechos y las experiencias que le acontecen a lo largo de su vida (Fundación Telefónica, 2011, 2012).

Por consiguiente, la identidad humana se da gracias a la interacción con el medio y el funcionamiento individual propio del sujeto, formándose entre ellos una tensión dinámica que guía la configuración de la identidad hacia una dirección determinada. La identidad es, pues, un núcleo plástico capaz de modificarse a lo largo de la vida y se desarrolla en función de la interacción con el medio externo, ya que en una situación de aislamiento, las características individuales resultan irrelevantes (Fundación Telefónica, 2011, 2012).

Es precisamente en relación con la interacción con los otros cuando las diferencias y las características individuales adquieren valor y aportan a la interacción social. Desde una perspectiva filosófica, la necesidad de un sentimiento de identidad es tan vital e imperativa que el hombre no podría estar sano si no encontrara algún modo de satisfacerla. Así pues, la identidad es vista como una necesidad de tres tipos (Fromm, 2009):

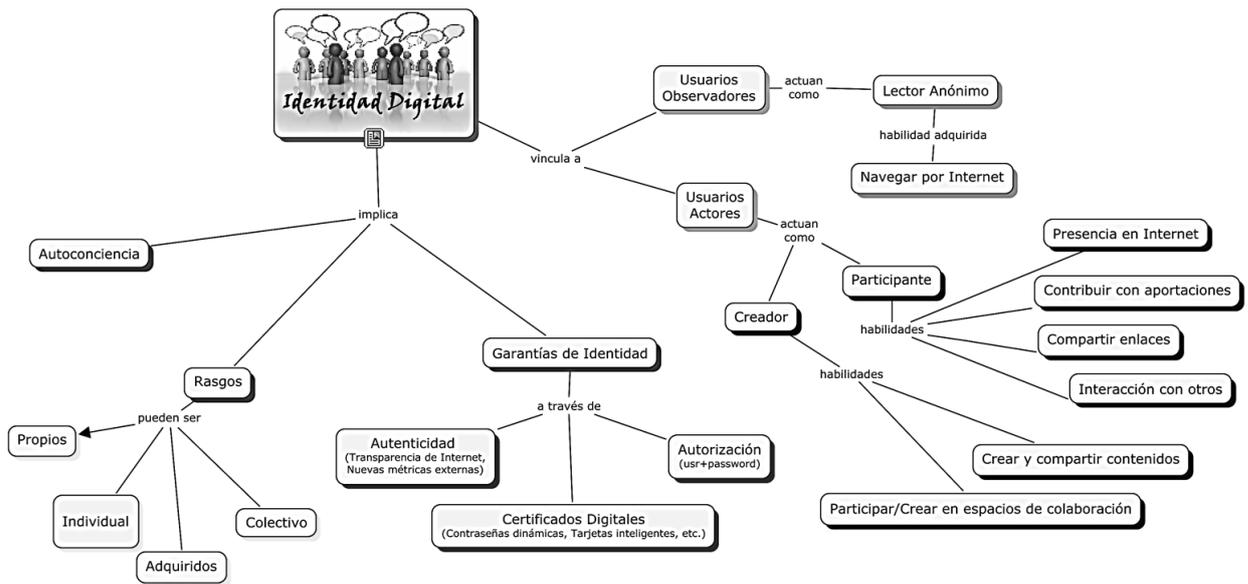
- Afectiva (sentimiento).
- Cognitiva (conciencia de sí mismo y del otro como personas diferentes).
- Activa (el ser humano tiene que tomar decisiones haciendo uso de su libertad y voluntad).

Acto seguido, identificar a alguien implica reconocer cualquier elemento que permita determinar directa o indirectamente la identidad física, fisiológica, psíquica, económica, cultural o social de la persona afectada. En este sentido, la identidad física (el hecho de ser) se manifiesta mediante señales biológicas, fisiológicas y de comportamiento, por lo que es razonable que algunas de ellas sean utilizadas por las autoridades públicas para ser registradas y así ellos puedan identificar a los individuos (Gamero, 2009).

Por ejemplo, en el caso de los documentos oficiales que certifican la identidad de una persona, se seleccionan aquellas características que permiten discernir la identidad de forma inequívoca, intemporal e incondicional y que conllevan un proceso, rápido y barato, de registro y comprobación. En concreto, combinan en el mismo documento características morfológicas y fisiológicas que ofrecen, de forma sencilla, una garantía razonable de que su portador es quien pretende representar y típicamente está formado por una fotografía, la huella dactilar y la firma manuscrita (Fundación Telefónica, 2011, 2012).

En sentido general, la identidad no se reduce a una huella dactilar asociada a un nombre y unos apellidos determinados, sino que forman parte de ella, como un todo, los rasgos antropomórficos, fisiológicos y psicosociales. Además, en la vida diaria las personas presentan una u otra faceta de su identidad, por lo que la identidad social se manifiesta como un poliedro con muchas caras. Como podemos ver, la identidad es una realidad compleja, en construcción y evolución permanente (Gamero, 2009) (ver figura 13).

Figura 13. Identidad Digital



Fuente: Drucker (2013)

4.2. Identidad digital

La combinación entre sociedad, cultura y tecnología digital brinda hoy las mayores posibilidades para el aprendizaje y el enriquecimiento de la identidad de las personas (Goldman et al, 2008). Por ello, es necesario hacer conscientes a todos los ciudadanos sobre la forma en que se desarrolla el aprendizaje y la identidad en un mundo cada vez más sofisticado (Notley, 2009).

La identidad es algo fluido y dinámico, siendo definida como un concepto complejo y multidimensional. Autores como Manders-Huits (2010: 48) proponen el concepto de “identidad nominal” para referirse al conjunto de atributos que la sociedad asigna a una persona, los cuales necesitan estar fijados para que la persona pueda ser identificada y re-identificada de forma consistente. Esta identidad se organiza en torno a hechos y cosas que vinculan a esa persona, en un rol o situación concreta (Childs, 2010) (ver figura 14).

Figura 14. ¿Qué es la identidad digital?



Fuente: INTECO (2009, 2011, 2012)

Tom-Tong et al (2008), Greenhow et al (2009), Peachey et al (2011), Manders-Huits (2010), Childs (2010) y Notley (2009) afirman que existe una variada cantidad de factores y hechos de nuestra vida en línea que influyen en la identidad digital. La parte personal de nuestra identidad es un factor que depende exclusivamente de nosotros mismos. Otros factores escapan de nuestro control directo y dependen de otras personas: sería parte más social de nuestra identidad.

Así pues, la visión de nosotros mismos en la red y lo que hacemos en ella es solo una parte de la identidad digital. La parte personal es proyectada por lo que esa persona hace en la red: qué dice, cómo lo dice, el lenguaje que usa, sus temas de interés, etc.; es decir, el reflejo de un usuario en los entornos virtuales. También tenemos una parte social de nuestra identidad que se configura en torno a dos formas básicas como son (Castañeda et al, 2010 y 2012):

- Tenemos a aquellos que nos influyen y forman parte de nuestra red social de contactos o red social de aprendizaje. Son usuarios a los que oímos, retuiteamos, comentamos su contenido y mostramos interés. De la influencia que sus comportamientos, gustos, aficiones e información tienen en nosotros es que los demás sacan conclusiones sobre quiénes somos en la red.
- Por otra parte, existe un grupo de personas en el que nos reflejamos. Son las personas que se ven afectadas o influenciadas por nosotros (seguidores, aquellos que comentan nuestro contenido, etc.), sean o no sean nuestros amigos, tengamos contacto con ellos o estén o no de acuerdo con nosotros. Interpretan nuestras palabras, se hacen eco de ellas y les sirven como canal de distribución. En algunos casos son sus palabras, y no las nuestras, las que tienen impacto directo en la red y ayudan a que nuestra imagen quede reflejada de una forma u otra.

Para Castañeda et al. (2012: 354), el concepto de identidad digital refiere a los aspectos de la tecnología digital como mediadora en la experiencia de la identidad construida por las personas y también condicionada por factores sociales. Por su parte, autores como White y Le-Cornu (2011) sostienen que los seres humanos nos hemos convertido en “residentes” en un mundo embebido de tecnologías.

Autores como Tom-Tong et al (2008: 1) explican que actualmente asistimos a experiencias denominadas *computer-mediated-communication (CMC)*, las cuales resultan decisivas a la hora de entender la naturaleza de nuestras experiencias sociales y culturales y la forma cómo estas afectan nuestra identidad (Buckingham, 2008).

Haciendo una revisión teórica desde el campo de la psicología social, muchas aproximaciones conceptuales conciben la identidad como un proceso antes que como un concepto estático.

Según Weber y Mitchell (2008), la identidad es algo que no puede ser conseguido de una vez y para siempre, sino que es fluida y está permanentemente abierta a la negociación, a la vez que se encuentra limitada por diversos factores. Asimismo, como antecedente tenemos el trabajo de Valkenburg y Peter (2008) donde se investigan los efectos que tiene la experimentación de la identidad en línea por parte de adolescentes holandeses, en cuanto al desarrollo de su competencia social.

Como resultado, se evidenció que aquellos adolescentes que se comunicaban en línea con personas de mayor edad tenían un buen autoconcepto de sí mismos. Según el estudio, la competencia social de los adolescentes se benefició considerablemente ya que Internet les proporcionó oportunidades para conectar con otra gente y, al hacerlo, los jóvenes parecían usar a estas personas, como cajas de resonancia, a fin de explorar su identidad y practicar, con éxito, sus habilidades de sociales (Valkenburg y Peter, 2008)

Otra investigación importante es la de Baumgartner et al (2010), donde se refleja el impacto de las actividades realizadas en Internet en el desarrollo del adolescente. Por ejemplo, pasar mucho tiempo en la red conlleva transferir actividades tradicionalmente llevadas a cabo fuera de línea, lo que afecta sustancialmente el desarrollo. Así pues, las actividades pueden ser potencialmente peligrosas para los adolescentes, por lo que el autor recomienda investigar el tema de la identidad digital más a fondo.

Los efectos del manejo de las redes sociales inciden en nuestra capacidad para construir y manejar nuestra identidad. Autores como Moorman et al (2011) y Castañeda et al. (2012) señalan que la presencia de los estudiantes universitarios, sus relaciones y su capacidad para formar parte de comunidades han sido poco exploradas en el contexto red, aun cuando este tipo de relaciones y la identidad que se forja suelen ser determinantes para el futuro profesional de las personas (Goode; 2010).

Por esta razón, Shareski (2010) manifiesta que los estudiantes, lo sepan o no, están continuamente expresando, compartiendo, transmitiendo, formalizando, presentando y desarrollado su propia identidad personal, presencial y en red. No obstante, las implicaciones que sus acciones cotidianas tienen sobre su propia persona y sobre su identidad no están suficientemente estudiadas, siendo muy probable que ni ellos sean conscientes de cómo puede afectar toda su actividad en la construcción de su propia identidad digital. Son especialmente sensibles las actuaciones realizadas en las herramientas en softwares sociales y especialmente en las redes sociales en línea (Castañeda, 2010).

En su libro *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, el sociólogo estadounidense Ervin Goffman (1981) aborda a la vida social como un escenario y a los sujetos, como actores y público. Su obra está enteramente consagrada a analizar las interacciones en situación de copresencia, lo que ocurre cuando al menos dos individuos se encuentran uno en presencia del otro, ya que en estas situaciones los individuos ejercen unos en otros una influencia recíproca de sus acciones.

El estudio de Goffman (1981) muestra las relaciones entre los individuos como si fuera una puesta en escena donde la persona trata, consciente o inconscientemente, de manipular la impresión que los demás reciben de ella. Su estudio se construye estableciendo una analogía de la escenificación teatral.

Goffman (1981) describe el comportamiento de las personas en una situación de interacción determinada. Para observar las interacciones como representaciones teatrales, se presta atención al *medio* en el que se mueven los actores, a la máscara que llevan puesta, al rol que desempeñan.

Con dichos elementos, según Goffman (1981), los actuantes tratan de controlar las impresiones de su público. Para este autor, un actor es aquel que lleva a cabo una representación frente a un público y adopta ciertas expresiones con el fin de controlar las impresiones del público. Goffman (1981) dice “nuestro ser más verdadero es en verdad una máscara que construimos, una construcción que hacemos para los otros”.

Permanentemente, jugamos (actuamos) un rol, un personaje, y nuestros roles varían según el tiempo, el lugar social, la situación o contextos de interacción. Ese rol o máscara represente el concepto que nos hemos formados de nosotros mismos, y es nuestro *sí mismo* más verdadero, el yo que quisiéramos ser (Goffman, 1981).

Las expresiones adoptadas por estos actores pueden ser explícitas (lenguaje verbal) o indirectas (gestos y posturas corporales). Asimismo, estas expresiones pueden originarse de objetos que el individuo lleva consigo (ropa, accesorios) y del propio medio o entorno en el que tiene lugar la situación de interacción (mobiliarios, decorados) (Goffman, 1981).

En todo caso, el objetivo del actor es proponer una definición de la situación que presente cierta estabilidad, que no introduzca una ruptura en la interacción. Cuando una actuación es lograda, los participantes tenderán a considerar que los actuantes son válidos, como también su actividad y su público.

Para llevar a cabo la actuación, el individuo dispone de una *fachada* que define la situación que intenta dar (Goffman, 1981), esta *fachada* abarca dos elementos:

- *El medio* lo que está al margen de la persona.
- *La fachada personal* compuesta por insignias del cargo o rango, vestido, sexo, edad, características raciales, tamaño, aspecto, porte, pausas del lenguaje, expresiones faciales, gestos corporales y otras características semejantes.

Para llevar a cabo su actuación, los actuantes y su público ponen en escena valores asociados a roles determinados. En el marco de la vida cotidiana, cuando los individuos actúan cumplen el papel o rol que asignan a cada uno de los personajes que representan (Goffman, 1981).

Por otra parte, el público no tiene acceso a la verdad, por eso se atiene a la apariencia y, para ello, es importante el control de las impresiones por parte de los actuantes. De ahí que el actuante esté atento a los aspectos habitualmente menos controlables de su conducta, como las dimensiones no verbales, procurando mantener distancia respecto de su público con el fin de que este no pueda controlar lo que ocurre (Goffman, 1981).

Desde esta perspectiva, lo que se denomina *en sí mismo* no es una posesión intrínseca del actor sino más bien un producto de la interacción dramática entre el actor y la audiencia, en otras palabras, es una construcción social, que permite que las interacciones triunfen y sean eficaces. (Rizo, 2011: 82-83).

En la obra de Goffman (1981) se apuntan algunos conceptos básicos para comprender el tema de la identidad. Estos se enlistan a continuación:

- *Actuación*: actividad que realiza el individuo en una ocasión dada y que sirve para influir sobre los otros participantes.
- *Rutina*: pauta o forma de actuación.
- *Rol social*: son los derechos y deberes atribuidos a un estatus dado. El rol implica uno o más papeles o rutinas.
- *Fachada social*: es la parte de la actuación del individuo que funciona regularmente de manera intencional o reglada.
- *Fachada personal*: son los elementos que identifican íntimamente al actuante, que hacen a sus modales y apariencia.
- *Tipo ideal*: coherencia entre la apariencia, los modales y el medio.
- *Actuación adecuada*: permite definir la situación de modo favorable a nuestros intereses.
- *Setting*: medio o escenario donde tiene lugar la actuación.
- *Idealización*: mostrar a los otros un aspecto mejor o idealizado del que en realidad tenemos.
- *Prácticas preventivas*: evita perturbaciones en cuanto al descubrimiento de lo que el individuo aparentó ser y no lo es.
- *Prácticas correctivas*: compensa casos de descrédito que no se han podido evitar.
- *Prácticas defensivas*: cuando el sujeto emplea técnicas o estrategias para proteger sus propias acciones.
- *Prácticas protectivas*: cuando un sujeto las emplea para salvar la definición de situación proyectada por otro.
- *Tergiversación*: es una mentira manifiesta que provoca un desprestigio durante la interacción.

- *Mistificación*: es atribuir al actuante un halo de misterio en su persona, como algo sagrado. Es un modo de idealización.
- *Realidad o artificio (apariencia o realidad)*: los actuantes pueden ser sinceros o no serlo.
- *Actuante cínico*: cuando el sujeto no es sincero y no está convencido de su actuación.
- *Equipos*: conjunto de individuos que cooperan para representar una rutina determinada.
- *Nota falsa*: desacuerdo abierto ante el auditorio que desmorona la cohesión del equipo. La cohesión debe darse también en el ocultamiento de algún tipo de error cometido por uno de sus miembros.
- *Región*: lugar limitado por barreras antepuestas a la percepción.
- *“Front region”*: lugar donde tiene lugar la actuación.
- *“Back region”*: lugar en el cual la impresión fomentada por la actuación se contradice en alguna medida. Aquí el actuante se relaja y puede quitarse la máscara, dejando a un lado su personaje.

Por consiguiente, Castañeda y Camacho (2012, 358) creen firmemente que conocer la forma en que la identidad se crea y configura llevará a una mejor comprensión de la naturaleza de nuestras experiencias sociales y culturales y puede ayudar a mejorar de forma consciente nuestros procesos de aprendizaje y relación con el entorno.

Para estos autores, los estudiantes son conscientes de que su identidad puede ser explicada por muchos factores externos. Esto no parece que les preocupe en gran medida. Lo que sí les preocupa es la imagen de sí mismos que proyectan a través de Internet pero solo de una forma social inmediata (Castañeda y Camacho, 2012).

Es interesante ver que los estudiantes universitarios no conocen el impacto que la vida digital puede tener sobre su vida diaria. La necesidad de capacitación y orientación específica sobre estos y otros hechos relacionados con el uso y la gestión de su propia identidad son esenciales, teniendo en cuenta las implicaciones en la futura carrera profesional de los jóvenes universitarios (Castañeda, 2010).

Otro tema pendiente por investigar son las motivaciones de los usuarios a la hora de ceder a la red información concerniente a su propia persona, así como para publicar uno u otro tipo de información en una herramienta social. Un estudio podría revelar datos interesantes para un mayor conocimiento de las vías posibles de desarrollo de la identidad digital (Manders-Huits, 2010).

Como sucede en la vida cotidiana, los jóvenes aprenden de manera informal sobre las posibilidades y las preocupaciones que tienen que tener en cuenta, aunque muchos no son conscientes ni de las repercusiones ni de dicho aprendizaje (Castañeda y Camacho, 2012).

Sin embargo, entender las nociones implícitas de la identidad facilitará nuevas y mejores estrategias pedagógicas, las cuales serán fundamentales en la educación básica de los futuros ciudadanos y, por lo tanto, de una parte vital de su formación profesional (Manders-Huits, 2010) (ver figura 15).

Figura 15. Elementos que componen la identidad digital



Fuente: Giones-Valls & Serrat (2010)

4.3. Componentes de la identidad digital

La identidad es el conjunto de rasgos que nos individualizan y permiten distinguir a una persona de otra confirmando que esta es realmente quien dice ser en cualquier ámbito de su vida. Antes, configurar y gestionar la identidad personal comprendía tratar nuestra realidad en relación con las diferentes organizaciones y personas, en un entorno físico y personal cercano. Sin embargo, la llegada de Internet hizo que la gestión de la identidad se complementara con la realidad digital, que además incorpora nuevas características que las personas deben considerar (Fundación Telefónica, 2011).

Por ejemplo, el avance de la digitalización de las actividades de los ciudadanos y su migración hacia el medio digital ha sido constante: se trabaja, se aprende, se compra, se vende, se llevan a cabo reuniones, se ven contenidos audiovisuales, se escucha audio, se invierte, se crea, se vota, se realizan donaciones. Los impactos de la red, como las aplicaciones de carácter social, han sido los principales motores de la evolución del hombre contemporáneo (Fundación Telefónica, 2012).

Los usuarios tienden a compartir cada vez más aspectos de su vida. En la actualidad, es frecuente transmitir en directo la vida (“lifestreaming”), las conexiones, los pensamientos, los conocimientos, las relaciones, las opiniones, etc. En resumen, toda la actividad de las personas en la red es susceptible de ir configurando la identidad digital, puesto que deja un rastro fuerte y claro en ella, de manera consciente o inconsciente (Gamero, 2009).

El concepto de identidad digital es muy amplio y está formado por muchos componentes. Por ejemplo, la identidad digital está constituida por diferentes tipos de datos según el usuario tenga o no la intención de revelarlos, lo que da lugar a la existencia de tres identidades (Georges, 2014):

- *Identidad declarada*: compuesta por aquella información que revela expresamente la persona.
- *Identidad actante*: según las acciones que lleva a cabo la persona.
- *Identidad calculada o inferida*: según el análisis de las acciones que realiza la persona.

Toda esta información puede ser utilizada para configurar una idea de quién es y qué le gusta a una persona determinada. Entonces, el tipo de datos que configurarían la identidad serían (Fundación Telefónica, 2011):

- *Datos de identidad individual*: identificadores como el nombre, número de Seguridad Social, DNI, número de permiso de conducción, número de tarjeta de crédito, fecha de nacimiento, identificadores sociales de los sitios en red a los que accede, etc.
- *Datos de comportamiento*: transacciones, historial de navegación, datos de localización, transcripciones del “call-center”, historial de compra, accesos, etc.
- *Datos derivados o calculados*: atributos modelados de manera analítica que sirven para hacer un perfilado de las personas, entender la propensión a hacer algo, valorar su influencia en un ámbito determinado, etc.
- *Datos que va creando el propio usuario para identificarse*: opiniones sobre productos, intenciones de compra, valoraciones y revisiones de productos, respuestas en foros, etc.

El concepto de identidad digital tiene diferentes representaciones en distintos entornos, Por ejemplo, las personas cuentan con varios perfiles según el contexto en el que se desenvuelvan, perfiles que incluyen distinta información. En este sentido, identidad digital, información, privacidad y seguridad, son aspectos relacionados entre sí, ya que para gestionar la identidad se necesita gestionar de la mano los componentes que la secundan (Fundación Telefónica, 2012).

Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OECD) en su Análisis de Observatorio en Redes Sociales (2012), la identidad digital presenta una serie de propiedades como:

- *Es un concepto social:* soporta los procesos de interacción de las personas.
- *Es subjetiva:* intervienen en el proceso de identificación otros individuos que incorporan su subjetividad en la interpretación, por lo que diferentes personas podrán construir distintas identidades asociadas a la misma persona.
- *Tiene valor:* permite la realización de transacciones.
- *Es referencial:* la identidad digital no es la persona en sí, sino una referencia a ella
- *Es crítica:* su uso por terceros puede implicar riesgos para la persona, así que su gestión se hace necesaria.
- *Es compuesta:* está formada por varios elementos procedentes tanto de la propia persona como de terceros, en algunos casos sin su conocimiento o participación.
- *Es dinámica:* evoluciona con el tiempo.
- *Es contextual:* los datos dependen del ámbito en el que la persona se desenvuelva en un momento dado. Las personas deben gestionar estos diferentes perfiles de su vida e incluso mantenerlos separados. Asimismo, la información registrada se puede conservar de manera permanente y, por lo tanto, se accede a ella atendiendo a un orden cronológico.
- *Es inexacta:* el proceso de identificación completo puede estar sujeto a errores.
- *Produce consecuencias:* la información de nuestra identidad genera efectos.

La llegada de las tecnologías de la información y la emergencia de una sociedad red ha creado una nueva tipología de identidad en los entornos digitales, donde los usuarios se convierten en sujetos enunciadorees de una especie de performance que los capacita para estar en contacto con otros, mediante el despliegue de diferentes niveles de relación, intimidad y compromiso. Por ello y gracias a la vida digital, es posible conocer mejor a los otros y es más fácil darnos a conocer (Freire, 2009).

La identidad en el entorno físico, o identidad analógica se basa en la asignación de documentos físicos, con carácter oficial y exclusivo. En contraste, la identidad digital se enfoca en la vivencia de los ciudadanos en red, que incluye, y supera, las funciones de la identidad analógica, debido a las nuevas posibilidades que ofrece el ciberespacio (Gamero, 2009).

Por lo que sigue, la identidad analógica y la identidad digital forman parte de una misma realidad; sin embargo, es posible que la identidad digital no esté expresamente ligada al yo analógico de la vida real. Por ejemplo, existen personalidades en línea totalmente ficticias creadas a partir de datos inventados por el usuario (Giones Valls, & Serrat Brustenga, 2010).

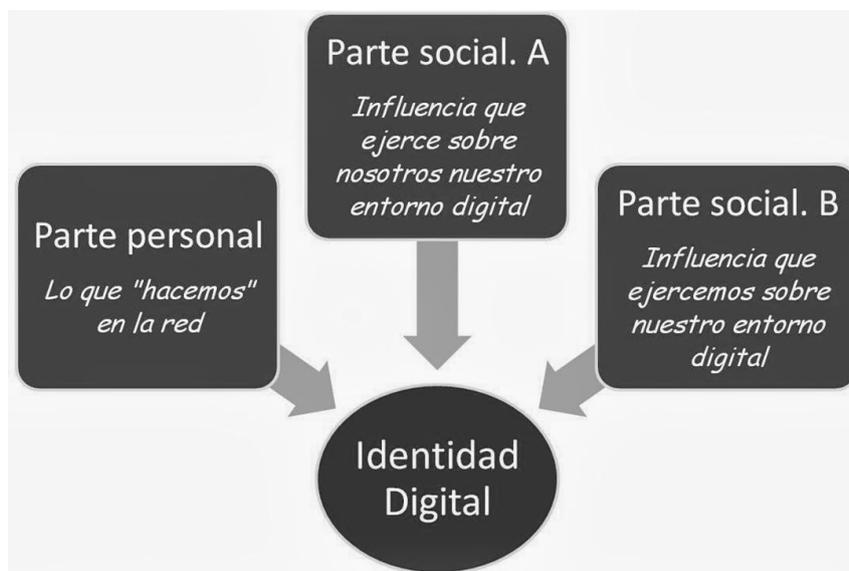
Las tics han conseguido crear una identidad expandida en la mayoría de los usuarios, ya que potencian sus habilidades y les permiten estar en contacto con otros usuarios manteniendo diferentes niveles de relación, intimidad, compromiso, etc (Castañeda y Camacho, 2012).

En cierta medida, la identidad digital puede ser definida como el conjunto de la información sobre un individuo o una organización expuesta en Internet (datos personales, imágenes, registros, noticias, comentarios, etc.) que conforma una descripción de dicha persona en el plano digital (Freire, 2009).

Los elementos que integran la identidad digital son los denominados rasgos de identidad. Un rasgo de identidad es cualquier pieza de información personal que forma parte del rompecabezas que compone nuestra identidad digital. Estos rasgos suelen encontrarse agrupados o relacionados entre sí, formando identidades parciales (Manders-Huits, 2010).

Los usuarios utilizan diferentes identidades parciales en función de los roles y actividades que desarrollan a lo largo de su existencia en línea. Cada identidad parcial está sustentada en un servicio o aplicación de Internet. Como resultado, la vivencia en línea es la suma de las diferentes identidades parciales que en su conjunto permiten construir la imagen de una persona en Internet (Giones Valls, & Serrat Brustenga, 2010) (ver figura 16).

Figura 16. Componentes de la identidad digital



Fuente: Castañeda y Camacho (2012)

4.4. Reputación en línea

La reputación en línea es la opinión o consideración social que otros usuarios tienen de la vivencia en línea de una persona o de una organización. Identidad digital y reputación en línea son dos conceptos estrechamente relacionados (Castañeda y Camacho, 2012).

En pocas palabras, la identidad es lo que yo soy, o pretendo ser, o creo que soy. Mientras que la reputación es la opinión que otros tienen de mí. En este contexto, el concepto de reputación es perfectamente trasladable a Internet, con algunas diferencias, las cuales se enumeran a continuación (Caro Castaño 2012):

- La reputación en línea no es tanto lineal sino acumulativa en el tiempo. En la vida real, la reputación se construye de manera lineal a lo largo del tiempo. Por ejemplo, la reputación lo es en un momento histórico concreto, pudiendo haber ganado (o perdido) solidez a lo largo de un período temporal. No obstante, el concepto de reputación en el mundo de Internet no facilita esta visión lineal de la historia de un individuo, puesto que la red no permite el derecho al olvido, ya que cada acción deja rastros en línea, sean estas positivas o negativas, la cual incide en la reputación digital de cualquier usuario.
- En la vida real, la difusión de las acciones de un ciudadano anónimo tienen un alcance limitado al ámbito más cercano, familiar, profesional y social. No ocurre así en el entorno en línea, donde cualquier persona posee la capacidad de lanzar información y opiniones, que a su vez son susceptibles de ser localizadas, indexadas, copiadas y enlazadas, alcanzando una elevada difusión, que incide en el criterio u opinión de terceros sobre nuestra propia imagen.

Existen tres factores determinantes en la caracterización de la reputación en línea como son (Gamero, 2009):

- *Las acciones emprendidas por el propio sujeto:* es el modo en el que una persona se muestra, trasladando a entornos 2.0 aspectos pertenecientes a su vivencia particular, lo cual alimenta y enriquece su biografía, y determina cómo le ven los demás. Aquí surge el concepto de *extimidad* que significa hacer externa la intimidad. Hace alusión a aquellos que, de modo habitual, trasladan al contexto de la red social el conjunto de acontecimientos vitales que les incumben, redactando así una autobiografía en tiempo real.
- *Información generada por otros y accesible a través de servicios disponibles en Internet:* aquí se distinguen dos tipos de impactos: el contenido mismo de la información (que tendrá un efecto positivo o negativo sobre la reputación), y el posicionamiento en los buscadores (no es lo mismo aparecer entre los primeros diez resultados que en páginas secundarias). Es importante ser conscientes de la posibilidad más real de que terceros generen registros biográficos de una persona a partir de la información disponible en múltiples entornos del ciberespacio.
- *Las acciones emprendidas en el ámbito relacional del sujeto:* en Internet un comentario o actitud inadecuados definen la imagen que se muestra a los demás. Pero, además, permanecen en el tiempo y pueden difundirse sin límites. El número de seguidores que tenemos, sus reacciones y comentarios a nuestras acciones, son el tercer factor en la construcción de nuestra reputación.

4.5. El papel de la identidad digital en el comportamiento humano

La participación de la persona en el universo digital complementa al ser humano, ya que las herramientas digitales amplían las posibilidades y dotan a las personas de nuevas capacidades. Las interacciones en red hacen posible que un individuo mejore sus habilidades comunicativas logrando fluidez y espontaneidad, ya que las tecnologías producen cambios conductuales en la propia identidad del usuario (Fundación Telefónica, 2012).

Por lo que sigue, el concepto de identidad se hace múltiple, fluido, distribuido y heterogéneo. Incluso el concepto que cada persona tiene de sí misma se integra como una pieza más en una red amplia, infinita y permanente. Cuando se incorpora la informática ubicua, cambia el sentido de uno mismo. Así se explica cómo muchos objetos digitales terminan siendo extensiones de las propias construcciones mentales de los sujetos enunciadore (Turkle, 1995, 2011).

La experiencia digital del usuario es cada vez más rápida e inmersiva y son estos cambios los que han convertido a la comunicación humana en espectáculos masivos y bidireccionales. Por otro lado, la conexión en tiempo real hace que las actividades en línea sean vistas de forma atrayente, absorbente y adictiva (Roca, 2012).

Este paradigma de la comunicación del siglo XXI trabaja como un flujo de información constante y en tiempo real de cada una de las personas y de lo que estas piensan, sienten, hacen o crean. Ello contribuye a configurar el concepto de identidad digital que es parte de la propia identidad del ser humano (Pérez Subías, 2012).

No en vano se observa que en estos entornos cambia nuestra identidad debido a la influencia que tienen las nuevas formas de socialización en cuanto al tema de privacidad y a cómo altera la atención de las personas (Carr, 2009, 2011).

En consecuencia, Internet cambia dimensiones como el espacio-tiempo y modifica sustancialmente el entorno. La red acerca múltiples realidades de manera casi inmediata y, en este sentido, la distancia física se elimina, con lo que cambia notablemente la noción de lo que es real (Pérez Subías, 2012).

Específicamente, en la vida real los hechos quedan ordenados temporalmente tal y como sucedieron, por lo que los recuerdos quedan inalterados a diferencia del mundo físico donde los recuerdos se asocian a una emoción y se someten a un orden subjetivo (Roca, 2012).

En cambio, en Internet los recuerdos se almacenan en el soporte digital y este los conserva ordenados tal y como sucedieron, condicionando el proceso de olvido y distorsión, hecho que limita nuestra memoria y la re-construcción de quiénes somos, como avatares en el ciberespacio. Es así como el comportamiento humano frente a las tics sufre cambios en los siguientes aspectos (Caro Castaño, 2012):

- *Cambios en los procesos de socialización*: experiencia en línea en redes sociales, comunidades virtuales, etc.
- *Cambios cognitivos*: nuevas formas de lectura, formas de atención, procesamiento de la información, realización de multitareas.
- *Cambios en el concepto de privacidad*: nuevo ecosistema digital, intimidad, lo público vs. lo privado u derecho al olvido.
- *Cambios en el concepto de reputación social*: ciclo de vida de la información, control y gestión de la información personal, huella digital, veracidad de los datos.
- *Cambios en nuestras relaciones con las administraciones*: e-ciudadanos, *Open Data*, e-administración.

4.6. Construcción de la identidad digital

Las nuevas tecnologías pueden ser un determinante esencial a la hora de configurar quién y cómo es una persona. De hecho, los jóvenes actualmente valoran y dedican más tiempo a la construcción y gestión de una identidad pública virtual que a cualquier otra actividad. Así tenemos una nueva generación de jóvenes que continuamente gestiona su identidad, mediante técnicas como el *storytelling* (contar una historia) o el *life digital casting* (retransmisión de la vida en formato digital) (Winocur, 2012).

En estos procesos, los límites entre la esfera pública y privada se están redefiniendo. La generación actual requiere estímulos de forma constante y necesita rellenar cualquier tiempo de espera o tiempos muertos haciendo algo (Castañeda y Camacho, 2012).

Para ellos, la red es vista como una realidad envolvente u omnipresente, que les abre un mundo de fantasía y les permite comunicarse y acceder a la información con inmediatez y comodidad al tiempo que les permite divertirse y definirse con estilo propio. A criterio de los jóvenes, Internet es una herramienta que les confiere poder y valía personal (Martín-Barbero, 2001).

Es más, la red hace posible que las personas vayan construyendo una identidad cada vez más madura, transparente y aumentada. Además, con las nuevas herramientas de la información es posible conocerse, expresarse y autorrealizarse en los procesos de interacción social. Con la red 2.0 se ha abierto un mundo de nuevas posibilidades para la construcción, no solo de la identidad digital, sino de la propia identidad como persona (Carr, 2009, 2011).

4.7. Figuraciones de la identidad en el espacio virtual

Hoy, la noción de identidad ha cobrado nuevas significaciones, inflexiones e intercambios simbólicos que se están gestando en el dominio virtual. Esta problemática es analizada desde diversas perspectivas, pero en particular su estudio se centra en aspectos etnográficos, sociológicos y filosóficos (Caro Castaño, 2012).

Al mismo tiempo, esta reflexión abre nuevas interrogantes y dilemas suscitados por la dislocación espacio-temporal así como la condición espectral de los sujetos en el régimen virtual de la tele-presencia (Winocur, 2012).

A criterio de Philippe Quéau (1995: 97), “la evolución de la civilización contemporánea incita cada vez más a repartirse, a diseminarse, a delegarse, a hacerse representar. Por ello, el mundo se ha sobrecogido por la síntesis y lo virtual”, en palabras de Giones Valls & Serrat Brustenga (2010).

Así tenemos inéditas experiencias del cuerpo, de los lenguajes, del espacio y del tiempo en red, las cuales conducen a reformular múltiples preguntas sobre las diferentes lógicas que intervienen en los procesos de constitución y de transformación de esta nueva subjetividad (Roca, 2012).

Dicho de otro modo, aquellas concepciones esencialistas y sustancialistas del sujeto como unidad primordial inmutable son inadecuadas al tratar de abordar los nuevos procesos tecnológicos de virtualización de los sujetos y sus identidades. (García Cantero, 2012). En otras palabras, la comprensión de las identidades digitales no puede reducirse a un estudio de dimensiones antropológicas (Álvarez Pedrosian, 2013, 2014).

Por el contrario, estas mutaciones de la identidad muestran adecuación e idoneidad con los postulados filosóficos de las diversas corrientes pos-estructuralistas que hablan de la deconstrucción de los fundamentos de la metafísica del sujeto, ya que en la imagen múltiple y diseminada de la subjetividad que postulan esas teorías parece reconocerse la condición existencial de los sujetos en las sociedades contemporáneas, donde las tecnologías de la comunicación permiten una efectiva experiencia tanto de la diferencia como de la multiplicidad (Caro Castaño, 2012).

El predominio en el espacio virtual conduce a reexaminar críticamente los nuevos procesos de mediación tecnológica y las nociones cardinales de subjetividad e identidad, desde una vertiente lógica, ontológica, filosófica y antropológica. En este sentido, la idea de sujeto requiere ser revisada y reformulada para explicar las nuevas experiencias de construcción y deconstrucción de identidades en red (Roca, 2012).

Algunas teorías contemporáneas conciben la virtualización como un fenómeno que pone en entredicho la noción clásica de identidad, basada en definiciones y exclusiones (Pérez Subías, 2012). En esta línea de pensamiento, Pierre Levy (2007) define la virtualización como la heterogénesis de lo humano (movimiento de convertirse en otro), un concepto similar al *devenir-otro* de Gilles Deleuze (1995), donde la heterogénesis trabaja como un proceso de recepción de la alteridad.

Por último, la teoría de lo virtual se compone de los siguientes aspectos (Roca, 2012):

- Una noción de subjetividad que privilegia la alteridad en lugar de la mismidad.
- Una noción de fragmento en lugar de la totalidad.
- Una noción de multiplicidad en lugar de la unicidad.
- Una noción de devenir en lugar de la invariabilidad.

4.8. Presentación del yo en las comunidades virtuales

En tanto garantiza ciertas condiciones de relativo anonimato, el régimen virtual favorece la suspensión provisoria de las identidades al tiempo que propicia experiencias lúdicas de mutación identitaria en red. Estas experiencias pueden ser indagadas y analizadas ya que permiten ahondarnos en aquellos rituales únicos de presentación que regulan el ingreso de los sujetos en estas nuevas sociedades de conversación en línea (Castañeda, 2010).

La presentación del yo trata de unos requisitos formales que se traducen en un trabajo de composición de una o más figuras de sí que el sujeto propone a la comunidad virtual para ser admitido, reconocido y poder así participar con un seudónimo en el juego conversacional (Castañeda y Camacho, 2012).

A diferencia de las estrategias de presentación de sí analizadas por Goffman (1981), los sujetos no apuestan su destino en el escenario antagónico de la vida social (particularmente laboral o profesional) y en consecuencia no buscan satisfacer determinadas expectativas del entorno en que desean ser reconocidos y valorados (Caro Castaño, 2012).

Por otra lado, los sujetos apuestan por nuevas formas de interacción simbólica correspondientes al orden imaginario. Por ejemplo, Turkle (1995) reseña:

- fantasías,
- fabulaciones,
- sueños,
- fantasmas individuales,
- fantasmas colectivos.

En la vida virtual, el juego consiste en la elaboración y montaje de figuraciones de sí con fragmentos extraídos de diferentes acervos culturales en un ejercicio de imaginación donde predomina el componente lúdico-ficcional. Productos de esta operación, las presentaciones de uno mismo pueden ser consultadas por los paseantes de la red para acceder a un conocimiento inicial de los miembros que la componen y establecer un diálogo privado con alguno en particular (Turkle, 1995, 2011).

En la red, el perfil contiene los rasgos de identidad figurados según un conjunto mínimo de rubros encabezados por un seudónimo, que podríamos considerar el primer elemento de invención que a menudo funciona como disparador del acto auto-ficcional (Castañeda y Camacho, 2012).

El perfil constituye una auto-descripción condensada, compuesta por un conjunto escueto de *biografemas*; en otras palabras, estamos frente a un instrumento económico de pistas e indicios que permiten recomponer una especie de autorretrato escrito de cada uno de los integrantes de la comunidad virtual (Pérez Subías, 2012).

Los datos contenidos en un perfil deberían responder a criterios de autenticidad, a una estrategia de verosimilitud y a una lógica de congruencia. Así por ejemplo, el seudónimo pertenece al universo de apelativos comunes, la fotografía se anexa en correspondencia al género, a la edad y a los rasgos generales son consignados en la ficha de registro, etc. (Fundación Telefónica, 2012).

Sin embargo, si en la auto-descripción (orientada a producir efecto de real sobre lo que el usuario enuncia en su perfil) se produce una discrepancia que fisura la verosimilitud del texto identificatorio (incongruencia entre los datos consignados en el perfil del usuario), se crean conjunciones estrafalarias y como consecuencia se afecta la verosimilitud textual del enunciador (Caro Castaño, 2012).

Cabe señalar que, en la red, la consignación obediente y puntual de los datos solicitados, se da en muy pocos casos. La norma general es la abstención, el anonimato y la seudonimia. Este fenómeno de la presentación del yo en la red, puede relacionarse con la fuerza perlocutiva de un texto que puede ser interpretado por parte de la audiencia de tres formas posibles (Pérez Subías, 2012):

- Como consigna, el usuario visitante se identifica con la verosimilitud textual del sujeto enunciador.
- Como una consigna incumplida, el usuario visitante no le interesa el perfil del sujeto enunciador.
- Como una completa abstención (equivalente al espacio en blanco), el usuario visitante muestra apatía sobre la verosimilitud textual del sujeto enunciador.
- Como una negación explícita (incluso airada) de respuesta, el usuario visitante responde de forma contraria a las expectativas del sujeto enunciador.

4.9. En resumen

Una identidad digital personal es una representación virtual que nos permite interactuar en el ciberespacio, proyectar una personalidad y difundir una trayectoria personal o profesional para aprender y compartir información en red. Es importante mencionar que la generación digital ya no diferencia entre identidad digital e identidad analógica (Freire, 2009).

Crear una identidad digital significa entender la tecnología y participar de ella. Es una oportunidad para demostrar quiénes somos realmente y acercarnos a la gente con intereses o aficiones similares. Como respuesta a esta realidad, en el mundo virtual también se gestiona la credibilidad y la confianza, aportando información responsable y ética (Giones-Valls & Serrat (2010).

Referencias bibliográficas capítulo IV

Álvarez Pedrosian, E. (2014). Siglo deleuziano, siglo de los mapas. Cualidad, procesos y sentidos puestos en juego en las cartografías de la subjetividad. En *Mapas rizomáticos e novas cartografías. Revista del Departamento de Geografía y Programa de Pós-Graduación en Geografía de la Universidade Federal do Paraná*, 30, 11-40.

Álvarez Pedrosian, E. (2013). Lo urbano como laboratorio para la experimentación transdisciplinaria. Un ejercicio de integralidad en el encuentro de la geografía humana y la antropología de la comunicación. En *Aportes para pensar la experiencia universitaria en la actualidad*. Montevideo: UDIFU-Liccom-Udelar.

Álvarez Pedrosian, E. (2013). *Casavalle bajo el sol. Investigación etnográfica sobre territorialidad, identidad y memoria en la periferia urbana de principios de milenio*. Montevideo: UDIFU-Liccom-Udelar.

Álvarez Pedrosian, E. (2014). Mediaciones periféricas: la movilidad en los desbordes. En *Desbordes Urbanos. Política, proyecto y gestión sostenible en la ciudad de la periferia*. Montevideo: UDIFU-Liccom-Udelar.

Análisis Observatorio de Redes Sociales. (2012). *IV Oleada. Informe público de resultados*. Disponible en: <http://www.slideshare.net/TCAnalysis/4-oleada-observatorio-de-redes-sociales>

Baumgartner, S.; Valkenburg, P. & Peter, J. (2010). Assessing causality in the relationship between adolescents' risky sexual *online* behavior and their perceptions of this behavior. *Journal of youth and adolescence*, 39(10), 1226-1239.

Buckingham, D. (2008). Introducing identity. En *Youth, identity, and digital Media*. Cambridge: The MIT Press.

Caro Castaño, L. C. (2012). La encarnación del yo en las redes sociales digitales. *Identidad digital*, 91, 59-68.

- Castañeda, L. (2010). *Aprendizaje con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos*. Sevilla: MAD.
- Castañeda, L. y Camaño, M. (2012). Desvelando nuestra identidad digital. *El profesional de la información*, 21(4)354-360.
- Carr, N. (2009). *El gran interruptor; el mundo en red, de Edison a Google*. Barcelona: Deusto.
- Carr, N. (2011). *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Madrid: Taurus.
- Childs, M. (2010). A conceptual framework for mediated environments. *Educational research*, 52(2), 197- 213.
- Delleuze, G. (1995). *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Drucker, P. (2013). *La sociedad postcapitalista*. Madrid: Apóstrofe.
- Fromm, E. (2009). *La condición humana actual*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Fundación Telefónica (2012). *Identidad digital: el nuevo usuario en el mundo digital*. Madrid: Fundación Telefónica.
- Fundación Telefónica (2011). *Espacios urbanos y TIC: transformaciones recíprocas*. Madrid: Fundación Telefónica.
- Freire, J. (2009). La desconexión absoluta y el hackeo de identidades. En *Generación Red. Nómada: reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos*. Disponible en: <http://nomada.blogs.com/jfreire/2007/07/la-desconexin-a.html>
- Freire, J. (2009). ¿Las personas debemos tener identidad digital? Cómo construirla. *Nómada: reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abierto*. Disponible en: <http://nomada.blogs.com/jfreire/2009/03/las-personas-debemos-tener-identidad-digital-cmo-construirla-sesin-web-de-la-generalitat-de-catalunya.html>

- Gamero, R. (2009). La construcción de la identidad digital. *EnterIE*, 131. Disponible en: <http://www.enter.ie.edu/enter/mybox/cms/11569.pdf>
- García Cantero, J. (2012). Movilidad y cambio social. Identidad híbrida en la era post-PC. *Revista Telos*, 91, 89-95.
- Giones Valls, A. & Serrat Brustenga, M. (2010). La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital. *Textos Universitaris de Biblioteconomia i documentació BID*, 24.
- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Goldman, S.; Booker, A. & McDermott, M. (2008). Mixing the digital, social, and cultural: learning, identity, and agency in youth participation. En *Youth, identity, and digital media*. Cambridge: The MIT Press.
- Goode, J. (2010). The digital identity divide: how technology knowledge impacts college students. *New media & society*, 12(3), 497-513.
- Greenhow, C. & Robelia, B. (2009). Old communication, new literacies: social network sites as social learning resources. *Journal of computer-mediated communication*, 14, 1130-1161.
- Goffman, E. (1959). *La Presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Iñaki García, M. (2017). *Atardecer en Waterloo*. Madrid: Silex Ediciones.
- INTECO–AEPD (2009). *Estudio sobre la privacidad de los datos personales y la seguridad de la información en las redes sociales online*. Disponible en: http://www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/Estudios/est_red_sociales_es

INTECO (2011). *Estudio sobre la seguridad de la información y la e-confianza de los hogares españoles*. Disponible en:

http://www.inteco.es/Seguridad/Observatorio/Estudios/Estudio_hogares_2C2011

INTECO (2012). *Estudio sobre la seguridad de la información y la e-confianza de los hogares españoles, 3º cuatrimestre 2011 (17ª Oleada)*. Madrid: INTECO.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. México: Anthropos.

Manders-Huits, N. (2010). Practical versus moral identities in identity management. *Ethics and information technology*, 12(1), 43-55.

Martín Barbero, J. (2001). *La educación desde la comunicación*. Buenos Aires: Norma.

Notley, T. (2009). Young people, online networks, and social inclusion. *Journal of computer-mediated communication*, 14(4).

Observatorio de la seguridad de la información (INTECO) (2011). *Guía de introducción a la Web 2.0: aspectos de privacidad y seguridad en las plataformas colaborativas*. Madrid: INTECO.

Peachey, A. & Childs, M. (2011). *Reinventing ourselves: contemporary concepts of identity in virtual worlds*. London: Springer.

Pérez Subías, M. (2012). Identidad Digital. *Revista Telos*, 91, 54-58.

Pinterest (2017). Nace la niña y le toma la foto para Facebook. *Pinterest*. Disponible en: <https://es.pinterest.com/pin/548665167077265340/>

Quéau, P. (1995). *Lo Virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Rizo García, M. (2011). Redes. *Una aproximación al concepto*. México: Conaculta, UNESCO.

Roca, G. (2012). ¿Qué dice la gente de ti? Redes sociales e identidad digital. *Revista Telos*, 91, 96-98.

Shareski, D. (2010). *Understanding you digital identity*. Disponible en:

<http://www.slideshare.net/shareski/identity-managementproject>

Tom-Tong, S.; Van-Der-Heide, B.; Langwell, L. & Walther, J. (2008). Too much of a good thing? The relationship between number of friends and interpersonal impressions on Facebook. *Journal of computer-mediated communication*, 13, 531-549.

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.

Turkle, S. (2011). *Alone together. Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.

Valkenburg, P. & Peter, J. (2008). Adolescents' identity experiments on the Internet: consequences for social competence and self-concept unity. *Communication research*, 35(2), 208-231.

Weber, S. & Mitchell, C. (2008). Imaging, keyboarding, and posting identities: young people and new media technologies. En *Youth, identity, and digital media*. Cambridge, MA: The MIT Press.

White, D. & Le-Cornu, A. (2011). Visitors and residents: a new typology for *online* engagement. *First Monday*, 16(9).

Winocur, R. (2012). La intimidad de los jóvenes en las redes sociales.

Transformaciones en el espacio público y privado. *Revista Telos*, 91, 79-88.

SEGUNDA PARTE

METODOLOGÍA

Esta investigación es de naturaleza cualitativa (Ruiz Olabuénaga, 1996; Ibáñez, 1990; Brennen, 2013). La opción por una metodología cualitativa no es arbitraria o fruto de una preferencia casual. Todo lo contrario, las ciencias de la comunicación se ven siempre implicadas en procesos de comprensión e intervención de realidades que afectan a las personas o colectivos, por lo que están obligadas a conocer exhaustivamente el contexto en el que actúan, en este caso, hablamos de los entornos digitales y el ciberespacio.

La presente propuesta metodológica da cuenta de las exigencias que se desprenden del corpus de datos y del corpus bibliográfico. La apuesta por el método cualitativo respeta los retos que plantea la investigación científica en el ámbito de las ciencias de la comunicación. Esta perspectiva es coherente con los principios y valores asumidos en una posición crítica y reflexiva del investigador-autor en torno al objeto de estudio. Por su parte, el trabajo cualitativo de esta tesis consiste en dos acciones: inscribir (descripción densa) y especificar (diagnóstico de situación) a fin de establecer el significado que determinados actos sociales tienen para sus actores, y enunciar lo que este hallazgo muestra de su sociedad y, en general, de toda sociedad.

En esta segunda parte de la tesis, exponemos la metodología de investigación aplicada y las técnicas respectivas de abordaje del objeto de estudio. En el mismo apartado, se exponen los resultados obtenidos a través del establecimiento de variables y unidades de análisis. Cabe resaltar que, a lo largo del abordaje metodológico, se aplicarán la técnica de la etnografía virtual y el análisis de contenido.

CAPÍTULO V

MATERIALES Y MÉTODOS

Recuerda:

hay un ser humano

detrás de cada tweet, blog y correo electrónico

Brogan (2014)



Fuente: Gaturro (2012)

ÍNDICE CAPÍTULO V

Metodología aplicada.....	182
Estudio de caso.....	191
Resultados de la aplicación de la etnografía virtual.....	194
Reconstrucción del proyecto <i>Nativos Digitales con una Causa</i>	195
Acercarse al concepto de nativo digital.....	199
Unidades de análisis.....	200
Proyecto <i>Nativos Digitales con una Causa</i>	201
Datos informativos del proyecto <i>Nativos Digitales con una Causa</i>	211
Referencias bibliográficas.....	215

5.1. Metodología aplicada

5.1.1. Etnografía en entornos virtuales

Los estudios sobre ciberespacio y cibercultura han recibido diferentes denominaciones en común como: *Ciberantropología*, *Etnografía de la cibercultura en nuevas etnografías* (Ruiz y Aguirre, 2015), *Ciberetnografía* (Escobar, 2005), *Etnografía del ciberespacio* (Hakken, 1999), *Etnografía virtual* (Hine, 2000, 2002), *Antropología de los medios* (Ardèvol y Vayreda, 2002), *Etnografía mediada* (Beaulieu, 2004), *Etnografía de/en/a través de Internet* (Beaulieu, 2004), pero en general todos estos términos son recogidos bajo el paraguas de *Etnografía virtual*.

¿Qué estudia la etnografía virtual? Autores como Budka y Kremser (2004: 215) proponen los siguientes dominios etnográficos:

- Se sitúa donde las TICs son producidas y usadas: desde laboratorios informáticos y empresas, proveedores de servicios de Internet (ISPs) y centros de diseño de realidad virtual, hasta hogares, escuelas y lugares de trabajo como áreas de recepción y consumo.
- Un segundo dominio está formado por el uso de TICs, aquí se estudia relaciones del lenguaje, estructura social, identidad cultural y comunicación mediada por ordenador.
- Un tercer dominio es la economía política de la cibercultura, la cual investiga las relaciones entre información y capital así como las dinámicas políticas y culturales que la información pone en movimiento.

Para Hine (2000 y 2002), una de las pioneras en el estudio de la etnografía virtual, esta metodología se basa en el estudio de hechos mediáticos concretos, donde la red es una instancia de conformación cultural y al mismo tiempo un artefacto cultural construido sobre la comprensión y las expectativas de los internautas.

De igual manera, este tipo de etnografía analiza las nociones, exageraciones, mitos, significados e implicaciones de la vida en la red y demuestra que Internet no trasciende las nociones tradicionales de espacio y tiempo, sino que mediante la barrera del off-line/on-line genera múltiples órdenes en ambos campos (Mosquera, 2008).

En su libro *Virtual Ethnography*, Hine (2000, 2002) expone tres ideas centrales:

- El agente de cambio no es la tecnología en sí misma, sino los usos y la construcción de sentido alrededor de ella.
- Existe un espacio de estudio sobre las prácticas cotidianas en torno a Internet, como medio para cuestionar las asunciones inherentes a las predicciones de futuros radicalmente diferentes.
- La etnografía es una metodología ideal para iniciar estudios en red.

La contribución más importante de Hine (2000, 2002) son sus diez principios para afrontar Internet desde el punto de vista de la etnografía virtual, los cuales son:

1. Entiende Internet como lugar de creación de nuevos espacios comunicativos interaccionables.
2. Conceptualiza Internet como espacio comunicativo interconectado con la interacción cara a cara.
3. Abre aún más el abanico de la comunicación multi-situada y la piensa como algo fluido, dinámico y móvil.
4. Pasa de centrarse de un lugar o lugares a seguir el flujo de interacciones hacia otros nuevos espacios.
5. Constantemente reformula el objeto de estudio y la relación entre lo virtual y lo real.
6. La inmersión en el contexto de estudio es intermitente, al igual que la interacción que existe en estos espacios.
7. La etnografía virtual es de naturaleza parcial debido a los nuevos contextos de interacción y la formulación del objeto de estudio.
8. La etnografía virtual requiere una interacción del/la investigador/a con la tecnología.
9. Cualquier tipo de interacción con los informantes es válida.
10. La etnografía virtual se adapta al medio virtual y a las tecnologías que están en constante cambio.

A criterio de Mosquera (2008), la etnografía virtual es una extensión de la etnografía antropológica clásica, adaptada a la nueva dimensión de la virtualidad en las relaciones sociales, producto de los avances tecnológicos en la postmodernidad. Por su parte, Hine (2000, 2002), conceptualiza la etnografía virtual de la siguiente manera:

La metodología ideal para iniciar el estudio de los modos en que Internet es empleada en la medida en que puede servir para explorar las complejas interrelaciones existentes entre las aseveraciones que se vaticinan sobre las nuevas tecnologías en diferentes contextos: en el hogar, en los espacios de trabajo, en los medios de comunicación masiva, y en las revistas y publicaciones académicas.

Gracias a la etnografía virtual se reconocen los mecanismos que reproducen los dualismos real/virtual, verdad/ficción, auténtico/fabricado, técnico/social. Su objetivo no sólo estudia los usos de Internet, sino también las prácticas sociales en línea y de qué manera estas prácticas son significativas para la gente (Mason, 1996).

Desde la postura teórica de Mosquera (2008), esta metodología permite un estudio detallado de las relaciones en línea, de modo que Internet se presenta así:

- 1) Medio de comunicación.
- 2) Artefacto cotidiano en la vida de las personas.
- 3) Lugar de encuentro para la formación de comunidades.

Por eso se dice que esta metodología permite la emergencia de una nueva forma de sociabilidad (Reid, 1995; Clodius, 1995; Turkle, 1995; Baym, 1995; Hamman, 1996; Rutter et al, 1999; Lopes, 2000). En este sentido, investigaciones psicosociales y culturales sobre Internet se han centrado en caracterizar nuevas formas de interacción social así como el análisis de las manifestaciones culturales propias de las comunidades virtuales (Reid, 1995), sin dejar de lado el estudio de los juegos de identidad y la comunicación mediada por ordenador.

Asimismo, se ha utilizado el método etnográfico como estrategia de investigación frente a temas de identidad, sociabilidad en línea, establecimiento de categorías en línea, reglas de comportamiento, resolución de conflictos, sentimiento de pertenencia al grupo, etc. (Ardèvol, Bertrán, Callén, Pérez, 2003). Por ejemplo, los estudios cualitativos de Porter y Debus (1994) exploran las experiencias personales en la red a fin de mostrar cómo se organiza la vida social a partir de la interacción y la comunicación mediada por ordenador.

El presente estudio aplica en un primer momento la metodología de la *etnografía virtual* dentro del material producido por el colectivo *Nativos Digitales con una Causa*, justificando su elección metodológica debido a que la etnografía virtual investiga productos sociales, tecnológicos y simbólicos de la globalización y los entornos digitales. Además, los nuevos avances en la ciencia y tecnología son vistos aquí como un problema antropológico contemporáneo (Hine, 2000).

De ahí que disciplinas como la comunicación, la antropología y la etnografía se han centrado en un tipo particular de reflexión que se focaliza en la tecnología, las sociedades en red, los mundos virtuales y la identidad del ser humano como objeto de estudio, fenómeno a analizar y unidad de análisis a interpretar (Mosquera, 2008).

Los primeros resultados de la investigación bibliográfica demuestran que aquellos fenómenos que emergen dentro de estas comunidades y culturas imaginadas son foco de interpretación para la etnografía virtual. Por ello es pertinente el tema de la correlación entre identidad digital y narrativa híbrida (Reid, 1995).

La etnografía virtual es una metodología óptima para el abordaje de Internet y los usos actuales de la red. De igual manera, su análisis se enfoca en el sentido de las TICs, la forma como esta se construye y sus prácticas cotidianas. Para ello, proponer investigar en detalle las nuevas tecnologías de forma descriptiva, justificada y analítica (Hine, 2000).

La investigación etnográfica incluye la comunicación en línea, el Internet, las redes sociales, los dispositivos móviles, así como estilos de vida sui generis del ser humano dentro de la web 2.0, tomando como referencia la observación del colectivo *Nativos Digitales con una Causa* en los entornos digitales y el ciberespacio (Mosquera, 2008).

En cierto modo, la etnografía virtual se adentra en la intimidad y sociabilidad de los usuarios, en los problemas éticos de los mundos virtuales y finalmente en las ciberidentidades en proceso de construcción. La etnografía virtual, como método de investigación, está relacionada con el análisis de nuevas formas culturales en la era de la información y principalmente se vincula al estudio de una sociedad emergente dentro de una red global.

Más aún, autores como Boellstorff (2008) nos dicen que es necesario construir una antropología del mundo virtual como ejercicio teórico para comprender la era de la información o la edad de la *techne*. Para este autor, “actualmente estamos en un momento histórico y cultural concreto donde la *techne* es parte importante de la cultura ya que produce formas de conocimiento o formas de episteme que condicionan la vida de los seres humanos” Boellstorff (2008).

De igual manera, la etnografía virtual busca entender esas nuevas formas de conocimiento a través de un estudio minucioso, detallado y pormenorizado de todos aquellos fenómenos sociales y culturales que han devenido de la tecnología contemporánea; en especial, fenómenos que surgen en los espacios que crea y reproduce Internet (Reid, 1995).

Boellstorff (2012) señala que el mundo virtual proporciona la oportunidad de explicar muchas formas de interacción social y es que, gracias a, la etnografía se reconfiguran nuevos conceptos de individualidad y sociabilidad que ayudan a entender nuestra propia cultura.

Por nuestra parte, para entender el tema de identidad digital recurrimos a la etnografía virtual por su inmersión en los entornos digitales, el conocimiento transdisciplinario que propone y la experiencia vivencial que establece en el lugar in situ, a fin de que el texto *hable su realidad, testimonie su contenido* (Boellstorff, 2012).

Los campos de estudio de la etnografía virtual son el mundo en red, las nuevas formas digitales de sociedad, las culturas y comunidades transformadas por la tecnología, la creación de sociedades a través de Internet, etc. “Por primera vez, la humanidad tiene no uno, sino muchos mundos en que vivir, esto podría implicar nuevas representaciones y nuevas formas de cultura e identidad en un espacio llamado por los humanos en línea”, declara Boellstorff (2012).

Dicho de otro modo, autores como Castells (2001) afirman que la edad de la información, comunicación y tecnología ha desarrollado una nueva estructura social (una sociedad en red), una nueva economía (economía de la información global) y una nueva identidad y cultura (una cultura de virtualidad real) donde requerimos el uso metodológico de la etnografía virtual para comprender dichos fenómenos.

El aporte de Meneses y Cardozo (2014) refiere a la etnografía virtual como una metodología que implica un diseño reflexivo sobre las técnicas y aproximaciones conceptuales que demandan los escenarios en la virtualidad. En estos estudios se presentan contextos revestidos por las particularidades de la cibercultura y sus respectivas reelaboraciones metodológicas.

El trabajo metodológico de la etnografía virtual permite adentrarnos en nociones como contexto, texto e hipertexto, las cuales configuran una narrativa crítica y propositiva en relación con las prácticas y legitimación de las metodologías de investigación de tipo social y cognitivo. El análisis crítico-reflexivo de la etnografía y su variante virtual sirve como metodología de investigación, la cual responde a las características complejas de la sociedad de la información (Meneses y Cardozo, 2014).

En los escenarios digitales, la etnografía se aplica a aquellos colectivos mediados por las tecnologías, como el caso de los *Nativos Digitales con una Causa*, proyecto que se ha insertado con éxito en escenarios contemporáneos donde se han propiciado cambios culturales importantes en la vida pública y privada de la sociedad postmoderna.

Al mismo tiempo, presenciamos “cambios en la manera como se accede, organiza, administra y distribuye el conocimiento y la información, asunto que reta a las ciencias sociales a preguntarse ¿cómo estamos enfrentando la era digital?” (Hine, 2000, 2002, 2004).

Aun así, la etnografía virtual es una metodología alternativa de investigación sobre Internet para el estudio empírico del tema de la identidad digital. Gracias a la etnografía, o antropología de la realidad virtual, reconocemos que no es la tecnología en sí misma la que es agente de cambio, sino que son sus usos y la construcción de sentido alrededor de ella los factores que transforman los significados del mundo actual (Reid, 1995).

Además, la etnografía aporta de manera significativa a la comprensión en detalle de la investigación en ambientes virtuales, puesto que constituye una potente herramienta para explorar las formas con que se construyen los relatos sobre las realidades, tiempos, espacios e identidades. El análisis pertinente de la etnografía virtual radica en la capacidad del investigador para participar, como un miembro culturalmente competente y con capacidad interpretativa, sobre los discursos y textos en red (Mosquera, 2008).

Plantear las posibilidades del método etnográfico virtual, invita a afrontar y resolver la complejidad del entramado relacional que está implicando a sujetos y artefactos electrónicos en forma simultánea (Meneses y Cardozo, 2014). En síntesis, no se trata de reducir la realidad a una teoría o una construcción metodológica, sino que sea la realidad misma que demande la metodología que necesita.

La etnografía virtual analiza casos particulares, dentro y fuera de la red, vinculados entre sí por complejas relaciones mediadas por artefactos tecnológicos. Para Meneses y Cardozo (2014), la vinculación a la práctica etnográfica optimiza las posibilidades de sistematización y agilidad para el análisis, privilegiando la experticia del investigador y su capacidad analítica.

En sí, en este trabajo etnográfico buscamos comprender el fenómeno *Nativos Digitales con una Causa*, sus actores y el contexto en el que emergieron para así acercarnos a una reflexión final de por qué les interesa a los jóvenes el tema de la identidad digital y al mismo tiempo ahondar en por qué vale la pena hablar de lo que soy y lo que represento en la red (Hine, 2000).

5.1.2. Estudio de caso

Un caso es “un sistema delimitado en tiempo y espacio de actores, relaciones e instituciones sociales” (Neiman y Quaranta, 2006). Para Stake (1978, 1994, 1995), la característica básica del estudio de caso es que aborda de forma intensiva una unidad que merece interés en investigación, en otras palabras, el estudio de un caso no es la elección de un método sino más bien la elección de un objeto a ser estudiado de forma individual (Kazez, 2009).

Según Flyvberg (2006), este método permite a un mismo estudio ser distintas cosas para diferentes personas, ya que puede describir un caso con tantas facetas posibles como la vida misma, de modo tal que diferentes lectores puedan sentirse atraídos o repelidos por distintos aspectos del caso (Kazez, 2009).

Por esta razón, el estudio de caso sirve de paraguas para incluir una amplia familia de métodos de investigación cuya característica básica es la indagación en torno a un ejemplo (Stake, 1978, 1994, 1995). Los casos de investigación son valiosos al estudiar e interpretar la causalidad y finalmente plasmarla en una teoría (Yacuzzi, 2005).

Con todo, su verdadero poder viene a radicar en su capacidad para generar hipótesis y descubrimientos a partir del interés puesto en un individuo, evento o institución, lo que demuestra flexibilidad y aplicabilidad en situaciones naturales” (Arnak, Del Rincón y Latorre 1994).

La nota distintiva de este método está en la comprensión de la realidad del objeto de estudio y su particularidad (Stake, 1978, 1994, 1995). Su objetivo básico es comprender el significado de una experiencia desde una postura interpretativa, demostrando conocimiento de lo particular, sin olvidar la importancia del contexto (Pérez Serrano, 1994). Vemos entonces que el estudio de caso es el examen de un ejemplo en acción (Runciman, 1983).

De manera que la potencia y justificación investigadora de un estudio de caso se basa en el supuesto de que lo global se refleja en lo local (Hamel et al., 1993). Además, su fortaleza radica en que a través del mismo se mide y registra la conducta de las personas involucradas en el fenómeno estudiado (Yin, 1989) por lo que se constituye en una herramienta valiosa de investigación contemporánea (Martínez, 2006).

Inclusive, autores como Eisenhardt (1989, 1991, 2007) explican que el estudio de caso es “una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares”, con el fin de describir, verificar o generar teoría (Martínez, 2006).

Y es que mediante este método se recogen distintos tipos de informaciones cualitativas que adquieren valor en términos descriptivos (Cebreiro López y Fernández Morante, 2004). No en vano, la naturaleza del estudio de caso es idiográfica, una descripción amplia y profunda del objeto de estudio desde una perspectiva integradora (Gilgun, 2005). A criterio de Yin (1981, 2009):

El método de caso es una investigación empírica que estudia un fenómeno contemporáneo dentro de su contexto de la vida real, especialmente cuando los límites entre el fenómeno y su contexto no son claramente evidente. Un estudio de caso trata exitosamente una situación técnicamente distintiva en la cual hay muchas más variables de interés que datos observacionales. Como resultado, se beneficia del desarrollo previo de proposiciones teóricas que guían la recolección y el análisis de datos.

Por eso, autores como Bisquerra (2004) otorgan relevancia al método de caso para el desarrollo de las ciencias humanas y sociales puesto que implica un examen sistemático y en profundidad en torno a los fenómenos de estudio como entidades sociales únicas. En otras palabras, se da el abordaje de lo particular definido por el interés que este inspira.

Se podría inferir que el estudio de caso brinda un conocimiento científico a partir del estudio detallado de acontecimientos que se desarrollan en el contexto de la vida social. En otras palabras, podemos ser científicos si delimitamos bien el objeto de estudio, operacionalizamos variables, triangulamos respuestas y buscamos modelos causales. Ahora bien, las investigaciones de Yin (1981, 2009) establecen que los estudios de caso son válidos cuando:

- Se presentan preguntas de investigación del tipo cómo o por qué.
- El investigador tiene poco control sobre los acontecimientos.
- Cuando el tema es contemporáneo.

Por añadidura, el estudio de Neiman y Quaranta (2006) examina al método de caso como diseño de investigación pragmático, el cual combina abordajes cualitativos y cuantitativos, así como procedimientos deductivos e inductivos (Tashakkori y Teddlie, 2003).

Para Yin (1981, 2009), esta investigación está definida por el tipo de información, predominantemente cualitativa, tal como: dimensión perceptual, dimensión actitudinal y evento real. Igualmente, desde la postura teórica de Rodríguez et al. (1996), la elección de un estudio de caso puede apoyarse en tres razones:

- a) El carácter crítico del objeto de estudio.
- b) Su carácter específico y peculiar.
- c) El interés especial que despierta el caso en sí mismo.

Asimismo, el valor del estudio de caso reside en el fenómeno, su contexto y la mirada específica del investigador. En general, el estudio de caso es un método de investigación de una situación compleja basado en el entendimiento de dicha situación a través de su descripción y análisis. Aquí, “la efectividad de la particularización reemplaza la validez de la generalización” (Stake, 1995).

El método de estudio de caso es una estrategia metodológica de investigación científica, útil en la generación de resultados que posibilitan el fortalecimiento y crecimiento de las teorías existentes o el surgimiento de nuevos paradigmas científicos, contribuyendo así al desarrollo de un campo científico determinado (Martínez, 2006).

A decir de los autores antes mencionados se recomienda el estudio de caso desde la óptica del realismo por ser un método exhaustivo y riguroso ya que implica tres aportes significativos los cuales son:

1. Un entendimiento comprensivo y profundo del objeto de estudios y sus unidades de análisis.
2. Una descripción extensiva del caso seleccionado debidamente justificado teniendo en consideración sus teorías de soporte.
3. Un análisis de la situación y su contexto.

5.2. Resultados de la aplicación de la etnografía virtual

En este apartado se presenta el análisis de los datos extraídos a partir de la etnografía virtual realizada a los 19 *newsletters Links in the Chain*. En un primer momento se presenta la reconstrucción del fenómeno *Nativos Digitales con una Causa* en cuanto a sus antecedentes, temáticas y productos generados. Estas tablas se verán complementadas con figuras e imágenes que en cierta medida dan lugar al capítulo de *Discusiones*.

5.3. Reconstrucción del fenómeno *Nativos Digitales con una Causa* a través de sus productos

Nativos Digitales con una Causa es un proyecto internacional y colaborativo de investigación, interesado en incrementar el conocimiento sobre los nativos digitales y su rol participativo en las microsociedades y en el mundo de la vida de los jóvenes usuarios en red. *Nativos Digitales con una Causa* tiene como objetivo incorporar una narración en primera persona de los jóvenes que utilizan la tecnología con el fin de incidir en el cambio social y el activismo transformador.

Para ello, las experiencias, anécdotas, testimonios y varios estudios de casos de diferentes orígenes culturales y diversas metodologías de trabajo ocurridas dentro del colectivo, son compilados en un libro como memoria de reflexiones y aporte al conocimiento tecno-social del siglo XXI.

Nativos Digitales con una Causa hizo una convocatoria pública de becas a los jóvenes de todo el mundo a fin de que presenten proyectos en tecnologías vinculados al ámbito político, educativo, económico y social. Los integrantes que fueron seleccionados en aquel entonces son ahora parte del colectivo y protagonistas del trabajo medular generado en la ONG.

Estos proyectos se detallan en el cuadro siguiente, junto también a sus respectivas líneas de trabajo (ver tabla 2).

Tabla 2. Productos realizados por el colectivo *Nativos Digitales con una Causa*

Productos realizados	Resumen del producto
<i>Blogathon</i>	Fue una jornada intensiva de un día donde se pidió a los blogueros nativos digitales que compartan sus preocupaciones en torno a la identidad digital y su aporte sobre aquello que realizan en Internet, usos, actividades diarias, hábitos, hobbies en línea.
<i>Video contest</i>	Consistió en una convocatoria de concurso de video con la temática “un día en la vida de un nativo digital” y se pidió a los participantes exponer de forma abierta su vida en la esfera íntima y su vinculación al proyecto nativos digitales.
Books	El conjunto de libros se denominó <i>Digital AlterNatives with a cause</i> y consistió en cuatro tomos los cuales fueron: Libro 1: Ser. Libro 2. Pensar. Libro 3: Actuar. Libro 4: Conectar.
<i>Documentary</i>	Fue un documental generado mediante entrevistas vía Skype a los nativos digitales de todo el mundo donde los jóvenes expresaron cuestiones inherentes a sus principales temáticas de interés (activismo digital, cambio social, entre otros).
<i>Workshops</i>	Fueron espacios informales de intercambio de opinión, experiencias, casos de estudio y testimonios sobre cómo los jóvenes utilizan las nuevas plataformas interactivas digitales como medios y espacios de comunicación y expresión.
<i>Newsletter</i>	Consistió en una publicación electrónica periódica con un tema dossier principal sobre el cual se extendía el resto de artículos y que obedecía a líneas de interés como identidad digital, activismo, cambio social, empoderamiento de las tics, entre otros.

En la tabla No. 2 se observan los diferentes productos y servicios comunicacionales que generó el colectivo *Nativos Digitales con una Causa*, en el período 2010-2012. Como línea común se expone su interés general por las temáticas propias en torno a la identidad digital, el empoderamiento de las tics y la responsabilidad social manifestada en una especie de activismo tecnológico. Lo primordial para el colectivo es transformar el mundo mediante la humanización de la tecnología. Su slogan es: “ser, pensar, actuar y conectar”.

En cierta medida, cabe destacar que uno de los productos emblemáticos producidos por el colectivo fueron varios libros donde exploraban temas como:

- Empoderamiento digital.
- Movimientos sociales y transformaciones cívicas.
- Retorno a la defensa de las causas locales.
- Reingeniería de la imagen y resignificación de sentidos culturales.
- Participación y acción ciudadana.
- Poder de las relaciones sociales.
- Cultura pop, juventud y paradigmas de cambio.

Estos libros fueron publicados en 2011 y constituyeron ensayos elaborados por los propios nativos digitales como autores de referencia, una primera experiencia que les sirvió de plataforma de divulgación de sus conocimientos empíricos así como de sus testimonios profesionales.

De igual manera, vale la pena destacar un concurso de video que promovió el colectivo, el cual tuvo la participación de jóvenes nativos digitales de los cinco continentes quienes en la elaboración de un video corto casero, tipo documental, expresaban cómo era su día a día bajo la piel de ser denominado *nativo digital*.

Esta experiencia aportó valiosos comentarios, opiniones y testimonios de jóvenes de todos los géneros y edades, quienes nos mostraron sus facetas de prosumidores de contenidos en los entornos virtuales, dentro de colectivos de activismo digital como fuera el caso de *Nativos Digitales con una Causa* (ver figura 17).

Figura 17. Concurso de video *Un día en la vida de un nativo digital*

Digital Natives Video Contest

The Everyday Digital Native Video Contest has its top five winners through public voting.



LISTEN TO THE
DIGITAL NATIVES
WITH A CAUSE
PODCAST - EPISODE 1



A Day in the Life of a Digital Native: Story scripted, shot and edited by Leandra (Cole) Flor. The extension of Cole's photo essay "Mirror Exercises" conceptualized for 'Digital AlterNatives with a Cause

Fuente: *Centro de Internet y Sociedad* (2011)

5.4. Acercarse al concepto de *Nativos Digitales* en un diálogo compartido y global

Otro de los eventos generados por el colectivo y quizás el que más repercusión mediática tuvo fue la organización de los tres *workshops* en tres continentes distintos. Gracias al apoyo del *Centro de Internet y Sociedad* de Bangalore, India, y de la ONG Hivos de Holanda, lograron autogestionar la financiación de becas y ayudas económicas para los jóvenes participantes de los mismos.

La duración de los tres *workshops* fue de tres días, donde se dio un diálogo global sobre lo que significa ser un nativo digital. Los resultados de los *workshops* están compilados en una publicación académica puesta en formato electrónico de acceso abierto y traducido al inglés.

Uno de los productos emblemáticos del colectivo *Nativos Digitales con una Causa* el cual fue su *newsletter Links in the Chain*, ediciones generadas por los propios miembros con un dossier central sobre el cual debatía y generaba información, cuyo formato fue exclusivamente digital.

Actualmente están constituidas como archivos en el repositorio digital del sitio web *Centro de Internet y Sociedad*. (<http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>). En total se dieron 19 ediciones, cuyos contenidos eran escritos por los integrantes del colectivo y el editor en jefe era nombrado en consenso por el grupo.

5.5. Unidades de análisis

Nuestras unidades de análisis son 19 *newsletters*, titulados *Links in the Chain*, ediciones electrónicas producidas del 30 diciembre de 2010 a 10 mayo de 2012 por el colectivo *Nativos Digitales con una Causa*, perteneciente al *Centro de Internet y Sociedad* de Bangalore, India (ver figura 18).

Con dichas ediciones se aplican técnicas de investigación como: etnografía virtual y análisis cualitativo de contenido, con base en el levantamiento de diferentes matrices de información que se destacan en los capítulos siguientes.

Figura 18. Unidades de análisis



Fuente: *Links in the Chain* (2011)

5.6. Proyecto *Nativos Digitales con una Causa*

En el siglo XXI, hemos asistido al crecimiento simultáneo del Internet y las tecnologías digitales junto a la visibilidad mediática de protestas políticas y movilizaciones sociales. Las relaciones interpersonales, la comunicación social, la expansión económica, las políticas internacionales y los protocolos así como la mediación gubernamental están experimentando una significativa transición en países desarrollados y en sus respectivas sociedades de la información.

Frente a este contexto, los jóvenes son vistos como pioneros de estos cambios debido a la dominante y persistente presencia de las tecnologías digitales en sus vidas. En su discurso, asumen la auto-representación de nativo digital como alguien que ha nacido con las tecnologías y las maneja de forma innata.

A criterio común de la sociedad, estos jóvenes son imaginados como habitantes de élite, etnia blanca, clase media, con buena educación, que hablan inglés y viven en entornos penetrantes de la computación portátil. Desde esta visión, sus prácticas y compromisos con las tecnologías se toman como la norma por la cual la política y la investigación en otras partes del mundo también se enmarcan. Los antecedentes previamente descritos son el inicio del proyecto *Nativos Digitales con una Causa* (figura 19).

Figura 19. Logo del Proyecto *Nativos Digitales con una Causa*



Fuente: *Centro de Internet y Sociedad* (2012)

Nativos Digitales con una Causa inicia como una investigación que busca cambiar los parámetros de este imaginario social y descubrir las formas reales en que los jóvenes emergen gracias a las tecnologías, el Internet y la comunicación. Este proyecto tiene como fin último descubrir los verdaderos contextos de vida de los jóvenes nativos digitales y cómo hacen uso estratégico de las tecnologías para lograr un cambio en sus respectivas comunidades y entornos inmediatos de vida (figura 20).

Figura 20. Miembros del colectivo *Nativos Digitales con una Causa*



Fuente: *Digital Natives Facebook Group* (2012)

Nativos Digitales con una Causa es un proyecto internacional de investigación liderado por el Centro de Internet y Sociedad de Bangalore, India, en apoyo conjunto con la ONG Hivos de Holanda, dos organismos de gran reconocimiento por su labor altruista y su interés en la investigación sobre tecnología y sociedad (figura 21).

Figura 21. Centro de Internet y Sociedad, ONG Hivos



Fuente: CIS-Hivos (2012)

La iniciativa está dirigida a jóvenes usuarios de tecnología de todo el mundo, sin discriminación alguna de género, condición social, nivel educativo, religión e idioma, con el propósito último de crear un diálogo global y compartido. El proyecto avizora la formación de una comunidad en red, abierta y permanente, con jóvenes representantes de los cinco continentes, autodefinidos como nativos digitales, quienes busquen reflexionar sobre el uso crítico, participativo y empoderado de las tics.

El colectivo *Nativos Digitales con una Causa* se centra en el estudio por determinar cómo los jóvenes-nativos digitales utilizan nuevas plataformas, dispositivos electrónicos, medios digitales y espacios alternativos de comunicación y expresión en red.

Este colectivo investiga si los usuarios participantes han utilizado, por ejemplo, tecnologías digitales para hacer escuchar su voz, organizar movimientos sociales, coordinar manifestaciones políticas, expresar su opinión de manera creativa o crear un nuevo conocimiento de forma colaborativa (figura 22).

Figura 22. Reuniones de trabajo del colectivo *Nativos Digitales con una Causa*



Fuente: *Digital Natives Facebook Group* (2012)

Asimismo, *Nativos Digitales con una Causa* encauza sus reuniones de trabajo y acciones estratégicas como colectivo a partir de ciertas líneas de investigación, que se estudian a lo largo de su producción de contenidos e información que transmiten institucionalmente en libros, ponencias y talleres alrededor del mundo. Los principales temas del colectivo son (figura 23):

- Nuevas prácticas de producción audiovisual.
- Discursos alternativos de construcción de sentido.
- Participación, intercambio y colaboración en la creación de conocimiento compartido.
- Activismo digital.

- Derechos humanos en Internet.
- Empoderamiento y ciudadanía digital.
- Regulación, Open Data y Propiedad Intelectual en Internet.
- Identidad digital.
- Movilidad internacional, programas de formación y reclutamiento de talentos.
- Sociología de las identidades y género en los entornos virtuales.

Figura 23. Temas de investigación del colectivo *Nativos Digitales con una Causa*



Fuente: Centro de Internet y Sociedad (2012)

Un valor adicional del proyecto es que revela historias personales de los propios miembros del colectivo inspiradas en la transformación, el cambio e incluso en los esfuerzos ciudadanos que proponen los nativos digitales para la construcción de una ciudadanía global basada en los principios inalienables del respeto, la tolerancia y la igualdad. También se expresa la búsqueda del bienestar común y el buen vivir de los jóvenes (figura 24).

Figura 24. Cómic “igualdad de género” *Nativos Digitales con una Causa*



Fuente: *Links in the Chain* (2011)

En el período 2010 a 2011, *Nativos Digitales con una Causa* organizó tres talleres en los siguientes países: Taiwán, Sudáfrica y Chile, donde se reunieron más de cien jóvenes auto-identificados como nativos digitales, quienes eran procedentes de los continentes de Asia, África y América, becarios de proyectos de excelencia en el uso de las tecnologías y la comunicación digital.

En sesiones de trabajo de tres días de duración, los participantes exploraron preguntas claves en torno a lo que significaba para ellos ser un nativo digital en diferentes contextos de vida (académicos, políticos, sociales, etc.), intentando comprender mutuamente su bandera de defensa y lucha común que les servía para transformar la sociedad civil. (Figura 25).

Figura 25. Taller Nativos Digitales en Chile

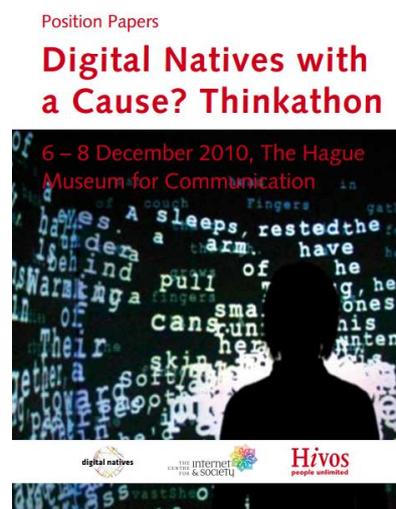


Fuente: *Digital Natives Facebook Group* (2012)

Estos talleres fueron acompañados por lo que denominaron *maratón del pensamiento* o también conocido como *thinkathon*, que no es otra cosa que el despliegue de un diálogo o conversación entre nativos digitales, investigadores, académicos, profesionales, educadores, responsables de políticas públicas y representantes de empresas, todos juntos trabajaron en jornada continua e ininterrumpida, con el fin de compartir experiencias y aprendizajes en torno a (figura 26):

- ¿Una persona nace o se hace nativo digital?
- ¿Cómo es la relación sociedad-nativo digital?
- ¿Cómo hacen los nativos digitales para redefinir el cambio?
- ¿Los nativos digitales se perciben a sí mismos como gestores del cambio?
- ¿Cuál es el papel que las tecnologías desempeñan en la redefinición de la acción cívica y los movimientos sociales?
- ¿Cómo podemos construir nuevos marcos de sostenibilidad de la acción ciudadana fuera de lo institucional?

Figura 26. Proyecto *Thinkathon* del colectivo *Nativos Digitales con una Causa*



Fuente: Centro de Internet y Sociedad (2012)

El colectivo *Nativos Digitales con una Causa* ha evidenciado la falta de voz de los propios protagonistas del proceso (los jóvenes nativos digitales) en la articulación de un discurso crítico y reflexivo sobre quiénes son, siendo representados por actores ajenos a sus reales preocupaciones, quienes finalmente definen sus marcos de acción y las cuestiones importantes para el colectivo.

Y esta es una verdad evidente, pues la mayoría de revisiones bibliográficas, marcos conceptuales, estados del arte y corpus teórico en torno al concepto *nativo digital* se concentra en áreas y temas similares, estructurados desde la academia y con una visión formal del objeto del estudio, lo cual limita el real conocimiento de las experiencias y los testimonios de los nativos digitales.

Por ello, el colectivo estableció sesiones de trabajo de carácter informal, cuya metodología se basó en la investigación etnográfica con pequeños grupos de jóvenes, sin discriminación de raza, género, idioma o condición social. Aquí, se escuchaba abiertamente al interlocutor de turno y se establecía de forma consensuada un moderador.

En general, el colectivo buscó determinar una fórmula cualitativa que permitiera medir intangiblemente la capacidad de compromiso, vocación de servicio y entrega social de un nativo digital como agente de cambio en el contexto de la Sociedad del Conocimiento.

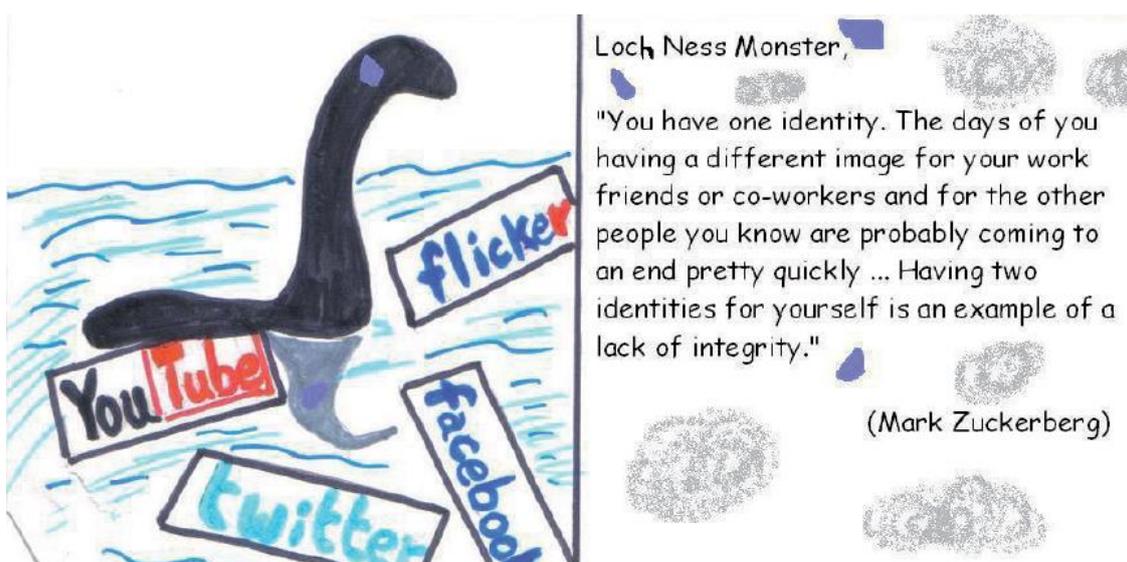
Como resultado, los temas habituales como la piratería, la privacidad, el ciberacoso, el sexting, etc., que son asignados automáticamente a las preocupaciones que atañen a los nativos digitales, fueron temáticas ausentes y no deliberadas.

Por otro lado, las prácticas discursivas sobre la identidad digital, el activismo en red, el empoderamiento tecnológico, fueron planteamientos puestos a debate por los jóvenes asistentes, quienes en su mayoría eran líderes locales y replicaba con estas reflexiones los testimonios de su gente y comunidad.

Se observó entonces que los nuevos discursos se centraron en propuestas alternativas en torno al género, la sexualidad, los derechos humanos, la educación y el idioma. En estas sesiones de trabajo en Taiwán, Sudáfrica y Chile se llegó a una conclusión básica: la tecnología es el paradigma por excelencia del cambio humano y social.

En consecuencia, la ambición del proyecto fue mirar a los nativos digital como sujetos reales de estudio a fin de fortalecer sus roles protagónicos como agentes sociales comprometidos con el cambio, utilizando para ello el uso empoderado y crítico de las tecnologías. Desde su creación como colectivo, *Nativos Digitales con una Causa* ha promovido la investigación sobre la identidad y las buenas prácticas en red, vinculadas al desarrollo sustentable y sostenible del ser humano (figura 27).

Figura 27. Cómic Identidad Digital



Fuente: *Links in the Chain* (2011)

Esto fue el inicio de un trabajo multidisciplinario y global, que invocó debates intersectoriales y colectivos de aquellos jóvenes autodefinidos como nativos digitales, con el objetivo de que ellos se empoderen de su rol protagónico, participativo, productivo y transformador en la sociedad de la información.

A continuación se presentan algunos datos del proyecto *Nativos Digitales con una Causa* que son necesarios de socializar.

5.3. Datos informativos del proyecto *Nativos Digitales con una Causa*

- Página web <http://cis-india.org/digital-natives/>
- Correo electrónico digitalnatives@cis-india.org
- Investigadores que lideran el proyecto: Nishant Shah (Centro de Internet y Sociedad, India) y Fieke Jansen (ONG Hivos, Holanda).
- Período de creación: 2010.
- Institución que lo ha promovido: Centro de Internet y Sociedad (India) y la ONG Hivos (Holanda).
- Matriz: Centro de Internet y Sociedad, Bengaluru: No. 194, 2nd 'C' Cross, Domlur, 2nd Stage, Bengaluru, 560071 (India).
- Miembros: académicos, investigadores, docentes, profesionales, jóvenes, políticos, activistas.

Ahora bien, nos podríamos preguntar ¿por qué es representativa la muestra seleccionada? La respuesta *Nativos Digitales con una Causa* es un colectivo que por sí solo es atípico y digno de estudio, ya que en sus inicios se pensó como un movimiento global que agrupase jóvenes becarios representantes de todos los continentes del mundo, cuyas edades oscilaran entre 18 y 35 años, autoconsiderados como *nativos digitales* (figura 30).

La formación inicial del colectivo estuvo liderada de forma filantrópica por ONG de India (Centro de Internet y Sociedad) y Holanda (Fundación Hivos), las cuales financiaron completamente la inversión del proyecto a escala internacional, con fines investigativos y de publicación académica.

Un producto editorial del colectivo fueron los *newsletters Links in the Chain*, publicaciones electrónicas de carácter mensual distribuidas vía mailing (correo electrónico masivo) y socializadas a través del fanpage *Nativos Digitales con una Causa*.

En cada uno de los artículos contenidos en el *newsletter*, los nativos digitales, ahora en calidad de editorialistas, articulista de opinión y periodistas ciudadanos, se interesaron por temas propios de la juventud, mostrando énfasis en la identidad digital, en un intento por conocer su misión social, cívica, moral y humana dentro del ciberespacio (figura 28).

Figura 28. Articulistas de los *newsletters Links in the Chain*



Fuente: *Links in the Chain* (2011)

Para acceder a una beca como miembro del colectivo *Nativos Digitales con una Causa*, el *Centro de Internet y Sociedad* pedía como requisito previo a los postulantes la ejecución de un proyecto bajo la categoría de *empoderamiento social y crítico de las tics*. Ser miembro del colectivo implicaba un trabajo evangelizador de buenas prácticas de aquello que debía constituir Internet y la participación de los jóvenes dentro de él (figura 29).

Figura 29. Postulaciones para participar en el colectivo *Nativos Digitales con una Causa*

Becas para el taller "Digital Natives with a Cause" en Chile

🕒 05 de enero de 2011 🗨️ 0

Becas para participar del Taller "Digital Natives with a Cause" brinda el Centro para Internet y Sociedad e Hivos en colaboración con Rising Voices. Los jóvenes usuarios de la tecnología de Latinoamérica y el Caribe pueden unirse a una conversación global.



Fuente: Noticias Universia (2011)

Como nóveles investigadores, los nuevos miembros del colectivo empezaron a deconstruir los significados de sus prácticas digitales, que comúnmente eran aceptados sin reflexión alguna, como algo normal y lógico por hacer. En este proceso de cuestionar el orden y sentido de la esencia digital, se dio lugar a diferentes tipos de cuestionamientos, como por ejemplo:

- *¿quién soy en la red?*
- *¿La red social me identifica?*
- *¿Soy el perfil de mi Facebook o un avatar desconectado del mundo?*

No olvidemos que los temas de abordaje en cada *newsletter* fueron concernientes a la transferencia de significados y significantes en la noción de identidad digital, poniendo en escena el efecto hibridador de los textos narrativos. En cuanto a los 19 *newsletters* *Links in the Chain* se van a tomar en cuenta los siguientes aspectos para su respectivo análisis:

- Temas de reflexión y análisis (cuáles son los tópicos que se abordan).
- Forma y fondo (qué dice, cómo lo dice).
- Estructura de los relatos (estilo narrativo, género empleado).
- Auto-definición o no como nativo digital.
- Análisis de la identidad de los editorialistas y articulistas de opinión en cuanto a sus testimonios, anécdotas y experiencias de vida.

Referencias bibliográficas capítulo V

- Ardèvol, E.; Bertrán, M.; Callén, B. & Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Revista Athenea Digital*, Primavera, 72-92.
- Ardèvol, E. y Vayreda, A. (2002). *La mediación tecnológica en la práctica etnográfica*. Barcelona: Editorial UOC.
- Arnak, J., Del Rincón, D. y Latorre, A. (1994). *Investigación educativa. Fundamentos y metodología*. Barcelona: Labor.
- Baym, N. (1995). The emergence of community in computer mediated communication. En *Cybersociety: Computer Mediated Communication and Community*. California: Sage Publications.
- Beaulieu, A. (2004). *Mediating Ethnography: objectivity and making of ethnographies of the Internet*. Rotterdam: Social Epistemology.
- Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla.
- Boellstorff, T. (2012). Rethinking digital anthropology. En *Digital Anthropology*. London: University College of London.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. & Taylor, T.L. (2012). *Ethnography and virtual worlds*. Princeton: Princeton University Press.
- Brogan, C. (2014). Citas inspiradoras sobre marketing y social media. *Comunica2*. Disponible en: <http://comunica2punto0.com/hay-un-ser-humano-detras-de-cada-tweet-blog-y-correo-electronico-recuerdalo-chris-brogan/>
- Budka, P. & Kremser, M. (2004). CyberAnthropology -Anthropology of CyberCulture. En *Contemporary issues in socio-cultural anthropology. Perspectives and research activities from Austria*. Viena: Loecker.

- Castells, M. (2001). *The Internet Galaxy: reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford: University Press.
- Cebreiro López, B. y Fernández Morante, M. (2004). Estudio de casos. En *Botia, Diccionario enciclopédico de didáctica*. Málaga: Aljibe.
- Centro de Internet y Sociedad. (2012). CIS-Digital Natives. Disponible en <http://cis-india.org/>
- CIS-Hivos. (2012). People Unlimited. Disponible en: <https://www.hivos.org/>
- Clodius, J. (1995). *Living the Virtual Life: People and Places in an On-Line Community*. Disponible en: <http://www.dragonmud.org/people/jen/grant.html>
- Debus, M. y Porter, N. (1994). *Manual para la excelencia en investigación mediante grupos focales*. Washington: Agencia Internacional para el Desarrollo.
- Digital Natives Facebook Group (2012). Digital Natives with a Cause. Disponible en: <https://www.facebook.com/nativesgroup/>
- Escobar, A. (2005). Bienvenidos a Ciberya: Notas para una antropología de la cibercultura. *Revista de Estudios Sociales*, 22, 15-35.
- Eisenhardt, K. (1989). Building theories from case study research. *Academy of Management Review*, 14, 532-550.
- Eisenhardt, K. (1991). Better stories and better constructs: the case for rigor and comparative logic. *Academy of Management Review*, 16(3), 620-627.
- Eisenhardt, K. & Graebner, M. (2007). Theory building from cases: opportunities and challenges. *Academy of Management Journal*, 50(1), 25–32.
- Flyvbjerg, B. (2006). Five misunderstandings about case-study research. *Qualitative Inquire*, 12(2), 219-245.
- Gilgun, J. F. (2005). Grab and good science: writing up the results of qualitative research. *Qualitative Health Research*, 15(2), 256-262.

- Hamel, J., Dufour, S. & Fortin, D. (1993). *Case study methods*. California: Sage Publications.
- Hakken, D. (1999). *Cyborg@Cyberspace. An ethnographer looks to the future*. New York: Routledge.
- Hamman, R. (1996). *Cyborgasms. Cybersex amongst multiple-selves and cyborgs in the narrow-bandwidth space of America Online chat rooms*. Disponible en:
<http://cybersoc.blogs.com/cyborgasms.html>
- Hine, C. (2000). *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Hine, C. (2002). *Etnografía virtual*. Barcelona. UOC.
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual. Colección. Nuevas Tecnologías y Sociedad*. Barcelona: Editorial UOC.
- Ibáñez J. (1990). Perspectivas de la Investigación Social: el diseño en las tres perspectivas. En *El análisis de la realidad social. Métodos y Técnicas de Investigación*. Madrid: Alianza Universidad.
- Kazez, R. (2009). Los estudios de casos y el problema de la selección de la muestra. En *Aportes del Sistema de Matrices de Datos*. Disponible en:
https://www.uces.edu.ar/institutos/iaepcis/8_jornada_desvalimiento/kazez.pdf
- Kazez, R.; Maldavsky, D. & Melloni, G. (2009). Study of the discourse of two mothers of deaf female adolescents. En *Comparative analysis of the moment after being informed about the diagnosis*. Santiago de Chile: Proceeding 40th. SPR Internacional Meeting.
- Links in the Chain* (2011). *Digital Natives with a Cause newsletter*. CIS. Disponible en:
<http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>
- Lopes Guimaraes, M.J. (2000) *Vivendo no Palace: Etnografía de um ambiente de sociabilidade no Ciberespaço*. Santa Catarina: Universidad Federal de Santa Catarina.

- Martínez, B. (2006). *Homo Digitalis: Etnografía de la Cibercultura*. Bogotá: Ediciones Uniandes.
- Mason, B. L. (1996). Moving Toward Virtual Ethnography. *American Folklore Society News*, 25(2), 4-5.
- Meneses Cabrera, T. y Cardozo Cardona, J. (2014). La Etnografía: una posibilidad metodológica para la investigación en cibercultura. *Revista Encuentros, Universidad Autónoma del Caribe*, 12(2), 93-103.
- Mosquera, M.A. (2008). De la Etnografía antropológica a la Etnografía virtual. Estudio de las relaciones sociales mediadas por Internet. En *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, 18(53), 532-549.
- Neiman, G. y Quaranta, G. (2006). Los estudios de caso en la investigación sociológica. En *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona: Gedisa.
- Nik (2012). *Gaturro en el mundo virtual*. Madrid: Montena.
- Pérez Serrano, G. (1994). *Investigación cualitativa. Retos, interrogantes y métodos*. Madrid: La Muralla.
- Reid, E. (1995). Virtual Worlds: culture and imagination En *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*. California: Sage Publications.
- Rodríguez Gómez, G., García Jiménez, E. y Gil Flores, J. (1996). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Maracena: Ediciones Aljibe.
- Ruiz Olabuénaga, J.I. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Ruiz, M. y Aguirre, G. (2005). Etnografía virtual, un acercamiento al método y a sus aplicaciones. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas Época III, XXI* (41), 67-96.
- Runciman, W. (1983). A treatise on Social Theory. En *The Methodology of Social Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Rutter, J. & Smith, G. (1999). *Professional-Stranger@Ethno.org: Presence and Absence in Virtual Ethnography*. Chicago: Proceeding of Annual Meetings of the American Sociological Association.
- Stake, R.E. (1978). The case-study method in social inquiry. *Educational Research*, 7, 5-8.
- Stake, R. (1994). Case studies. En *Handbook of Qualitative Research*. California: Sage Publications.
- Stake, R. (1995). *The Art of Case Study Research*. California: Sage Publications.
- Tashakkori, A. & Teddlie, C. (2003). *Handbook of Mixed Methods in social and behavioral research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Turkle, S. (1995). *La vida en pantalla: La identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- Yin, R.K. (1981). The case study as a serious research strategy. *Knowledge: Creation, Diffusion, Utilization*, 3, 97-114.
- Yin, R.K. (1981). The case study crisis: Some answers. *Administrative Science Quarterly*, 26, 58-65.
- Yin, R.K. (2009). *Case study research: design and methods*. California: Sage Publications.
- Yin, R. K. (2009). *Applications of case study research*. California: Sage Publications.
- Yacuzzi, E. (2005). El estudio de caso como metodología de investigación: teoría, mecanismos causales, validación, *Inomics*, 1, 296-306.

CAPÍTULO VI

ANÁLISIS CUALITATIVO DE CONTENIDO

Yo cambiaría toda mi tecnología

por una tarde con Sócrates

(Jobs, 2014)



Fuente: Stahler (2016)

ÍNDICE CAPÍTULO VI

Objetivo general.....	222
Objetivos específicos.....	222
Hipótesis.....	222
Metodología.....	223
Análisis biplot de los títulos.....	225
Análisis biplot de las síntesis y destacados.....	252
Análisis biplot de los contenidos.....	274
Análisis de las narrativas híbridas.....	286
Referencias bibliográficas.....	295

En este capítulo vamos a revisar nuevamente los objetivos de la presente tesis para comprender el por qué de la elección del análisis cualitativo de contenido como técnica de investigación.

6.1. Objetivo general

Explicar mediante la valoración de las narrativas híbridas las representaciones de la identidad del nativo digital y sus manifestaciones en la construcción de una ciudadanía tecnológica activa.

6.2. Objetivos específicos

- Establecer la identidad digital como una representación del sí mismo ideal que redefine los procesos de interacción social.
- Valorar en las narrativas híbridas las formas de interacción discursiva que asumen las identidades de los nativos digitales.
- Identificar las formas de empoderamiento social que asumen los nativos digitales desde las narrativas híbridas.
- Analizar la vinculación entre la identidad digital y las formas de activismo que se representan en las narrativas híbridas.

6.3. Hipótesis

- La identidad del nativo digital es una representación de sí mismo que define los procesos y normas de interacción social en función a los intereses del yo creado.
- Los nativos digitales manifiestan su identidad a través de la interacción discursiva expresada en diversos modos de estructuración textual.
- La identidad digital permite la manifestación del empoderamiento para ejercer la crítica hacia los dispositivos de poder mediante la construcción de interacciones globales.

- La identidad digital permite la construcción de una ciudadanía activa mediante el uso de la tecnología.

6.4. Metodología

En cuanto a la rutina metodológica, la investigación se inscribe en el enfoque epistemológico empírico inductivo, tipificándose como descriptiva-documental-correlacional, en congruencia a la naturaleza de sus objetivos y a sus unidades de análisis, representadas por documentos (Sierra, 1995).

Su diseño es considerado teórico y está operacionalizado desde la lógica de un diseño no experimental transeccional descriptivo (Hernández Fernández, 1994). Respecto a la técnica, se asumió el análisis del discurso. Para desarrollar el análisis del corpus, se emplea el concepto de complementariedad metodológica (Fontaines, 2010) a través del análisis biplot.

Con el análisis biplot se pretende develar un caudal de energía textual donde se pone en evidencia las relaciones entre términos y frases del contenido de las revistas *Links in the Chain*, a fin de mostrar en relieve aquellas palabras con mayor poder explicativo semántico en un discurso. Dicho análisis establece la conformación de determinados clúster que representan aquellos objetos simbólicos con mayor representatividad discursiva.

Con base en los resultados, se construyeron tres *corpus ad hoc*: el primero compuesto por los textos a partir de los títulos de las ediciones electrónicas *Links in the Chain*, el segundo con la información de aquellos contenidos denominados de síntesis, sumario o destacado y el tercero, compuesto por los contenidos generales y en extenso de la revista.

Los datos cualitativos se sometieron a un análisis mediante el método de clustering no supervisado bisecting K-means (Marín y Branch, 2008) para mostrar los núcleos semánticos de la expresión discursiva, a fin de identificar los lemas con mayor energía textual (Nagy y Townsend, 2012) a fin de interpretar distintas ideas y su significado. Como apoyo informático se empleó el software T-Lab versión 9 (Cortini y Tria, 2014) para el análisis cualitativo.

Lo que se busca es reducir información (resumir) para quedarnos solo con el contenido relevante. La agrupación de varios párrafos que desarrollen ideas muy cercanas nos conduce a un determinado tema o tópico (Nagy y Townsend, 2012).

Es conveniente señalar que no todos los párrafos relacionados con un determinado tema o tópico aparecen en forma continua en la superficie textual; ya que se encuentran en diferentes páginas aquellos párrafos que se relacionan con un tema ya identificado anteriormente, en cuyo caso se procede a reagruparlos (Marín y Branch, 2008).

Cuando todos los temas o tópicos del texto objeto de estudio pueden ser reunidos bajo una idea más global o general, estamos frente a la macroestructura, una especie de esquema básico incluyente (Molero, 1985, 1993, 1995, 1999) que responde al significado más general y global del discurso a la idea que se obtiene una vez leído el texto totalmente.

Este significado puede ser expresado mediante una oración o una palabra capaz de resumir la información o propósito primordial del discurso. Este análisis supone la primera aproximación a los grandes núcleos de significado del discurso estudiado, conocidos también como significado global del discurso (Molero, 1999).

La identificación de los temas, de la macroestructura representada por el enunciado-resumen de todo el texto, hace posible una conceptualización de los diferentes aspectos tratados en el discurso. También permiten observar la perspectiva desde la cual el emisor construye su imagen de la realidad (Fontaines, 2010).

Es necesario afirmar que un discurso puede identificar los enfoques o perspectivas desde los cuales el emisor construye o concibe su mensaje. Igualmente, permite comparar discursos de diferentes emisores o estudiar la construcción de un concepto bajo diferentes perspectivas (Nagy y Townsend, 2012).

6.4.1. Análisis biplot de los títulos

Este análisis agrupo todos los títulos, antetítulos y subtítulos contenidos en las veinte ediciones de las revistas electrónicas *Links in the Chain*, compilados en un solo archivo formato txt que fue sometido al programa T-Lab 9.1. El análisis estableció cinco clústers en los cuales se detalla porcentualmente su carga semántica (tabla 3).

Tabla 3. Clúster de títulos

TITULOS.TXT : ANALYSIS RESULTS

DATE: 11/04/2017 - 9:06:10

NUMBER OF ELEMENTARY CONTEXTS CLASSIFIED : 54 (= 73.97%; OUT OF A TOTAL OF 73)

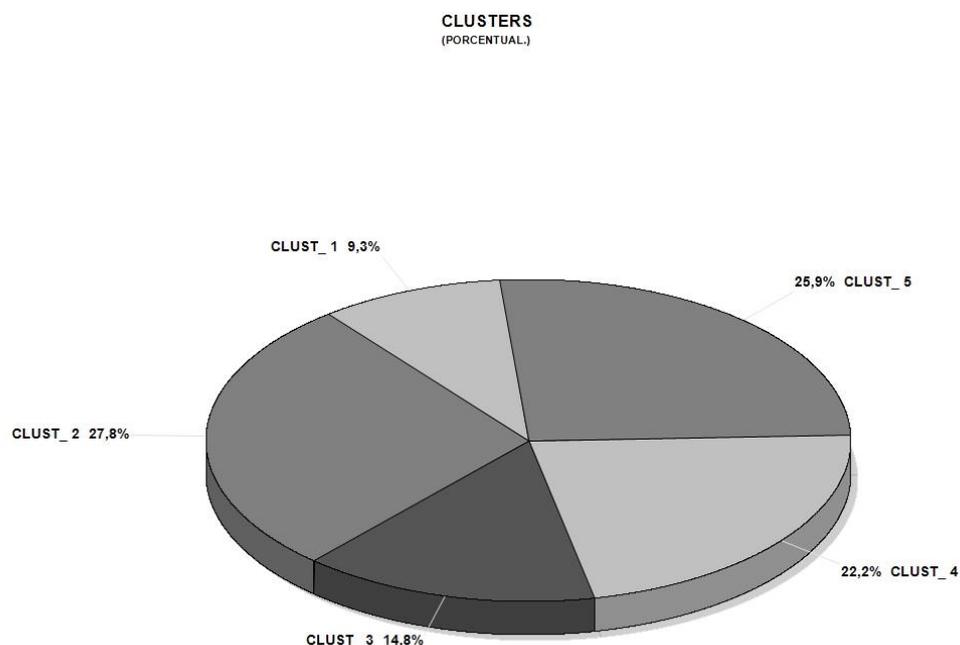
ELEMENTARY CONTEXTS IN EACH CLUSTER

CLUSTERS 1	5	9.26%
CLUSTERS 2	15	27.78%
CLUSTERS 3	8	14.81%
CLUSTERS 4	12	22.22%
CLUSTERS 5	14	25.93%

Los clústers con mayor carga semántica son los números 2 (27,78%), 5 (25,93%) y 4 (22,22%), respectivamente, cuya familia de títulos explica los temas comunes que tratan el colectivo *Nativos Digitales con una Causa* en las 19 revistas *Links in the Chain*. A estos clúster deberá dárseles una especial atención puesto que las palabras incluidas en cada uno de ellos aportarán de forma significativa al estudio de los títulos.

En el siguiente gráfico de tarta se observa la carga porcentual de mayor dominio en los clúster antes mencionados (figura 30).

Figura 30. Porcentaje de clústers en títulos



6.4.2. Análisis del clúster No. 1 en títulos (ver tabla 4).

Tabla 4. Clúster 1 de títulos

CLUSTER N. 1 -

LEMMA	CHI SQUARE	EC IN CLUSTER	EC IN TOTAL
Art	80.233	18	23
Arab	11.807	3	4
government	4.052	2	4

El primer clúster está conformado por tres palabras recurrentes a lo largo del discurso contenido en los títulos de la revista. Estas son: gobierno, árabe y arte. Para iniciar el análisis de estas palabras necesitamos conocer el contexto que las rodea, el cual se muestra en el siguiente cuadro (figura 31).

Figura 31. Palabras en contexto, clúster 1 de títulos

CLUSTER N. 1

**** *00001
SCORE (1711.637)

Innovative Funding Strategies Keep New Media Artists Afloat Enabling **Art** 8-bit Heroes:
Series: Black Mirror Digital Fractal **Art** Fractal **art**: digital **art** mandala: new molecule tr

**** *00001
SCORE (668.608)

Q&A Chat with Leon Tan Augmenting **Art** Information as **Art** Curate. ly **Art** London Hi
new Here are some of the issues that the Text Portraits project has raised Documenting th
start Get Rich Click Schemes:

**** *00001
SCORE (326.478)

Unraveling the **Arab** Spring **ARAB** SPRING Connected Conflict Rap Music Fueled **Arab**
harassment Striking through the stomach Asian ire INSTITUTION Making Political **Art**

El puntaje más alto de recurrencia está en la palabra *arte*, y es que la mayoría de la familia de títulos de la revista juega con la mención del arte digital, el arte experimental, el arte de la protesta, las curadurías de arte, el arte pixelado, el arte aumentado, las políticas del arte, el arte textual, y la visibilidad del arte.

El segundo puntaje de recurrencia lo observamos en la palabra *árabe* y su contexto está relacionado a los levantamientos árabes y la primavera árabe. Finalmente, el tercer puntaje de recurrencia se encuentra en la palabra *gobierno* y lo observamos en títulos como: agencias de gobierno y gobierno transparente.

Estas tres palabras: *arte*, *árabe* y *gobierno*, en base en su contexto en títulos, antetítulos y subtítulos nos dan una idea introductoria de los intereses de los nativos digitales por el arte, el gobierno y el conflicto en Medio Oriente, las mismas que vienen a conformar un esbozo de la identidad de estos jóvenes autores, presentados como agentes políticos de resistencia frente a las instituciones de poder y al *establishment*.

Para el análisis respectivo denominaremos a este clúster: *La cultura de la resistencia y el arte de inventar el futuro*, ya que en los nativos digitales vemos un movimiento contracultural emergente hacia la consolidación de una ciudadanía activa que hace uso de las prácticas artísticas como mecanismo de visibilización y libertad democrática, participativa y de expresión.

6.4.3. Análisis del clúster No. 2 en títulos (ver tabla 5).

Tabla 5. Clúster 2 de títulos

CLUSTER N. 2 -

LEMMA	CHI SQUARE	EC IN CLUSTER	EC IN TOTAL
Social	22.018	15	23
network	17.06	9	12
story	15.559	5	5
native	14.107	7	9
Facebook	11.228	6	8
medium	8.827	6	9

El clúster 2 está conformado de seis palabras: social, historia, nativo, Facebook, red y medio, organizadas descendientemente según su recurrencia. Aquí tenemos 14 contextos en los que estas palabras se asocian mutuamente, enriqueciendo el análisis y la interpretación de las mismas (ver figura 32).

Figura 32. Palabras en contexto, clúster 2 de títulos

CLUSTER N. 2

**** *00001
SCORE (129.662)

A Nonsense Verse in Prose A Mobile **Network**'s Christmas Present The tweeting whit
year_old Digital **Native** The Past and Present of **Social Networking** Mapped Chance f
Facebook Photo Project

**** *00001
SCORE (109.901)

Closer to ourselves Books and Blogging: My Side of the **Story** NEWS WORKSHOPS
To be or ' net'to be Infographics Global Map of **Social Network Facebook** and the Tec
Blogging:

**** *00001
SCORE (65.625)

SOCIAL MEDIA STATS (2010) EMAIL STATISTICS Word around Town “ Conne
DN in focus Dubbing the revolution Technology? Or the people?

Por ejemplo se nos habla de forma predominante del uso de las redes sociales por parte de los nativos digitales, citando a una de las más conocidas que es Facebook. En ellas se realizan actividades, entre otras, como la escritura de historias (story telling) que obedecen a intereses particulares de cada usuario en red. Asimismo, se menciona los medios como vehículos para la interacción social, denominándolos medios sociales, haciendo especial hincapié en los medios digitales. Por nuestra parte, hemos titulado a este clúster *Creación de historias y contenidos a través de medios interactivos y redes sociales por parte de los nativos digitales*.

6.4.4. Análisis del clúster No. 3 en títulos (ver tabla 6).

Tabla 6. Clúster 3 de títulos

CLUSTER N. 3 -

LEMMA	CHI SQUARE	EC IN CLUSTER	EC IN TOTAL
piracy	29.288	4	4
freedom	17.026	4	6
Google	14.991	3	4
privacy	12.933	6	14
Right	7.501	4	10
World	6.322	3	7
need	5.437	2	4

El clúster 3 está conformado de siete palabras: piratería, libertad, Google, privacidad, derecho, mundo y necesidad, las cuales se han organizado gráficamente en orden descendente según su recurrencia en el discurso de la familia de títulos. Aquí tenemos ocho diferentes contextos en los que estas palabras se han agrupado (ver figura 33).

Figura 33. Palabras en contexto, clúster 3 de títulos

CLUSTER N. 3

**** *00001

SCORE (50.591)

Piracy, Privacy and the Wiki Way of Web Keeping it Private Face/Off: Should any Internet

**** *00001

SCORE (41.353)

at least for now How to Promote Net **Freedom**? Simple, Support Limits to **Privacy** When

**** *00001

SCORE (24.358)

A metric, commodity or a real person? Forget the Post-PC **World**. **Google** Glasses are prepa
Is Terminator,

**** *00001

SCORE (20.804)

Laws alone won't put a lid on **piracy**: Silos across the **world** of content Why 2012, despite p
in my bedroom But the data is already public " The Pirate's Dilemma Free culture A Scann

Así tenemos por ejemplo temáticas en torno a la piratería y la privacidad de datos en Internet, se citan casos emblemáticos de la disponibilidad abierta de información personal en los motores de búsqueda como Google y que un nuevo derechos sería la regulación de la información privada en la red.

No se deja de lado el tema la libre circulación de contenidos y el libre flujo del saber científico son restricciones de ningún tipo por las licencias de copyright. Lo que se busca es que el conocimiento sea accesible para el mundo, pues esta es una necesidad de la población en general, indistintamente si es un académico.

La idea es que un usuario promedio no tenga que pagar para acceder a determinados conocimientos y al mismo tiempo que la información no sea oculta. Por ello es que los nativos digitales se presentan como *hacktivistas*, cuya definición nos dice que son usuarios que hacen *hacking*, *phreaking* o crean tecnología para conseguir un objetivo político o social. También se lo llama un fenómeno de *desobediencia civil eletrónica*.

A este clúster lo hemos denominado: *El nativo digital como hacktivista: un movimiento insurgente que demanda el derecho a la libertad de información para la emergencia de un mundo abierto.*

6.4.5. Análisis del clúster No. 4 en títulos (ver tabla 7).

Tabla 7. Clúster 4 de títulos

CLUSTER N. 4 -

LEMMA	CHI SQUARE	EC IN CLUSTER	EC IN TOTAL
identity	30.232	6	6
reality	25.113	5	5
augment	24.272	6	7
choose	20.027	4	4
Internet	15.25	5	7
World	8.314	4	7
open	6.767	3	5

El clúster 4 ha monitoreado siete palabras claves como: identidad, realidad, aumentada, elección, Internet, mundo y abierto, las mismas que se jerarquizan automáticamente según se recurren. Aquí tenemos doce diferentes contextos en los que estas palabras se asocian entre títulos citados (ver figura 34).

Figura 34. Palabras recurrentes en clúster 4 de títulos

CLUSTER N. 4

**** *00001
SCORE (68.746)

Canon MR **Augmented Reality** As Real As It Gets ColAR coloring book Book | Artificial Parts, Practical Wikitude **World** Browser for Android THE **WORLD** SEEN THROUGH GLASS Apple wants to protect ; What is a friend?

**** *00001
SCORE (57.439)

Sexual and Gender **Identity** in the Digital Space The Right to be disconnected Interview Digital **Identity** :

**** *00001
SCORE (56.440)

Augmented reality app brings dinosaurs to life at museum Digital Dualism versus **Augmented Reality** Go Vision may be on the Horizon A Look inside Leap Motion,

**** *00001
SCORE (30.123)

Digital **Identity**: Why do we **choose** to be who we **choose** to be?

En los contextos presentados vemos que se habla de identidad digital como una elección de aquello que queremos ser en Internet. También se menciona el mundo contemporáneo visto como una metáfora de la realidad aumentada, la cual expone abiertamente uno de los nuevos hobbies y aficiones de los nativos en red, asociada al arte experimental mediante el uso de tecnologías.

Se esbozan además temas sobre el Internet abierto y aquellas iniciativas de Open Data (acceso y reutilización de datos públicos) que fomentan la democracia en línea y la innovación abierta. Este tema se muestra como uno de los próximos pasos a seguir por los nativos digitales, como un compromiso hacia la sociedad en torno a los sistemas de organización del conocimiento.

A este clúster lo hemos denominado *La identidad en Internet se construye gracias a la realidad aumentada y los datos abiertos*.

6.4.6. Análisis del clúster No. 5 en títulos (ver tabla 8).

Tabla 8. Clúster 5 de títulos

CLUSTER N. 5 -

LEMMA	CHI SQUARE	EC IN CLUSTER	EC IN TOTAL
activism	13.128	6	6
citizen	13.128	6	6
Street	13.128	6	6
protest	9.604	6	7
ACTION	8.697	4	4
talk	8.697	4	4

En el clúster 5 tenemos seis palabras seleccionadas por T-LAB como aquellas de mayor recurrencia en la familia de títulos, estas son: activismo, ciudadano, calle, protesta, acción y hablar. En ellas, activismo, ciudadano y calle empatan su puntaje de chi cuadrado. Su frecuencia de uso dentro del discurso de títulos es igualmente proporcional. Las palabras se acogen en 13 contextos como se muestra a continuación (ver figura 35):

Figura 35. Palabras en contexto, clúster 5 de títulos

CLUSTER N. 5

**** *00001

SCORE (67.289)

Street art 2.0 as Citizen Action Fist of fury Political **activism** & art Quick bytes Music
by Cambridge University Student Leads to His Rustication KONY 2012 Brown girl + w
video?

**** *00001

SCORE (32.054)

Street art as citizen action ARTIVISM **Street art: Clandestine, Commentary, and Excl**

**** *00001

SCORE (32.054)

Some Digisaur Tweets Other news Re-Engineering **Talk II: Revisiting Online Activism**
Activism: how does it work?

En general se presenta al nuevo activismo ciudadano como una protesta 2.0, un mecanismo de dar voz a aquellos grupos sociales históricamente marginados y dominados. Entre las acciones destacadas se habla del arte en la calle a manera de ejemplificar lo clandestino y la cultura suburbana.

Asimismo, se mencionan las movilizaciones inmediatas y en tiempo real que se suscitan en los entornos digitales, de forma particular en las redes sociales, haciendo un llamado a la acción y reflexión colectiva a fin de desnaturalizar el orden social y abrir brechas en lo que podría decirse es la “racionalidad implacable de los sistemas sociales”. Este clúster lo hemos denominado *Un llamado a la acción colectiva para la construcción de un nuevo sujeto histórico: el activismo social y la protesta 2.0 en las calles*.

Los clústers con mayor carga semántica son los números 3 (44,35%) y 1 (38,71%) respectivamente. A continuación detallamos las palabras incluidas en cada uno de ellos.

6.4.7. Relación entre clústers de los títulos

Al finalizar el análisis de la familia de títulos de las 19 ediciones de la revista *Links in the Chain* se ha elaborado una tabla que sintetiza el número de clúster encontrados, los títulos que caracterizan a cada uno de ellos y la relación entre sí, de acuerdo a lo establecido en el programa T-Lab 9.1 (ver tabla 9):

Tabla 9. Relación entre clústers de títulos

Número de clúster	Título de clúster	Relación entre clúster
Clúster 1	La cultura de la resistencia y el arte de inventar el futuro.	Clúster 1 se relaciona con Clúster 5.
Clúster 2	Creación de historias y contenidos a través de medios interactivos y redes sociales por parte de los nativos digitales.	Clúster 2 se relaciona con el producto de la unión entre clúster 3 y clúster 4.
Clúster 3	El nativo digital como hacktivista: un movimiento insurgente que demanda el derecho a la libertad de información para la emergencia de un mundo abierto.	Clúster 3 se relaciona con Clúster 4.
Clúster 4	La identidad en Internet se construye gracias a la realidad aumentada y los datos abiertos.	Clúster 4 se relaciona con Clúster 3.
Clúster 5	Un llamado a la acción colectiva para la construcción de un nuevo sujeto histórico: el activismo social y la protesta 2.0 en las calles.	Clúster 5 se relaciona con Clúster 1.

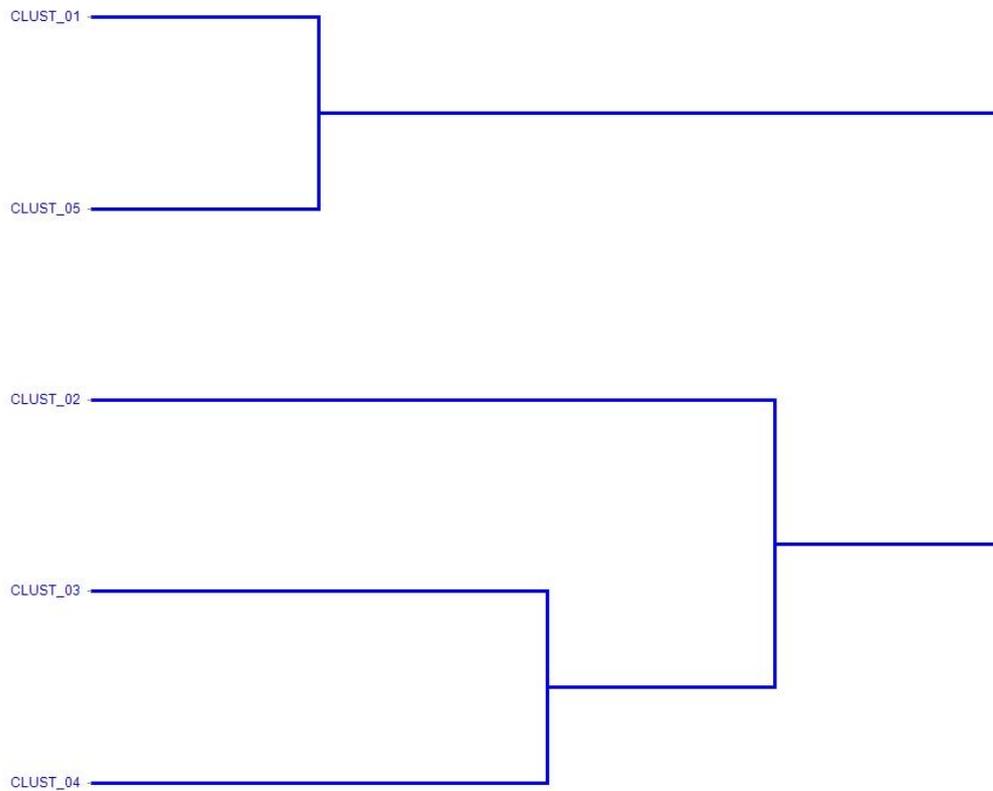
En la siguiente gráfica observamos la relación directa entre los clúster debido a la asociación de títulos y su carga semántica semejante. En algunos casos la relación es de primer orden y se da de forma directa como ocurre entre clúster 1-clúster 5 y clúster 3-clúster 4.

Por ejemplo, el clúster *La cultura de la resistencia y el arte de inventar el futuro* se asocia con el clúster *Un llamado a la acción colectiva para la construcción de un nuevo sujeto histórico: el activismo social y la protesta 2.0 en las calles*, ya que ambos contienen títulos que hablan del activismo digital, movimiento social, resistencia y protesta.

Asimismo, tenemos la relación directa entre el clúster *El nativo digital como hacktivista: un movimiento insurgente que demanda el derecho a la libertad de información para la emergencia de un mundo abierto* y el clúster *La identidad en Internet se construye gracias a la realidad aumentada y los datos abiertos* puesto que ambos casos contienen títulos vinculados a los datos abiertos, sistemas de organización del conocimiento en Internet, la piratería, el hacktivismo y la libertad de información.

En otros casos la relación es secundaria y está en dependencia de los resultados de la unión entre clúster. Por ejemplo, el clúster 2 se asocia con el producto de la unión entre clúster 3-clúster 4. Finalmente, existe una tercera división jerárquica de relación entre títulos que se da entre la unión de clúster 1-clúster 5 y el producto de la unión entre clúster 2-clúster 3-clúster 4 (ver figura 36).

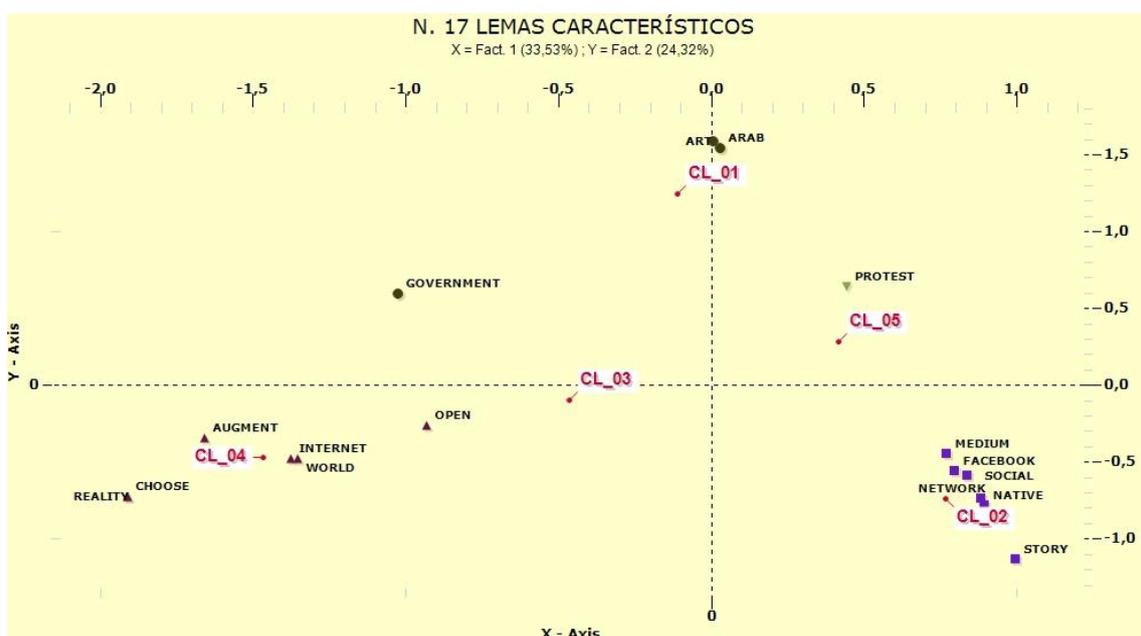
Figura 36. Relación entre clústers de títulos



En cuanto al análisis factorial, tomando como referencia los resultados completos de clúster y lemas en las coordenadas del eje X (33.53%) y eje Y (24.32%), observamos que los cinco clústers explican 57,85% de la varianza asociada a los títulos contenidos en las 19 revistas *Links in the Chain*.

Este porcentaje es un indicador empírico que demuestra la alta consistencia interna de la asociación de los lemas así como la confiabilidad en el análisis de los títulos y en sus contextos significativos (ver figura 37).

Figura 37. Lemas característicos en clústers de títulos



6.4.8. Contextos significativos en los clúster de títulos

LEGENDA : CLUSTER N. 1 CLUSTER N. 2 CLUSTER N. 3 CLUSTER N. 4 CLUSTER N. 5

A continuación vamos a detallar los contextos significativos con mayor carga semántica de cada uno de los cinco clúster en relación a la familia de títulos de las 19 revistas *Links in the Chain*. Cada uno de estos contextos tiene un color que lo diferencia del resto. Así tenemos:

- Clúster 1: color amarillo.
- Clúster 2: color verde.
- Clúster 3: color naranja.
- Clúster 4: color fucsia.
- Clúster 5: color rosado.

6.4.9. Contextos significativos del clúster 1

Innovative Funding Strategies Keep New Media Artists Afloat Enabling

De toda la familia de títulos de las 19 ediciones de las revistas *Links in the Chain*, el T-Lab 9.1 colocó en el clúster número uno 11 títulos contenidos básicamente en el dossier *Arte Digital*, el cual se muestra a continuación (ver tabla 10):

Tabla 10. Contextos significativos, clúster 1 de títulos

Clúster No. 1 La cultura de la resistencia y el arte de inventar el futuro.	
Contexto significativo	Dossier, No. revista, fecha
Innovative Funding Strategies Keep New Media Artists Afloat	<i>Digital Art</i> , Vol 9, Diciembre 2011
Enabling Art	<i>Digital Art</i> , Vol 9, Diciembre 2011
8-bit Heroes: Pixel Art	<i>Digital Art</i> , Vol 9, Diciembre 2011
Digital AlterNatives Tweet-A-Review	<i>Digital Art</i> , Vol 9, Diciembre 2011
Art Visible Only Through Camera	<i>Digital Art</i> , Vol 9, Diciembre 2011
Experiential Art	<i>Digital Art</i> , Vol 9, Diciembre 2011
TV Series: Black Mirror	<i>Digital Art</i> , Vol 9, Diciembre 2011
Digital Fractal Art	<i>Digital Art</i> , Vol 9, Diciembre 2011
Fractal art: digital art mandala: new molecule transfigured	<i>Digital Art</i> , Vol 9, Diciembre 2011

Organic nucleus	<i>Digital Art</i> , Vol 9, Diciembre 2011
Digital art mandala	<i>Digital Art</i> , Vol 9, Diciembre 2011

6.4.10. Contextos significativos del clúster 2

My Side of the Story NEWS WORKSHOPS & CONFERENCES

De toda la familia de títulos de las 19 ediciones de las revistas *Links in the Chain*, el T-Lab 9.1 colocó en el clúster número dos 45 títulos contenidos en seis dossiers, los cuales se detallan a continuación (ver tabla 11):

Tabla 11. Contextos significativos, clúster 2 de títulos

Clúster No. 2 Creación de historias y contenidos a través de medios interactivos y redes sociales por parte de los nativos digitales.	
Contexto significativo	Dossier, No. revista, fecha
The (in) Visible Subject: Power, Privacy and Social Networking	<i>Net Governance & Regulation</i> , Vol. 8, Issue II, Junio 2011
Privacy, By Design	<i>Net Governance & Regulation</i> , Vol. 8, Issue II, Junio 2011
What next for privacy?	<i>Net Governance & Regulation</i> , Vol. 8, Issue II,

	Junio 2011
Social media stats (2010)	<i>Links in Digital Evolution Chain</i> , Vol 2, Febrero 2011
Email statistics	<i>Links in Digital Evolution Chain</i> , Vol 2, Febrero 2011
Word around Town	<i>Links in Digital Evolution Chain</i> , Vol 2, Febrero 2011
Connection Established	<i>Links in Digital Evolution Chain</i> , Vol 2, Febrero 2011
The history of social network	<i>Links in Digital Evolution Chain</i> , Vol 2, Febrero 2011
Of Special Interest	<i>Gender and Technology</i> , Vol II, Issue II, Enero 2011
How Media Promotes Gender Inequality	<i>Gender and Technology</i> , Vol II, Issue II, Enero 2011
DN in focus	<i>Gender and Technology</i> , Vol II, Issue II, Enero 2011
Dubbing the revolution	<i>Gender and Technology</i> , Vol II, Issue II, Enero 2011
Technology? Or the people?	<i>Gender and Technology</i> , Vol II, Issue II, Enero 2011

A Nonsense Verse in Prose	<i>Links in the Chain</i> , Vol. 1, Issue 2, Diciembre 2010
A Mobile Network's Christmas Present	<i>Links in the Chain</i> , Vol. 1, Issue 2, Diciembre 2010
The tweeting white bearded man	<i>Links in the Chain</i> , Vol. 1, Issue 2, Diciembre 2010
Behind the Stories: Digital Natives with a Cause (?) and TCW	<i>Links in the Chain</i> , Vol. 1, Issue 2, Diciembre 2010
An interview with a six year old Digital Native	<i>Links in the Chain</i> , Vol. 1, Issue 2, Diciembre 2010
The Past and Present of Social Networking Mapped	<i>Links in the Chain</i> , Vol. 1, Issue 2, Diciembre 2010
Chance favors the connected mind	<i>Conexiones</i> , Vol II, Issue I, Enero 2011
Connected	<i>Conexiones</i> , Vol II, Issue I, Enero 2011
Wired appendages	<i>Conexiones</i> , Vol II, Issue I, Enero 2011
There's no “ place ” like home profile account	<i>Conexiones</i> , Vol II, Issue I, Enero 2011
Facebook	<i>Conexiones</i> , Vol II, Issue I,

	Enero 2011
Photo Project	<i>Conexiones</i> , Vol II, Issue I, Enero 2011
Closer to ourselves	<i>Is social the New Personal</i> , Vol 8, Junio 2011
Books and Blogging: My Side of the Story	<i>Is social the New Personal</i> , Vol 8, Junio 2011
News	<i>Is social the New Personal</i> , Vol 8, Junio 2011
Workshops & conferences	<i>Is social the New Personal</i> , Vol 8, Junio 2011
Social is personal	<i>Is social the New Personal</i> , Vol 8, Junio 2011
The Contrarian View	<i>Is social the New Personal</i> , Vol 8, Junio 2011
Complementary Voices	<i>Is social the New Personal</i> , Vol 8, Junio 2011
Re-inventing Histories	<i>Is social the New Personal</i> , Vol 8, Junio 2011
To be or 'net' to be	<i>Is social the New Personal</i> , Vol 8, Junio 2011

Infographics	<i>Is social the New Personal,</i> Vol 8, Junio 2011
Global Map of Social Network	<i>Is social the New Personal,</i> Vol 8, Junio 2011
Facebook and the Technologies of memory: On Letting Go	<i>Is social the New Personal,</i> Vol 8, Junio 2011
Poem: social	<i>Is social the New Personal,</i> Vol 8, Junio 2011
Turning crowd sourced reports into actionable information	<i>Is social the New Personal,</i> Vol 8, Junio 2011
Blogging	<i>Is social the New Personal,</i> Vol 8, Junio 2011
Media for Social interaction: Celebrating Social Media day	<i>Is social the New Personal,</i> Vol 8, Junio 2011
Socializing, Face-to-Face	<i>Is social the New Personal,</i> Vol 8, Junio 2011
Anti-Social Verses	<i>Is social the New Personal,</i> Vol 8, Junio 2011
UI/User interface	<i>Is social the New Personal,</i> Vol 8, Junio 2011
New Members Who Joined our Facebook group!	<i>Is social the New Personal,</i> Vol 8, Junio 2011

6.4.11. Contextos significativos del clúster 3

Piracy, Privacy and the Wiki Way of Web Keeping it Private Face/Off

De toda la familia de títulos de las 19 ediciones de las revistas *Links in the Chain*, el T-Lab 9.1 colocó en el clúster número tres 7 títulos contenidos en dos dossiers, los cuales se detallan a continuación (ver tabla 12):

Tabla 12. Contextos significativos, clúster 3 de títulos

Clúster No. 3. El nativo digital como hacktivista: un movimiento insurgente que demanda el derecho a la libertad de información para la emergencia de un mundo abierto.	
Contexto significativo	Dossier, No. revista, fecha
A metric, commodity or a real person?	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
Forget the Post-PC World. Google Glasses are preparing for the Post-Phone World	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
'Biohackers' mining their own bodies' data	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
Apple Is Knight Rider, Google Is Terminator.	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
Piracy, Privacy and the Wiki Way of Web	<i>Piracy, Privacy and the Wiki Way of Web</i> , Vol. 9, Issue II, Enero 2012
Keeping it Private	<i>Piracy, Privacy and the Wiki Way of Web</i> , Vol. 9, Issue II, Enero 2012

Face/Off: Should any Internet freedom ever be sacrificed to fight piracy?	<i>Piracy, Privacy and the Wiki Way of Web</i> , Vol. 9, Issue II, Enero 2012
---	---

6.4.12. Contextos significativos del clúster 4

Canon MR Augmented Reality As Real As It Gets CoLAR

De toda la familia de títulos de las 19 ediciones de las revistas *Links in the Chain*, el T-Lab 9.1 colocó en el clúster número cuatro 20 títulos contenidos en dos dossiers, los cuales se detallan a continuación (ver tabla 13):

Tabla 13. Contextos significativos, clúster 4 de títulos

Clúster No. 4. La identidad en Internet se construye gracias a la realidad aumentada y los datos abiertos.	
Contexto significativo	Dossier, No. revista, fecha
Augmented reality app brings dinosaurs to life at museum	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
Digital Dualism versus Augmented Reality	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
Google Glass to Offer Text Message Alert to People with Hearing Impairment	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
Superhuman Vision may be on the Horizon	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
A Look inside Leap Motion	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.

Canon MR Augmented Reality	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
As Real As It Gets	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
ColAR coloring book	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
Book Artificial Parts, Practical Lives: Modern Histories of Prosthetics	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
TV series Denno Coil	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
Film Strange Days	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
App Wikitude World Browser for Android	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
The world seen through glass	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
Apple wants to protect your identity ... by cloning you	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
What is a friend?	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
British airports now beaming holographic security agents	<i>Brave New World</i> , Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.
Sexual and Gender Identity in the Digital Space	<i>Digital Identity</i> , Vol 3, Issue II, Marzo 2011.
The Right to be disconnected	<i>Digital Identity</i> , Vol 3, Issue II,

	Marzo 2011.
Interview	<i>Digital Identity</i> , Vol 3, Issue II, Marzo 2011.
Digital Identity: Why do we choose to be who we choose to be?	<i>Digital Identity</i> , Vol 3, Issue II, Marzo 2011.

6.4.13. Contextos significativos del clúster 5

Alone, Yet Together Facetime to Facebook The Network Effect

De toda la familia de títulos de las 19 ediciones de las revistas *Links in the Chain*, el T-Lab 9.1 colocó en el clúster número cinco 27 títulos contenidos en dos dossiers, los cuales se detallan a continuación (ver tabla 14):

Tabla 14. Contextos significativos, clúster 5 de títulos

Clúster No. 5. Un llamado a la acción colectiva para la construcción de un nuevo sujeto histórico: el activismo social y la protesta 2.0 en las calles.	
Contexto significativo	Dossier, No. revista, fecha
Alone, Yet Together	<i>Home Alone</i> , Vol. 10, Issue I, Abril2012.
Facetime to Facebook	<i>Home Alone</i> , Vol. 10, Issue I, Abril2012.
The Network Effect	<i>Home Alone</i> , Vol. 10, Issue I, Abril2012.
Editor Recommends	<i>Home Alone</i> , Vol. 10, Issue I, Abril2012.
Networked: The New Social Operating System	<i>Home Alone</i> , Vol. 10, Issue I, Abril2012.
The Social Network	<i>Home Alone</i> , Vol. 10, Issue I, Abril2012.
Girl, Uninterrupted	<i>Home Alone</i> , Vol. 10, Issue I, Abril2012.
Interactive timeline	<i>Changing face of citizen action</i> . Vol 10.

	Issue III. Diciembre 2012.
Change.com	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
History of the Future	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Systemic and Surface	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Citizen and the State	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Street art: Clandestine, Commentary, and Exclusive?	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Street art as citizen action	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Artivism	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Street art 2. 0 as Citizen Action	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Fist of fury	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Political activism & art	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Quick bytes	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Music of Resistance	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.

Dance Protest in Israel	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Painting from a Burmese Prison	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Your Gods Have Failed: Poetic Protest by Cambridge University Student Leads to His Rustication	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Kony 2012	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Brown girl + white industrial savior complex	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
About us, not without us	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
How did you react to the Kony 2012 campaign video?	<i>Changing face of citizen action.</i> Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.

6.5. Análisis biplot de las síntesis y destacados

Este análisis agrupo todas las síntesis de contenido, cortos informativos y textos destacados contenido en las veinte ediciones de las revistas electrónicas *Links in the Chain*, compilados en un solo archivo formato txt que fue sometido al programa T-Lab 9.1.

El análisis estableció tres clústers en los cuales se detalla porcentualmente su carga semántica, en la gráfica observamos que la mayor fuerza textual se sitúa en el clúster 3 (44,35%), seguido del clúster 1 (38,71%) y finalmente se ubica el clúster 2 (21%) (Ver tabla 15).

Tabla 15. Clústers de síntesis y destacados

SINTESIS1.TXT : ANALYSIS RESULTS

DATE: 11/04/2017 - 9:56:37

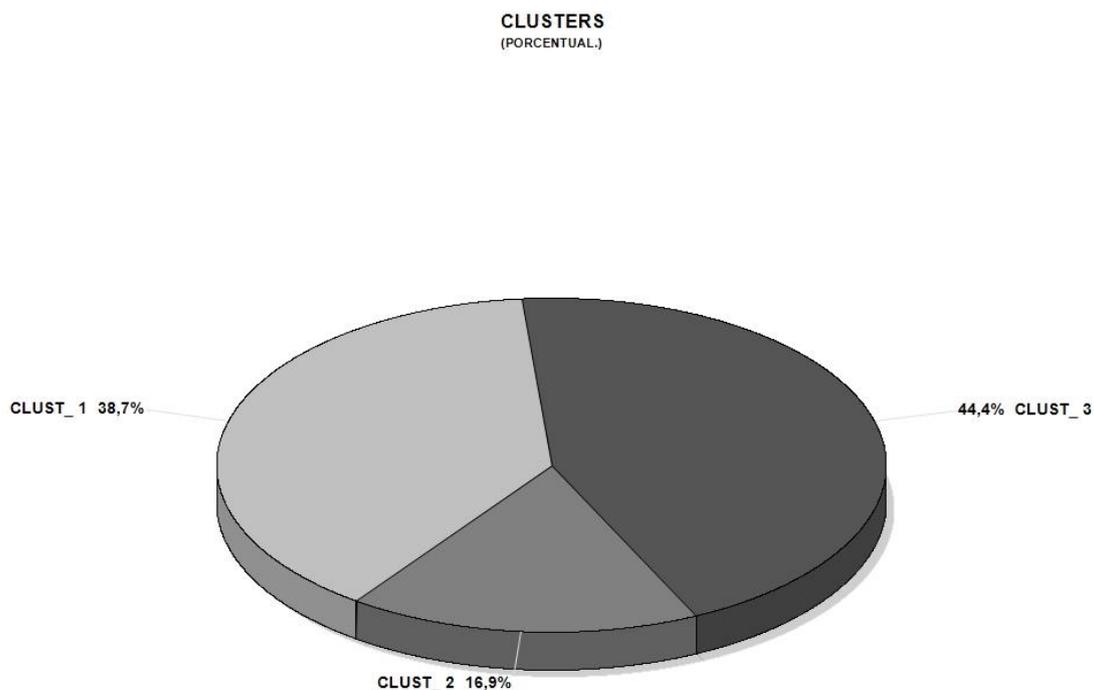
NUMBER OF ELEMENTARY CONTEXTS CLASSIFIED : 124 (= 84.35%; OUT OF A TOTAL OF 147)

ELEMENTARY CONTEXTS IN EACH CLUSTER

CLUSTERS 1	48	38.71%
CLUSTERS 2	21	16.94%
CLUSTERS 3	55	44.35%

Al clúster 3 y clúster 1 deberá dárseles una especial atención puesto que las palabras destacadas, cortos informativos y síntesis de contenidos incluidas en cada uno de ellos aportarán de forma significativa al estudio de aquellos textos que más resaltan en las revistas *Links in the Chain*. En el siguiente gráfico a tarta se observa la carga porcentual de mayor dominio en los clúster antes mencionados (ver figura 38):

Figura 38. Porcentaje de clústers en síntesis y destacados



6.5.1. Análisis del clúster No. 1 en síntesis y destacados (ver tabla 16).

Tabla 16. Clúster 1 de síntesis y destacados

CLUSTER N. 1 -

LEMMA	CHI SQUARE	EC IN CLUSTER	EC IN TOTAL
story	13.649	8	8
global	11.927	7	7
World	11.109	10	12
protest	10.209	6	6
place	10.209	6	6
workshop	10.209	6	6
space	8.496	5	5
consider	8.496	5	5
Project	7.117	6	7
society	7.117	6	7
application	6.787	4	4
hunger	6.787	4	4
development	6.787	4	4
woman	6.787	4	4
cause	5.509	5	6
India	5.509	5	6
interest	3.946	4	5
call	3.946	4	5
program	3.946	4	5
Research	3.946	4	5

En el clúster 1 tenemos veinte palabras seleccionadas por T-LAB como aquellas de mayor recurrencia dentro de las síntesis de contenido, cortos informativos y textos destacados, estas son: historia, global, mundo, protesta, lugar, taller, espacio, considerar, proyecto, sociedad, aplicación, hambre, desarrollo, mujer, causa, India, interés, llamar, programa, investigar.

En ellas, algunos términos empatan su puntaje de chi cuadrado. Su frecuencia de uso dentro del discurso de títulos es igualmente proporcional como es el caso de *global-mundo; protesta-lugar-taller; espacio-considerar; proyecto-sociedad; aplicación-hambre-desarrollo-mujer; causa-India; interés-llamar-programa-investigar*. Las palabras se acogen en 20 contextos diferentes, graficados del siguiente modo (ver figura 39):

Figura 39. Palabras en contextos, clúster 1 en síntesis y destacados

CLUSTER N. 1

**** *00001
SCORE (15.138)

The Center for the Study of **Global** Change at the Indiana University has issued a **call** for : Framing the **Global** working group.

**** *00001
SCORE (13.886)

Hunger protests are not new to **India**. Some of the earliest scriptures record Lord Rama's the prominent **hunger protests** that are fresh in_public mind is the one undertaken by M. I

**** *00001
SCORE (11.673)

Toy **Story 3** is being nominated for best picture, proving that sometimes the 3rd installmen **project** will take **place** from February 8 to the 10.

**** *00001
SCORE (6.752)

Mark Graham's paper (co-authored with Matt Zook) is concerned with the ways in which defined, imagined, and experienced Relationships with real people in augmented reality/ul

Estas asociaciones obedecen a síntesis de contenidos en torno a talleres, llamados de participación, así como becas y cursos de interés para la comunidad de nativos digitales. También existen cortos informativos sobre aplicaciones en línea como asistentes de investigación y postulaciones abiertas para investigador junior en entrenamientos académicos dentro de Grupos de Investigación alrededor del mundo.

De igual manera se destacan las protestas de hambre en regiones como la India que son consideradas como serios atentados a los derechos inalienables del ser humano, ya que las personas llegan a sacrificar los alimentos y asumir los ayunos en nombre de una causa que defienden para cambiar el statu quo de la sociedad. Por ello, las protestas 2.0 se colocan en el centro del debate público, en la esfera participativa de la vida cotidiana de quien demanda el pleno ejercicio de sus derechos.

Asimismo, se habla de las historias de lucha, resistencia y representación de las mujeres durante la primavera árabe. Las historias de vida de estas mujeres protagonistas antagónicas del poder son narraciones de reconversión popular para mostrarnos la rebeldía femenina desde la estética textual. La circulación de historias, que podríamos denominar historias de intramuros, se visibilizan gracias a las tecnologías. Este clúster lo llamaremos: *Estrategias y acciones de participación política y de profesionalización en las trayectorias de vida de los jóvenes nativos digitales.*

6.5.2. Análisis del clúster No. 2 en síntesis y destacados (ver tabla 17).

Tabla 17. Clúster 2 de síntesis y destacados

CLUSTER N. 2 -

LEMMA	CHI SQUARE	EC IN CLUSTER	EC IN TOTAL
technology	46.651	12	15
live	26.42	5	5
value	21.107	4	4
Art	12.269	7	14
Web	10.602	5	9
communication	7.248	3	5
Nishant	6.953	4	8
help	5.2	3	6

En el clúster 2 tenemos ocho palabras con mayor recurrencia, entre las que destacan: tecnología, vida, valor, arte, web, comunicación y ayuda. Cabe mencionar que una de las palabras más citadas es la del director del proyecto *Nativos Digitales con una Causa*, Nishant Shah, quien es autor de varios contenidos destacados y cortos informativos en las ediciones electrónicas de la revista *Links in the Chain*. Las palabras se presentan en 19 contextos graficados a continuación (ver figura 40):

Figura 40. Palabras en contextos, clúster 2 en síntesis y destacados

CLUSTER N. 2

**** *00001
SCORE (148.495)

Most recently, **technology** promises life on the screen ... Immersed in simulation, **technology** can **help** alleviate isolation and spur connection.

**** *00001
SCORE (96.752)

Facebook Discussions. “ it_s the use of **communication technologies**, **web** or mobil of ourselves as social beings instead_of only the solitary/individual parts of us. ” “

**** *00001
SCORE (55.411)

A Good Start: How do we enhance digital tools for artistic expression, asks Jenny Digital Wheel **Art** is a rare and uplifting example of how the tools of **technology** at challenges,

**** *00001
SCORE (46.148)

Digital **Technology** gives us the power to reframe, reorder and reorganize works o

Por ejemplo se habla de los beneficios del uso de las tecnologías de la comunicación y el arte para la vida cotidiana, ya que alimenta las redes de contacto permanente. Por ello, los nativos digitales creen fervientemente que la tecnología mejora nuestra capacidad de vivir como seres humanos. Para ellos, la cohesión social es resultado de un manejo correcto de las redes 2.0.

Además, se preguntan en torno a la importancia del hashtag en la actualidad, ya que este no sólo es parte de la cultura en línea, sino que está definiendo una nueva era de la comunicación en la web. De igual manera, mencionan que las herramientas de la tecnología y el arte se pueden combinar de nuevas maneras para ayudar a desbloquear talentos creativos ocultos. Es decir, la tecnología nos da el poder de replantear, reordenar y reorganizar el arte.

Al respecto, los nativos digitales conciben el tecno-arte como un lugar para la auto-expresión y es que a su criterio, el arte ha pasado de ser una herramienta de subversión manejada por unos cuantos colectivos para desempeñar un papel prominente en la acción cívica de las grandes ciudades.

Este clúster lo hemos denominado *Contribución de las tecnologías de la información y el tecno-arte a la generación de valor en la vida cotidiana*.

6.5.3. Análisis del clúster No. 3 en síntesis y destacados (ver tabla 18).

Tabla 18. Clúster 3 de síntesis y destacados

CLUSTER N. 3 -

LEMMA	CHI SQUARE	EC IN CLUSTER	EC IN TOTAL
privacy	13.877	12	12
medium	10.451	19	24
Social	10.35	28	39
network	7.605	9	10
need	6.881	6	6
information	6.488	8	9
knowledge	5.726	5	5
Maureen	5.726	5	5
free	4.575	4	4
government	4.575	4	4
book	4.302	6	7
Facebook	3.901	9	12

En el clúster 3 tenemos doce palabras con mayor recurrencia, entre las que destacan: privacidad, medio, social, red, necesidad, información, conocimiento, Maureen, libertad, gobierno, libro y Facebook.

En ellas, algunos términos empatan su puntaje de chi cuadrado. Su frecuencia de uso dentro del discurso de títulos es igualmente proporcional como es el caso de: *necesidad-información; conocimiento-Maureen; libertad-gobierno-libro*. Las palabras se acogen en 20 contextos diferentes, graficados del siguiente modo:

Curiosamente, una de las palabras más citadas es la del articulista, Maureen Agena, quien participó en el Workshop convocado por los nativos digitales en África y es autor de varios contenidos destacados en torno al activismo digital. Las palabras se presentan en 20 contextos graficados a continuación (figura 41):

Figura 41. Palabras en contextos, clúster 3 en síntesis y destacados

CLUSTER N. 3

**** *00001
SCORE (90.141)

Depends how you go_ahed with it ” “ **Social media** has redefined the boundaries mankind's **need** to connect, consume **information** and share ”. “ To me **social med**

**** *00001
SCORE (31.202)

” “ **In the coming days, if you don_t have a social media account you will_be part Digital sphere & its connectivity continuum: social media.** ” “ **Definitely a necessit**

**** *00001
SCORE (29.467)

” “ **Social media** is becoming the next effective **medium** for exchanging news, info because other people write about them... and you_re basically here because other

En estos contextos se menciona las redes sociales como un fenómeno que está redefiniendo las fronteras entre lo personal, lo político y lo social, son vistas además como plataformas para satisfacer la necesidad de la humanidad de conectarse, consumir información y compartir.

Para los nativos digitales, en poco tiempo si una persona no tiene una cuenta en las redes sociales, será parte de la minoría. Ejemplifican esta idea diciendo que así como los bebés dependen de los pañales, las empresas y las personas necesitarán los medios sociales para existir.

Los medios sociales se están convirtiendo en el siguiente medio eficaz para intercambiar noticias e información en ideas. Descubres cosas porque otras personas las han visto, aprendes cosas porque otras personas escriben sobre ellas y básicamente uno está dentro de una red social porque otras personas también lo están. Es una necesidad.

Otro tema que se aborda es la privacidad de información y la libertad de expresión en Internet. Los articulistas destacan textos como: ¿Cuándo el derecho a la información reemplaza el derecho a la privacidad? Para el colectivo de nativos digitales, es necesario pensar la privacidad de la comunicación en línea ya que el hombre común necesita salvaguardias de los delitos cibernéticos mientras es protegida su libertad de expresión en línea. Al respecto, se proponen ciertas regulaciones gubernamentales hacia el gobierno electrónico a fin de transparentar la información, asegurando su accesibilidad y debido procesamiento de datos.

Un componente esencial de la privacidad es el control de la información y el derecho a la privacidad. Existen un debate sobre los perfiles digitales públicos y la filtración de datos en torno a las preferencias personales de los usuarios en red. Por ejemplo, Google AdWords negocian con fines de lucro datos concernientes a la esfera privada de las personas, amparándose en cláusulas y contratos de servicio que indiscriminadamente mercantilizan la vida íntima de cualquiera de nosotros.

Este tema es ampliamente estudiado dentro de las síntesis de contenido, cortos informativos y textos destacados. El clúster 3 lleva como nombre: *Privacidad de la intimidad y defensa de la información personal, la libertad de expresión y el conocimiento abierto en la web y las redes sociales.*

6.5.4. Relación entre clústers de las síntesis

Al finalizar el análisis de las síntesis, cortos informativos y textos destacados de las 19 ediciones de la revista *Links in the Chain* se ha elaborado una tabla que sintetiza el número de clúster encontrados, los títulos que caracterizan a cada uno de ellos y la relación entre sí, de acuerdo a lo establecido en el programa T-Lab 9.1 (ver tabla 19).

Tabla 19. Relación entre clústers de síntesis y destacados

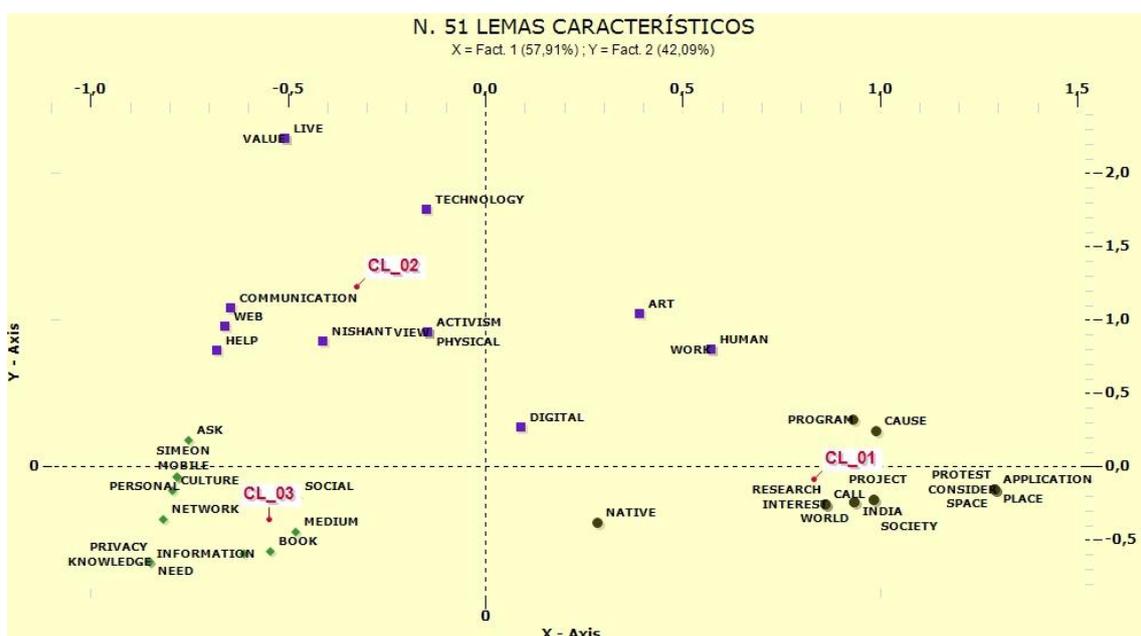
Número de clúster	Título de clúster
Clúster 1	Estrategias y acciones de participación política y de profesionalización en las trayectorias de vida de los jóvenes nativos digitales.
Clúster 2	Contribución de las tecnologías de la información y el tecno-arte a la generación de valor en la vida cotidiana.
Clúster 3	Privacidad de la intimidad y defensa de la información personal, la libertad de expresión y el conocimiento abierto en la web y las redes sociales.

Debido a la poca cantidad de clúster encontrados en el análisis de las síntesis, cortos informativos y textos destacados observamos una relación directa y de primer orden entre los tres clúster.

En cuanto al análisis factorial, tomando como referencia los resultados completos de clúster y lemas en las coordenadas del eje X (57.91%) y eje Y (42.09%), observamos que los tres clústers explican 100% de la varianza asociada a las síntesis contenidas en las 19 revistas *Links in the Chain*.

Este porcentaje es un indicador empírico completo que demuestra la alta consistencia interna de la asociación de los lemas así como la confiabilidad en el análisis de las síntesis y de sus contextos significativos (ver tabla 42).

Figura 42. Lemas característicos en clústers de síntesis y destacados



6.5.5. Contextos significativos en los clúster de síntesis

CLUSTER N. 1 **CLUSTER N. 2** **CLUSTER N. 3**

A continuación vamos a detallar los contextos significativos con mayor carga semántica de cada uno de los tres clúster en relación a las síntesis, cortos informativos y textos destacados de las 19 revistas *Links in the Chain*. Cada uno de estos contextos tiene un color que lo diferencia del resto. Así tenemos:

- Clúster 1: color amarillo.
- Clúster 2: color verde.
- Clúster 3: color naranja.

6.5.6. Contextos significativos del clúster 1

The Kony video campaign brought about an endemic shift

De las síntesis, cortos informativos y textos destacados de las 19 ediciones de las revistas *Links in the Chain*, el T-Lab 9.1 colocó en el clúster número uno 22 síntesis contenidas en cinco dossiers, los cuales se detallan a continuación (ver tabla 20):

Tabla 20. Contextos significativos, clúster 1 de síntesis y destacados

Clúster No. 1. Estrategias y acciones de participación política y de profesionalización en las trayectorias de vida de los jóvenes nativos digitales.	
Contexto significativo	Dossier, No. revista, fecha
The Kony video campaign brought about an endemic shift in how the world perceived the average digital native from the Global North versus a youth from the Global South, says Nilofar Ansher.	<i>Changing face of citizen action</i> . Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Hunger protests are not new to India. Some of the earliest scriptures record Lord Rama's brother Bharata in Ramayana threatening hunger strike to get Rama back from exile. However, one of the prominent hunger protests that are fresh in public mind is the one undertaken by M. K. Gandhi during freedom struggle.	<i>Changing face of citizen action</i> . Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
Dressed in modest clothes to avoid ruffling feathers, a bunch of elite, English-speaking people came forward to march for women's rights in India. Is the message becoming redundant in a world where medium rules, wonder gender rights campaigners Makepeace and Urvashi.	<i>Changing face of citizen action</i> . Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
The recent attack on Pakistani youth activist, 15-year-old Malala Yousafzai will not shake women's rights activists.	<i>Changing face of citizen action</i> . Vol 10. Issue III. Diciembre 2012.
The profound impact social media has had on our	<i>Changing face of citizen</i>

<p>society (and the world) in the past years has led people to take it far more seriously and think differently about how it can affect social issues.</p>	<p><i>action</i>. Vol 10. Issue III. Dicembre 2012.</p>
<p>Mark Graham's paper (co-authored with Matt Zook) is concerned with the ways in which augmented inclusions and exclusions, visibilities and invisibilities will shape the way that places become defined, imagined, and experienced.</p>	<p><i>Brave New World</i>, Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.</p>
<p>Relationships with real people in augmented reality/ubiquitous computing space.</p>	<p><i>Brave New World</i>, Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.</p>
<p>I am not sure that I can call the Internet a 'virtual' world.</p>	<p><i>Brave New World</i>, Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.</p>
<p>While we are busy augmenting our physical realities with layers of information, Divya Srivastava talks about the non-duality of the space that the world has divided into virtual and real.</p>	<p><i>Brave New World</i>, Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.</p>
<p>The cyborg reminds us that who we are as human beings is very closely linked with the technologies we use.</p>	<p><i>Brave New World</i>, Vol. 10, Issue II, Mayo 2012.</p>
<p>Toy Story 3 is being nominated for best picture, proving that sometimes the 3rd installment of a trilogy can as good as the previous two. The 3rd workshop in the "Digital Natives with a Cause?" project will take place from February 8 to the 10.</p>	<p><i>Connections</i>, Vol. II, Issue II, Enero 2011.</p>

<p>The gender and technology conversations continue, the next scheduled talk will take place February 11 at 14: 30 GMT and the topic will be the portrayal of women and female characters in literature and films in the 20th and 21st century.</p>	<p><i>Connections</i>, Vol. II, Issue II, Enero 2011.</p>
<p>Reporting from the India Art Summit, Noopur presents an interesting question about art and the making of art: Is the process of observing art part of the concept of art? Is the making of art itself?</p>	<p><i>Connections</i>, Vol. II, Issue II, Enero 2011.</p>
<p>The Center for the Study of Global Change at the Indiana University has issued a call for applications for scholars pursuing research in global studies to apply for participation as Fellows in the Framing the Global working group.</p>	<p><i>Digital Identity</i>. Vol 3. Issue I. Marzo 2011.</p>
<p>Something to Learn From Commercials.</p>	<p><i>Digital Identity</i>. Vol 3. Issue I. Marzo 2011.</p>
<p>Evelyn Namara is a Program Coordinator at Solar Sister in Uganda. She is enthusiastic about Technology and loves ICTs for development; she is a FOSS advocate/trainer; blogger and lover of nature!</p>	<p><i>Digital Identity</i>. Vol 3. Issue I. Marzo 2011.</p>
<p>It is a fitting honor for Dublin –Europe's Internet capital – which is home to the European headquarters of Facebook, Zynga, Google, LinkedIn and many others.</p>	<p><i>Is social the new personal</i>. Vol 8. Junio 2011.</p>
<p>Locating Internets: Histories of the Internet (s) in India</p>	<p><i>Is social the new personal</i>.</p>

— Research Training and Curriculum Workshop.	Vol 8. Junio 2011.
Pope Benedict XVI Writes His Very First Tweet.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
Traditional and social media do not stand on opposite ends of the spectrum.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
Via Facebook that is? #InfoFatigue Iceland Crowdsources its Constitution	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
Who wants to do something fun? Let's all write a story together! I will the first line of the short story, tag one person, who then has to write add one line to the story, and tag someone else, and that's it!	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.

6.5.7. Contextos significativos del clúster 2

Most recently, technology promises life on the screen ...

De las síntesis, cortos informativos y textos destacados de las 19 ediciones de las revistas *Links in the Chain*, el T-Lab 9.1 colocó en el clúster número dos 12 síntesis contenidas en tres dossiers, los cuales se detallan a continuación (ver tabla 21):

Tabla 21. Contextos significativos, clúster 2 de síntesis y destacados

Clúster No. 2. Contribución de las tecnologías de la información y el tecno-arte a la generación de valor en la vida cotidiana.	
Contexto significativo	Dossier, No. revista, fecha
Most recently, technology promises life on the screen ... Immersed in simulation, where do we live, and what do we live for? ” Technology doesn’t create loneliness, it reveals it. Once revealed, technology can help alleviate isolation and spur connection.	<i>Alone Together.</i> Vol 10. Issue I. Abril 2012.
Digital Technology gives us the power to reframe, reorder and reorganize works of art instantly. Andres Azupura reflects on the value of art, and its aura.	<i>Digital Art.</i> Vol 9. Issue I. Diciembre 2011.
A Good Start: How do we enhance digital tools for artistic expression, asks Jenny Cascante.	<i>Digital Art.</i> Vol 9. Issue I. Diciembre 2011.
Evil Dead Game mock-up in pixel art by artist Gary J. Lucken, better known, by the pseudonym	<i>Digital Art.</i> Vol 9. Issue I. Diciembre 2011.
Digital Wheel Art is a rare and uplifting example of how the tools of technology and art can be combined in new ways to help unlock hidden creative talents, providing those with physical challenges.	<i>Digital Art.</i> Vol 9. Issue I. Diciembre 2011.
Steps into his parent's shoes and relives their wonder as he makes sense of the social media technologies that punctuate our office routines and personal lives.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
No longer in the dilemma of being in or out, Ayesha	<i>Is social the new personal.</i>

Tabbasum believes the Internet is here to stay, so why not jump into the driver's seat and control the steering!	Vol 8. Junio 2011.
Did someone ask for the value of a hashtag? Hashtags are to the social web what emoticons were to Web 1. 0 and TXTing. Hashtags are not only part of <i>online</i> culture, they are defining a new era of communication on the Web and IRL (in real-life).	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
Facebook Discussions.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
“It’s the use of communication technologies, web or mobile, for interaction.”	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
For me, the difference is that web 2. 0 is a technology that allows us to also express the parts of ourselves as social beings instead of only the solitary/individual parts of us.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
“Communication and more”.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.

6.5.8. Contextos significativos del clúster 3

This over-regulation is not only a bad idea, but is unconstitutional.

De las síntesis, cortos informativos y textos destacados de las 19 ediciones de las revistas *Links in the Chain*, el T-Lab 9.1 colocó en el clúster número tres 31 síntesis contenidas en tres dossiers, los cuales se detallan a continuación (ver tabla 22):

Tabla 22. Contextos significativos, clúster 3 de síntesis y destacados

Clúster No. 3. Privacidad de la intimidad y defensa de la información personal, la libertad de expresión y el conocimiento abierto en la web y las redes sociales.	
Contexto significativo	Dossier, No. revista, fecha
The recent disclosures from WikiLeaks have shown that the right to information, whistle-blowing, and privacy are interconnected. Elonnai Hickok looks at the different ways in which the three are related, as well as looking at the benefits and drawbacks to WikiLeaks in terms of privacy.	<i>Net Governance & Regulation</i> , Vol. 8, Issue II, Junio 2011.
When does the right to information supersede the right to privacy? Prashant Iyengar talks about privacy of <i>online</i> communication within the framework of the Indian IT Act of 2008.	<i>Net Governance & Regulation</i> , Vol. 8, Issue II, Junio 2011.
The common man needs safeguards from cybercrimes while having his freedom of expression protected <i>online</i> . Diego Caseas makes a case for limited government regulations.	<i>Net Governance & Regulation</i> , Vol. 8, Issue II, Junio 2011.

<p>This over-regulation is not only a bad idea, but is unconstitutional, and gravely endangers freedom of speech and privacy <i>online</i>, says Pranesh Prakash.</p>	<p><i>Net Governance & Regulation</i>, Vol. 8, Issue II, Junio 2011</p>
<p>How about a Federal Friendship Commission an offshoot of the Federal Communications Commission to regulate social networks and friendships?</p>	<p><i>Net Governance & Regulation</i>, Vol. 8, Issue II, Junio 2011</p>
<p>In earlier days what used to be the rumor/gossip of a faraway town or an obscure article on a distant celebrity, is today, the talk of everybody's neighborhood because we all belong to the same neighborhood, the cyber neighborhood. Upending Anonymity, These Days the Web Unmasks Everyone. Right, I want to be an Icelandic citizen. Has Social Media finally arrived?</p>	<p><i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.</p>
<p>“In the coming days, if you don’t have a social media account you will be part of a small minority. Like what nappy pads are for babies, social media will be for people and businesses”.</p>	<p><i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.</p>
<p>“Digital sphere & its connectivity continuum: social media”.</p>	<p><i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.</p>
<p>“Definitely a necessity. Helps get advice, get in touch, so many things”.</p>	<p><i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.</p>
<p>“Hmm, curiosity at first, then a need (info, opinions) and I guess now a want; it is my <i>online</i> water</p>	<p><i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.</p>

cooler”.	
“Across borders, genders and knowledge bases, it is an equalizer”.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
“Social media is a conversation on things that matter to you, that will go on whether you join it or not. You choose”.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
“Social media is becoming the next effective medium for exchanging news, info in ideas”.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
“The new Internet... you discover things because other people have seen them... you learn things because other people write about them... and you are basically here because other people are!!”	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
“It is a necessity. Social media was created because a need was felt so. Once created there has never been a looking back. It has its pros and cons too. Depends how you go ahead with it”.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
“Social media has redefined the boundaries b/w personal, political & social by narrowing the gaps @ makeysitlhou”.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
“Another platform to fulfil the mankind's need to connect, consume information and share”.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
“To me social media is the main source of knowledge and information. Resources are easily shared through social media”.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.

Maureen Agena tells us why it is time we cheer for World Social Media Day on June 30.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
It is time to move away from understanding privacy as disclosure to privacy as control of information.	<i>Is social the new personal.</i> Vol 8. Junio 2011.
Negotiating privacy and unsolicited contact on social network sites.	<i>Piracy, Privacy and the Wiki way of Web.</i> Vol 9. Issue 2. Enero 2012.
On the ethics of research in Facebook.	<i>Piracy, Privacy and the Wiki way of Web.</i> Vol 9. Issue 2. Enero 2012.
The Nature and Future of Creativity.	<i>Piracy, Privacy and the Wiki way of Web.</i> Vol 9. Issue 2. Enero 2012.
Plot: A Scanner Darkly is a 2006.	<i>Piracy, Privacy and the Wiki way of Web.</i> Vol 9. Issue 2. Enero 2012.
Science, surveillance, and the culture of control.	<i>Piracy, Privacy and the Wiki way of Web.</i> Vol 9. Issue 2. Enero 2012.
How Hackers, Punk Capitalists, Graffiti Millionaires and Other Youth Movements are Remixing Our Culture and Changing Our World.	<i>Piracy, Privacy and the Wiki way of Web.</i> Vol 9. Issue 2. Enero 2012.

Privacy on the Internet is a flaring debate. Given how Facebook keeps flirting with user data and ISPs tracking users' Internet surfing, there is no privacy on the Internet.	<i>Piracy, Privacy and the Wiki way of Web.</i> Vol 9. Issue 2. Enero 2012.
How old is the average Twitter or Facebook user? What about all the other social network sites, like Myspace, LinkedIn, and so on? How is age distributed across the millions and millions of social network users out there?	<i>Digital Dinosaurs.</i> Vol 7. Junio 2011.
Nishant a Fieke, editors of the Digital Natives book	<i>Write-shop.</i> Vol 6. Junio 2011.
The editing team at the write-shop, consisting of Fieke, Josine and Maesy from Hivos, Marlieke from the Institute of Social Sciences and Samuel, Shweta and Nishant from CIS.	<i>Write-shop.</i> Vol 6. Junio 2011.
#brainfry and #Inspired.	<i>Write-shop.</i> Vol 6. Junio 2011.

6.6. Análisis biplot de los contenidos

Este análisis agrupa los contenidos textuales en extenso de las veinte ediciones de las revistas electrónicas *Links in the Chain*, compilados en un solo archivo formato txt que fue sometido al programa T-Lab 9.1. El análisis estableció tres clústers en los cuales se detalla porcentualmente su carga semántica (ver tabla 23).

Tabla 23. Clústers de contenidos

CONTENIDOS 1.TXT : ANALYSIS RESULTS

DATE: 13/04/2017 - 10:51:01

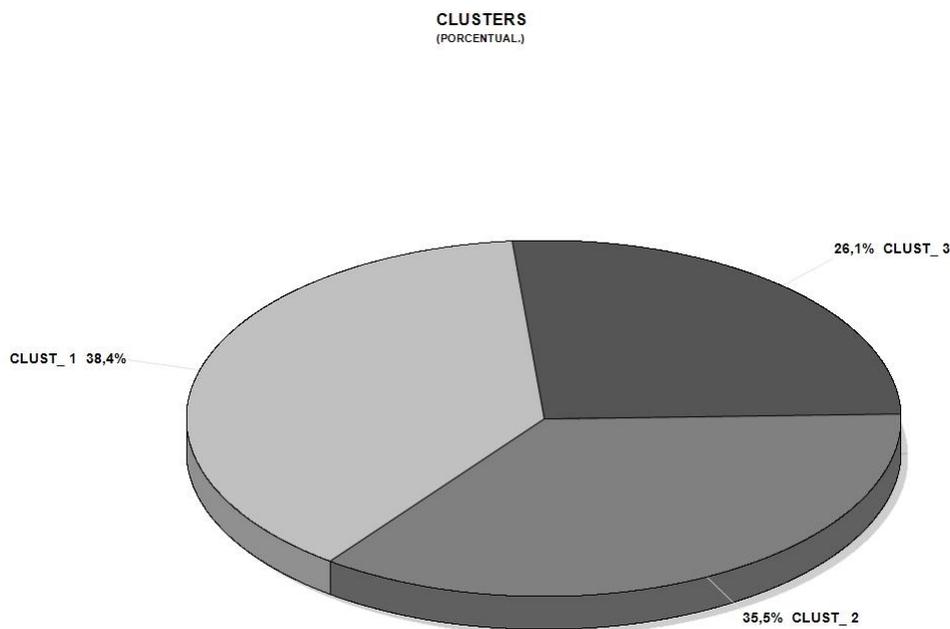
NUMBER OF ELEMENTARY CONTEXTS CLASSIFIED : 2132 (= 97.8%; OUT OF A TOTAL OF 2180)

ELEMENTARY CONTEXTS IN EACH CLUSTER

CLUSTERS 1	819	38.41%
CLUSTERS 2	757	35.51%
CLUSTERS 3	556	26.08%

En el siguiente gráfico a tarta se observa la carga porcentual de mayor dominio en los clúster 1 (38,41%), 2 (35,51%) y 3 (26,08%) respectivamente (ver figura 43):

Figura 43. Porcentaje de clústers en contenidos



6.6.1. Análisis del clúster No. 1 en contenidos (ver tabla 24).

Tabla 24. Clústers 1 de contenidos

CLUSTER N. 1 -

LEMMA	CHI SQUARE	EC IN CLUSTER	EC IN TOTAL
Social	301.573	336	401
Digital	222.357	309	396
technology	217.913	230	269
network	141.143	172	211
native	112.467	110	125
medium	101.33	214	308
people	88.675	255	395
change	86.489	134	177
society	42.588	63	82
traditional	36.176	32	35
practise	34.059	41	50
ways	31.374	42	53
lonely	30.766	24	25
connect	26.109	50	70
identity	26.109	50	70
need	22.537	84	137
activism	22.194	33	43
idea	21.06	65	102
everyday	21.056	21	24
role	21.004	32	42

En el clúster 1 tenemos veinte palabras con mayor recurrencia a lo largo del discurso inscrito en el contenido de las revistas *Links in the Chain*, entre las cuales destacan: social, digital, tecnología, red, nativo, medio, persona, cambio, sociedad, tradicional, práctica, camino, soledad, conectar, identidad, necesidad, activismo, idea, todos los días y rol.

En ellas, algunos términos empatan su puntaje de chi cuadrado. Su frecuencia dentro del discurso de contenidos es igualmente proporcional como es el caso de: *conectar-identidad*. Las palabras se acogen en 20 contextos diferentes, graficados del siguiente modo (ver figura 44):

Figura 44. Palabras en contexto, clúster 1 de contenido

CLUSTER N. 1

**** *00001

SCORE (150.771)

” even_though many **people continue** to appreciate the **role of technology** in development, This is because **digital technologies continue** to revolutionize not just the way **people cor**

**** *00001

SCORE (141.928)

The **digital native** has in its hands a cornucopia of **tools** and materials to make your proje **tools**. But more_than that: the **role of a digital native** is to tell stories in **different ways**, rai

**** *00001

SCORE (129.294)

The **Digital Natives with a Cause? Thinkathon** conference co-organized by Hivos and the Communication. The **Digital Natives with a Cause?** Research inquiry seeks to look at the **ICT contexts**.

Como podemos ver en los contextos presentados, los nativos digitales piensan a la tecnología como una herramienta que construye el ambiente que respiran a diario, citando el caso de las redes sociales las cuales, a su criterio, aumentan las conexiones humanas creando un mundo en el que lo digital y lo físico son cada vez más inseparables.

También abren debates sobre el surgimiento y la difusión de tecnologías digitales descentralizadas y de fácil acceso con el fin de que sean catalizadores para el cambio social y la participación política. Al respecto, los nativos digitales celebran la negociación y el poder de intervención de estas tecnologías y les atribuyen un gran poder agencial que puede cambiar el mundo.

Asimismo destacan que con el advenimiento de las redes sociales, muchos de los viejos métodos de hacer conexiones han cambiado radicalmente. Por ejemplo, hace un tiempo el boom era *Orkut*, ahora es *Facebook*, y no se sabe qué vendrá mañana. Las nuevas tecnologías, escribe este colectivo, vienen con una curva de aprendizaje abrupta y favorecen a aquellos que sepan adaptarse positiva y flexiblemente a los cambios.

En este debate, la comunidad Nativo Digital considera encontrarse en una posición privilegiada. Consideran estar versados con las tecnologías digitales, pero no las han asumido como un aprendizaje meramente descriptivo, sino que las utilizan para la transformación de las causas sociales.

En este sentido, exponen la casi omnipresencia de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana, en especial, en el mundo de los nativos digitales, un fenómeno que obliga a conceptualizar cuál es la relación de lo digital y lo físico, en línea (*online*) y desconectado (*offline*). Escriben que todavía existe un sesgo en un pequeño sector de la sociedad para ver lo digital y lo físico como entes separados, algo que ellos denominan *dualismo digital*.

Debido a sus temas recurrentes, hemos decidido llamar a este primer clúster como: *El uso tecnológico que hacen los nativos digitales: estudio de sus capacidades, hábitos y preferencias de consumo*.

6.6.2. Análisis del clúster No.2 en contenidos

En el clúster 2 tenemos veinte palabras con mayor recurrencia a lo largo del discurso textual de contenidos. Estas palabras son: año, conocer, día, juego, arte, tiempo, calle, computadora, niña, escribir, pintar, amigo, libro, amar, artista, historia, video, trabajo, kony (ver tabla 25).

Tabla 25. Clústers 2 de contenidos

CLUSTER N. 2 -

LEMMA	CHI SQUARE	EC IN CLUSTER	EC IN TOTAL
year	92.967	103	150
know	91.994	91	127
day	83.819	66	84
game	81.479	47	52
Art	70.342	92	142
time	65.516	110	184
Street	63.93	60	82
computer	61.505	53	70
girl	59.746	35	39
write	56.317	63	92
paint	53.094	25	25
friend	47.693	91	158
book	46.35	52	76
frog	40.343	19	19
Love	40.316	27	32
artist	40.141	39	54
story	38.495	51	79
video	38.228	48	73
work	37.286	100	190
Kony	35.645	26	32

En las palabras la constante común es el carácter artístico-cultural de los escritos demostrado en el verbo pintar y en los sustantivos juego, arte, calle, historia y artista. Es curioso que una de la palabras con mayor carga textual sea el vocablo rana (frog), la cual está vinculada a la naturaleza ficcional de los textos. Estas palabras se presentan en 20 contextos diferentes, graficados del siguiente modo (ver figura 45):

Figura 45. Palabras en contexto, clúster 2 de contenido

CLUSTER N. 2

**** *00001
SCORE (26.677)

Mary's College, Aboke, a school from which Joseph Kony's rebels abducted other students, I remember praying the Rosary at the School Grotto every d:

**** *00001
SCORE (22.277)

There are thousands of young people who work in South Africa from Matab did not come and I had wondered why; then the girl gave me the answer: Th

**** *00001
SCORE (20.828)

Htein Lin has six and a half years' worth of art painted on white cotton priso who spent more_than seven years as a political prisoner — seven months of t

Nuevamente se escribe en torno al activismo y la movilización social. Exponen casos como el Joseph Kony, uno de los criminales africanos más buscados, acusado de haber reclutado a más de 30000 niños soldados. En este sentido, se habla de Kony 2012, un documental creado por *Invisible Children Inc.* que se ha convertido en un fenómeno de Internet, un video que tuvo como propósito p convertir a este criminal de guerra en una personalidad reconocida internacionalmente y en última instancia lograr su arresto antes de finalizar el año 2012.

El colectivo también expone el caso de Htein Lin, un pintor birmano y artista de performance que pasó más de siete años como prisionero político y siete meses de ese tiempo en el corredor de la muerte. Lo que rescatan de esa experiencia, es que Lin nunca dejó de crear arte, incluso en prisión.

En el tema de las tecnologías, las describen como un proceso acelerado a contrarreloj. Todo el conocimiento que almacena la web, escriben, no podría ser respaldado por ningún historiador. Muestran como ilustración la industria de los videojuegos. Por ejemplo, solo la empresa *Moby Games* tiene un registro aproximado de 60.000 juegos.

Asimismo, mencionan que los artistas callejeros experimentan con la pintura mural como una iniciativa de libre expresión pacífica, ajena a las instancias del poder de facto. Antes, el arte callejero era una actividad clandestina, exclusiva y misteriosa. Ahora, la noción de arte callejero es política y revela las crisis que enfrentan nuestras sociedades posmodernas y globalizadas. A criterio del colectivo, este arte está en dependencia del lugar público donde la pieza artística funciona, lo que implica una serie de dificultades y posibilidades tales como acceso abierto e ilegalidad.

Un punto importante a destacar es la temática de las reliquias analógicas en la era digital, argumentando que los píxeles evocan un sentimiento reconfortante de nostalgia, de mirar al pasado y recordar la vida de forma desacelerada. Aquí muestran un testimonio que dice más o menos así: “En la universidad me convertí en un e-adicto. Mis amigos se convirtieron en e-amigos. El tiempo libre se convirtió en e-tiempo. No sabía que tenía una vida. Me quedé pegado a mi pantalla. Nunca sabiendo la hora del día”. Esta experiencia revela las transformaciones sociológicas de una generación análoga a una generación enteramente digital, donde la única certeza es el cambio.

Antes los temas expuestos hemos decidido llamar a este segundo clúster: *El arte y el activismo, dos reliquias analógicas que se han transformado en la web 2.0.*

6.6.3. Análisis del clúster No.3 en contenidos (ver tabla 26).

Tabla 26. Clústers 3 de contenidos

CLUSTER N. 3 -

LEMMA	CHI SQUARE	EC IN CLUSTER	EC IN TOTAL
government	171.805	92	114
information	168.549	140	213
right	151.409	113	164
Internet	131.775	145	247
privacy	128.552	66	80
data	113.273	71	95
freedom	92.561	45	53
regulation	75.513	32	35
public	69.424	66	106
user	64.153	71	121
Web	58.502	51	79
Law	53.161	38	54
content	52.91	45	69
protection	52.141	22	24
protect	49.063	26	32
service	48.987	38	56
intermediary	41.454	15	15
WikiLeaks	41.454	15	15
India	35.828	39	66
ensure	35	17	20

En el clúster 3 tenemos veinte palabras con mayor recurrencia a lo largo del discurso textual de contenidos. Estas palabras son: gobierno, información, derecho, Internet, privacidad, dato, libertad, regulación, público, usuario, web, ley, contenido, protección, proteger, servicio, intermediario, India y asegurar.

En ellas, algunos términos empatan su puntaje de chi cuadrado. Su frecuencia dentro del discurso de contenidos es igualmente proporcional como es el caso de: *intermediario* y *Wikileaks*. Las palabras se acogen en 20 contextos diferentes, graficados así (ver figura 46):

Figura 46. Palabras en contexto, clúster 3 de contenido

CLUSTER N. 3

**** *00001

SCORE (72.499)

And as the **country** finalizes **privacy bills**, this **right** of the individual, whose **private information** **regulation** around **data protection**, **data mining**, **data retention** and **data retrieval** that is still in

**** *00001

SCORE (56.100)

On one end of the **spectrum**, the “ **right to be forgotten** ” is simply **viewed** as a re-branding of lo personal **data**, the **right** to oppose processing of one's personal **data** in the absence of legitimate

**** *00001

SCORE (48.756)

Moreover, **Web services** based outside the **country** that want to be **accessible** to **American users** **governments** around the world tend to copy **regulations** and **laws** enacted in North America and **Internet**.

En estos contextos los nativos digitales hablan, entre otras cosas, de los proyectos de ley de privacidad en Internet, donde está en juego el derecho a la intimidad y la privacidad de la información personal. Para el colectivo, hay una necesidad de instituir una mejor regulación en torno a: protección de datos, minería de datos, retención de datos y recuperación de datos, temas aún sin ser normalizados por los gobiernos de Hispanoamérica.

En este sentido, mencionan el derecho a ser olvidado como una nueva marca de principios de protección de datos, el cual consiste en el acceso y la rectificación de los datos personales, el derecho a oponerse al procesamiento de los datos personales y el principio de minimización de datos.

Los nativos digitales se han dado cuenta, a lo largo de los años, que la manipulación de la información es la clave del poder de muchos gobiernos y es que, a su juicio, los que pueden controlar la información pueden influir enormemente en la sociedad. Por ello, las aspiraciones del colectivo es que Internet no esté regulado en un lugar donde se violen los derechos humanos o donde el control sobre el acceso y las actividades del usuario en línea sean supervisados por un gobierno determinado.

Los derechos humanos básicos deben ser considerados como pilares de la regulación en Internet. Caso contrario, manifiesta el colectivo, corremos el riesgo de ser utilizados como títeres de empresas privadas y gobiernos transnacionales. Asimismo, exponen que históricamente se ha pedido a los gobernantes proteger a la nación del crimen, el terrorismo y la violación de la propiedad intelectual. Hoy en cambio, es tiempo de exigir la defensa de los derechos y las libertades en línea.

También critican el hecho de que los gobiernos de todo el mundo copien los reglamentos y estatutos promulgados en América del Norte y Europa, sobre todo cuando estas leyes ofrecen la oportunidad de ejercer el poder gubernamental a través de Internet. Es más, la lucha ciudadana del siglo XXI gira en torno a la preservación de la privacidad en línea.

En última instancia se busca que temas como el anonimato, la privacidad y la seguridad encuentren un espacio para la discusión, el análisis y la propuesta desde la esfera social. Y es el derecho a la información, la denuncia y el derecho a la privacidad están interconectados, a su parecer, porque la privacidad puede proporcionar a los individuos los medios para sostener su autonomía y su valía ciudadana.

A este tercer clúster lo hemos denominado: *Anonimato, privacidad y seguridad: nuevos derechos humanos a ser regulados dentro de Internet.*

6.6.4. Relación entre clústers de los contenidos

Al finalizar el análisis de los contenidos en extenso de las 19 ediciones de la revista *Links in the Chain* se ha elaborado una tabla que sintetiza el número de clúster encontrados, los títulos que caracterizan a cada uno de ellos y la relación entre sí, de acuerdo a lo establecido en el programa T-Lab 9.1 (ver tabla 27).

Tabla 27. Relación de clústers de contenidos

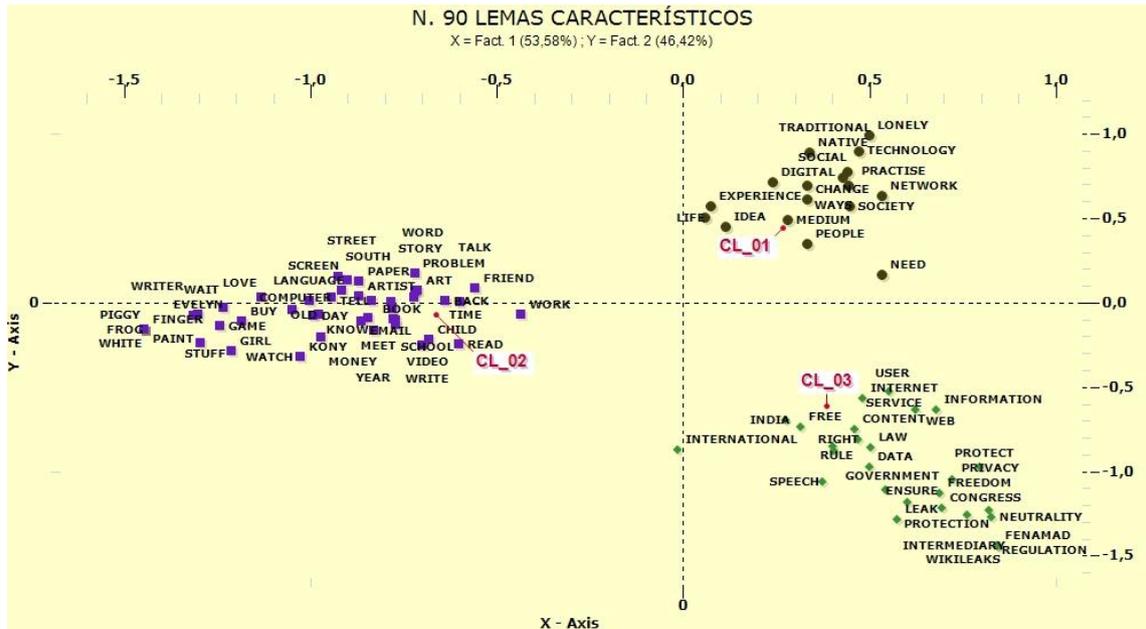
Número de clúster	Título de clúster
Clúster 1	El uso tecnológico que hacen los nativos digitales: estudio de sus capacidades, hábitos y preferencias de consumo.
Clúster 2	El arte y el activismo, dos reliquias analógicas que se han transformado en la web 2.0.
Clúster 3	Anonimato, privacidad y seguridad: nuevos derechos humanos a ser regulados dentro de Internet.

Debido a la poca cantidad de clúster encontrados en los contenidos en extenso observamos una relación directa y de primer orden entre los tres clúster establecidos por T-Lab 9.1.

En cuanto al análisis factorial, tomando como referencia los resultados completos de clúster y lemas en las coordenadas del eje X (53,58%) y eje Y (46,42%) , observamos que los tres clústers explican 100% de la varianza asociada a los contenidos en extenso en las 19 revistas *Links in the Chain*.

Este porcentaje es un indicador empírico completo que demuestra la alta consistencia interna de la asociación de los lemas así como la confiabilidad en el análisis de los contenidos y de sus contextos significativos (ver figura 47).

Figura 47. Lemas característicos en clústers de contenido



6.7. Análisis de las narrativas híbridas

A continuación se muestra una tabla donde se exponen los datos numéricos de los géneros tanto literarios como periodísticos detectados en la revisión de las 19 ediciones electrónicas de la revista *Links in the Chain* (ver tabla 28).

Tabla 28. Géneros literarios y periodísticos en las revistas *Links in the Chain*

Dossier	Edición	Noticia	Corto inf.	Editorial	Art.		Entrevista	Frases	Poemas	Semblanza
					Opinión	Reseña				
Cyber Allolgy	Dic 15/2010	2	10	1	1	0	1	1	0	1
Digital Natives with a cause	Dic 30/2010	2	10	1	1	0	0	1	3	0
Connections I	Vol.2.1 Enero15/2011	3	6	1	2	0	1	1	0	0
Connections II	Vol.2.2 Enero 30/2011	4	4	1	3	0	1	4	0	1
Digital Evolution	Febrero 15, 2011. Vol.2.3	4	6	1	4	0	0	2	0	0
Identity	Vol.3.1 Marzo 1/2011	5	8	1	4	0	0	0	0	1
Digital Identity	Marzo 15,	5	12	1	3	0	2	3	2	0

	2011. Vol 3.2									
Best Practices	Vol.4 Abril 15/2011	4	7	1	3	0	0	0	0	0
Egyptation	Vol.5 Mayo 1/2011	4	3	1	3	0	0	6	0	1
Write-shop	Junio 3, 2011 Vol.6	1	8	1	1	0	3	0	0	0
The Digital Dinosaurs	Vol. 7 Junio 15/2011	2	15	1	1	0	0	0	0	0
Is social the New Personal?	Vol. 8	13	28	1	13	0	0	17	1	15
Net Governance & Regulation	Julio, 2011 Vol.8.2	16	23	1	15	1	0	0	2	15
Decoding Web	Vol. 8.3	2	8	1	1	2	0	0	1	6

Groups	Octubre/2011									
Digital Art	Dic 2011. Vol. 9.1	7	6	1	5	1	1	0	0	0
Piracy, Privacy and the Wiki Way of Web	Enero, 2012. Vol.9.2	13	11	1	13	0	0	45	1	0
Home Alone	Vol.10.1 Abril/2012	7	8	0	7	2	0	4	4	1
Brave New World	Mayo, 2012. Vol. 10.2	8	27	1	7	4	0	8	0	8
Changing face of citizen action	Vol. 10.3 Diciembre/2012	17	16	1	16	4	1	2	1	16
Total	19 ediciones	119	216	18	103	14	10	94	15	65

De las 19 ediciones estudiadas, el mayor número de publicaciones tienen la naturaleza del corto informativo, sería más o menos como un *tweet* o *abstract* sobre las últimas noticias tendencia que todo nativo digital debería conocer para debatir dentro del colectivo y en redes sociales.

El segundo lugar lo ocupa el género de la noticia sobre temas concernientes a la convocatoria de artículos de un dossier determinado. Finalmente, el artículo de opinión ocupa la tercera posición en cuanto a los géneros más usados debido a que este permite la libertad de expresión del articulista en base a los fenómenos sociales que afectan la coyuntura de vida del nativo digital.

En cuanto lugar se presentan las frases con una cantidad reiterativa de uso puesto que los nativos digitales transcriben literalmente máximas y pensamientos de grandes científicos, genios y figuras del ámbito de la tecnología como fuera el caso de Steve Jobs, Bill Gates, entre otros, a fin de enriquecer sus contenidos con expresiones legitimadas y abrir un debate en torno a ellas.

En quinto lugar tenemos a la semblanza o biografía, donde se despliega el perfil profesional y académico de los autores de los 19 *newsletters*, con el objetivo de establecer contactos en la comunidad global de *Nativos Digitales con una Causa* y asimismo presentar las líneas de investigaciones de los autores, su pertinencia y experticia, al escribir un determinado tema en la llamada de artículos de los dossiers.

A continuación (ver tabla 29) se presenta el tipo de imagen contenida en cada uno de los 19 *newsletters Links in the Chain* y que también son parte del estudio de las narrativas híbridas, pues lo visual complementa el mensaje textual.

Tabla 29. Tipos de imágenes de las revistas *Links in the Chain*

Dossier	Edición	Ilustración	Fotografía	Meme	Logos	Infografía	Cómic
Cyber Allolgy	Ed. 1 Dic 15/2010	0	2	1	0	0	1
Digital Natives with a cause	Ed. 2. Dic 30/2010	0	5	0	0	0	0
Connections I	Vol.2.1 Enero15/2011	1	5	1	1	0	3
Connections II	Vol.2.2 Enero 30/2011	0	4	0	0	0	0
Digital Evolution	Febrero 15, 2011. Vol.2.3	2	8	0	0	0	0
Identity	Vol.3.1 Marzo 1/2011	1	4	0	0	4	1
Digital Identity	Marzo 15, 2011.	1	11	0	0	0	0

	Vol 3.2						
Best Practices	Vol.4 Abril 15/2011	0	6	0	0	0	2
Egyptation	Vol.5 Mayo 1/2011	0	4	0	0	0	1
Write-shop	Junio 3, 2011 Vol.6	0	4	0	0	0	1
The Digital Dinosaurs	Vol. 7 Junio 15/2011	1	2	0	0	3	3
Is social the New Personal?	Vol. 8	2	42	0	1	2	2
Net Governance & Regulation	Julio, 2011 Vol.8.2	6	20	0	0	2	1
Decoding Web Groups	Vol. 8.3 Octubre/2011	4	10	0	0	2	2

Digital Art	Dic 2011. Vol. 9.1	19	15	0	0	1	0
Piracy, Privacy and the Wiki Way of Web	Enero, 2012. Vol.9.2	22	23	6	0	0	1
Home Alone	Vol.10.1 Abril/2012	7	29	0	0	0	6
Brave New World	Mayo, 2012. Vol. 10.2	18	16	0	3	1	0
Changing face of citizen action	Vol. 10.3 Diciembre/2012	13	48	5	2	1	1
Total		97	258	13	6	16	25

En las ediciones de las 19 revistas *Links in the Chain* la mayoría de imágenes que se utilizan son *fotografías*, entre las que destacan perfiles de redes sociales de los autores, autorretratos, conflictos sociales alrededor del mundo, imágenes de exposiciones tecnológicas. La realidad es el primer instrumento que acompaña a las narrativas híbridas dentro de la revista, puesto que sus temas son alejados de la ciencia ficción y están más preocupados en los fenómenos sociales y la transformación de sus entornos cotidianos de vida.

En segundo lugar, los nativos utilizan las *ilustraciones* editadas en softwares de diseño, corregidas digitalmente, con intervención estilizada en cuanto a colores, trazos y formas, sea para mejorar o modificar la imagen original según los intereses del autor y sus intenciones comunicativas en la construcción del texto.

En tercer lugar, exponen *cómics* para enviar mensajes de ironía, contradicción, paradoja y humor negro, con lo cual arremeten al orden social y a la racionalidad del mundo moderno, a través del juego con el absurdo y los pseudo valores que ha adquirido el sujeto contemporáneo.

En cuarto lugar se presentan las imágenes de infografía como mecanismo pedagógico de enseñar al lector de forma amigablemente visual contenidos referidos a un tema determinado, cuyos datos e informaciones se caracterizan por su sencillez, comprensión y naturalidad.

Finalmente, es importante rescatar el uso de los memes que ocupan la quinta posición de imágenes más recurrentes dentro de las revistas *Links in the Chain*, ya que gracias a ellas los nativos digitales muestran su originalidad a través de manipular imágenes reales superpuestas con mensajes creativos e hilarantes por parte del autor.

Referencias bibliográficas capítulo VI

- Cortini, M. & Tria, S. (2014). Triangulating Qualitative and Quantitative Approaches for the Analysis of Textual Materials: An Introduction to T-Lab. *Social Science Computer Review*, 32, 561-568.
- Fontaines, T. (2010). Integración metodológica en el proceso de investigación en ciencias sociales: una aproximación teórica. *Revista Estudios Pedagógicos*, 169-181.
- Hernández Fernández, B. (1994). *Metodología de la Investigación*. Bogotá: McGraw Hill.
- Jobs, S. (2014). *Conversaciones con Steve Jobs*. Madrid: Editorial Confluencias.
- Marín, J. y Branch, A. (2008). Aplicación de dos nuevos algoritmos para agrupar resultados de búsquedas en sistemas de catálogos públicos en línea (OPAC). *Revista Interamericana de la Biblioteca de Medellín*, 31, 47-65.
- Molero de Cabeza, L. (1985). *Lingüística y Discurso*. Maracaibo: Universidad De Zulia.
- Molero de Cabeza, L. (1993). Fundamentos de una Clasificación del Relato Guajiro desde la Perspectiva Semántica. *Revista Opción*, 12, 125-138
- Molero de Cabeza, L. (1995). Eventos y Actantes en un Relato Guajiro. *Revista Opción*, 18, 87-105.
- Molero de Cabeza, L. (1999). Análisis de dos discursos del proceso electoral de 1998 bajo un Enfoque Semántico-Pragmático. En *El Discurso Político Venezolano*. Caracas: Fondo Editorial Tropikos.
- Molero de Cabeza, L. (2000). Sistema de Casos y Análisis del Discurso. *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, XXVI (1), 211-223.
- Molero de Cabeza, L. (2001). Formas y Estrategias de Persuasión en el Discurso Político Venezolano. La Construcción del Yo y del Otro bajo un Enfoque Semántico y Pragmático. *Discurso y Sociedad*, III (4), 79-106.

- Molero de Cabeza, L. (2002). El Personalismo en el Discurso Político Venezolano. *Convergencia-Espacio Abierto*, 11(2), 291-334.
- Molero de Cabeza, L. y Galbán, A. (2002). Estrategias Discursivas de Oposición en el Discurso Político Electoral Venezolano. En *El Discurso Político en las Ciencias Humanas y Sociales*. Caracas: Fonacit.
- Molero de Cabeza, L. y Franco, A. (2002). *El discurso político en las ciencias humanas y sociales*. Caracas: Fonacit.
- Molero de Cabeza, L. y Cabeza, J. (2003). Secuencias y Organización Discursiva en Textos del Sistema Educativo Venezolano. *Boletín de Lingüística*.
- Molero de Cabeza, L. (2003). Recursos lingüísticos y estrategias discursivas en la construcción de la imagen del pueblo en el discurso político venezolano. *Revista Oralía*, 6, 215-236.
- Nag, W. & Townsend, D. (2012). Words as Tools: Learning Academic Vocabulary as Language Acquisition. *Reading Research Quarterly*, 47, 91-108.
- Stahler, J. (2016). *Go Comics*. Disponible en: <http://www.gocomics.com/jeffstahler>
- Sierra Bravo R. (1995). *Técnicas de investigación Social Teoría y ejercicios*. Madrid: Editorial Paraninfo.

CAPITULO VII

APRECIACIONES SOBRE EL ANÁLISIS DE RESULTADOS

La tecnología por sí sola no basta.

También tenemos que ponerle el corazón.

(Goodall, 2006).



Fuente: Hernández (2015)

ÍNDICE CAPÍTULO VII

Análisis de clúster y biplot de palabras.....	299
Análisis de la identidad digital.....	311
Análisis de las narrativas híbridas.....	320
Discusiones teóricas.....	328
Construcción discursiva de la identidad en la interacción.....	332
Estrategias discursivas e identidad.....	337
Relatos de identidad: significantes y significados.....	338
La investigación social y la ciudadanía cívica en Internet.....	339
Contexto de la Sociedad del Conocimiento y web 2.0.....	346
Referencias bibliográficas.....	355

7.1. Análisis de clúster y biplot de palabras

Frente a los resultados cualitativos mostrados en el programa T-LAB 9.1., podemos visualizar la presencia de ejes temáticos vinculados a la representatividad de los nativos digitales en la escritura de los *newsletters Links in the Chain* y su auto representación como movimiento insurgente, alternativo y de adhesión al cambio.

El reporte de clúster y biplot de lemas característicos y recurrentes en cada uno de los *newsletter* nos pone en presencia de esos tópicos privilegiados o núcleos semánticos que orientan la variabilidad discursiva de los miembros del colectivo.

A través de ellos ahondaremos en el comportamiento ostentado por estos actantes sociales y la construcción de sus narrativas híbridas. Al analizar los títulos, síntesis y destacados así como los contenidos en extenso de las 19 revistas surgieron los siguientes temas (ver tabla 30):

Tabla 30. Clústers en títulos, síntesis y contenidos en extenso de *Links in the Chain*

<p>Títulos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La cultura de la resistencia y el arte de inventar el futuro. 2. Creación de historias y contenidos a través de medios interactivos y redes sociales por parte de los nativos digitales. 3. El nativo digital como hacktivista: un movimiento insurgente que demanda el derecho a la libertad de información para la emergencia de un mundo abierto. 4. La identidad en Internet se construye gracias a la realidad aumentada y los datos abiertos. 5. Un llamado a la acción colectiva para la construcción de un nuevo sujeto histórico: el activismo social y la protesta 2.0 en las calles.
<p>Síntesis y destacados</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estrategias y acciones de participación política y de profesionalización en las trayectorias de vida de los jóvenes nativos digitales. 2. Contribución de las tecnologías de la información y el tecno-arte a la generación de valor en la vida cotidiana. 3. Privacidad de la intimidad y defensa de la información personal, la libertad de expresión y el conocimiento abierto en la web y las redes sociales.
<p>Contenidos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. El uso tecnológico que hacen los nativos digitales: estudio de sus capacidades, hábitos y preferencias de consumo. 2. El arte y el activismo, dos reliquias analógicas que se han transformado en la web 2.0. 3. Anonimato, privacidad y seguridad: nuevos derechos humanos a ser regulados dentro de Internet.

Como se observa algunos de los temas recurrentes identificados en el análisis cualitativo de contenido, a través el software T LAB 9.1., son comunes entre sí. Por ello, se los puede acotar en cuatro temas base que condicionan el discurso del colectivo *Nativos Digitales con una Causa*. A continuación sintetizamos los cuatro ejes que denotan los intereses y particularidades de los nativos digitales:

1. Cultura de la resistencia, acción colectiva, ciudadanía activa, activismo digital, hacktivismo, reivindicación de los derechos humanos, libertad de información y los datos abiertos.
2. Privacidad de la intimidad, defensa de la información personal, anonimato y seguridad en las redes sociales.
3. Arte digital, tecnoarte y realidad aumentada.
4. Profesionalización, generación de valor de la tecnología en la vida cotidiana, estudio y ventajas competitivas.

Cada uno de estos temas entrará a discusión en primer lugar con el estudio de la etnografía virtual del proyecto *Nativos Digitales con una Causa* y en segundo lugar con investigaciones de autores referentes en el tema de la identidad digital y las narrativas híbridas.

1. *Cultura de la resistencia, acción colectiva, participación política, ciudadanía activa, activismo digital, hacktivismo, reivindicación de los derechos humanos, libertad de información y los datos abiertos*

Los miembros del colectivo *Nativos Digitales con una Causa* se perciben a sí mismos como protagonistas de su proceso histórico y sus contextos de vida en la Sociedad del Conocimiento. Al estar el colectivo integrado por miembros de diferentes partes del mundo, se testimonian múltiples realidades y significativos esfuerzos por lograr una sociedad más justa, equitativa y políticamente estable y democrática, hablando de testimonios ocurridos, de primera mano, en países como Siria y Egipto.

Para los nativos digitales, la democracia es sinónimo de ciudadanía activa y el reto de los jóvenes en la actualidad lo perciben como un empoderamiento radical de las tecnologías de la información a fin de reivindicar una lucha permanente por los principios humanos inalienables del ser humano en la posmodernidad. A partir de esta idea, escriben artículos de opinión, editoriales y estructuran noticias investidos de la figura del periodista ciudadano, *FreeLancer* (ver figura 48).

Figura 48. Dossier *Digital Activism*, newsletter *Links in the Chain*

Strong social capital still needed for protest in Sub-Sahara to succeed

By James Mlambo

"Social capital" - the notion that societies succeed, democracy works and thrives when people are bound tightly together in networks of common purpose.

The theory was popularised by Dr. Putman in his book *Making Democracy Work*. He scrutinised how society and democracy prospered in Northern Italy and the United States in the mid 20th century. Putman argues formation of all manner of clubs, activist groups and voluntary associations were a catalyst.

Putman's ideas go a long way to explain why it took Egyptians and Tunisians more than 30 years to take the giant step towards democracy.

Egypt in the last three decades was a country full of lonely persons. No strong and large networks to talk of. No political grouping strong enough to challenge Hosni Mubarak and his military associates. Thirty years later all has changed, thanks to emergence of mobile technology.

One social observer, Doug Saunders, after his first visit to Egypt said "Life for many (in Egypt) was a lonely oscillation between home, mosque and workplace, with nothing to bind people in a way that could change the country or its society."

On a second visit in Doug's perception had changed. He said, "I noticed something else: Everyone I met under 20, even in fairly poor communities, spent their spare time at the Internet café. In



An Egyptian during protests earlier in the year

tion Square demanding Mubarak should leave office.

Unprecedented pressure was applied on the dictator by multitude upon multitude in the Square leaving him with no option but to resign. Technology had for the first time been successfully used in Africa to unite people, push demands into public realm and bring about change in a bloodless coup.

Egyptian and Tunisian revolutions are not products of overnight design but are a result of a great amount of social capital widely described as being young and connected. For example Sami Ben Gharbia, a Tunisian exile in Berlin who runs Nawaat.org said, "It's very grassroots (Tunisian revolution), in both the online and the offline world," he says, "On the

However, use of SMS in Zimbabwe to bring people in the streets is still not possible. The regime is still very strong and a threat to mobile communication operators to the extent that they may switch people off than to be used to carry political messages.

Trevor Ncube, proprietor of *Newsday* (an independent paper) and CEO of South African based *Mail and Guardian* weekly expressed a popular view when he said, "Mobile operators are likely to be jittery to be seen to be used by the public to communicate messages that are

perceived to be political. But whether they can do anything about people communicating SMSs from person to person, messages that are revolutionary and are seen to be radical is one thing, and whether the government can come in - but Zimbabwe being what it is, you cannot conclude the government coming in and victimising a mobile operator on allegation that subscribers are using your platform to communicate political messages."

It is important to note that dictators also use the internet (they are digital natives with a cause tool), notably in thwarting the formation of strong social capital. Recently a facebook user in Zimbabwe was arrested for simply posting two lines of text deemed critical of the government. In countries like Zimbabwe people are still to understand simple tricks in cyber-situation like using proxies, annunciation

Fuente: *Links in the Chain* (2011)

2. *Privacidad de la intimidad, defensa de la información personal, anonimato y seguridad en las redes sociales.*

Otro de los temas de interés para el colectivo gira en torno a la privacidad, el derecho al olvido, la protección de datos, el registro y el historial de información personal en Internet, debido a que una de las preocupaciones de los nativos digitales es que la información de sus perfiles en redes sociales y aquello que reservan en la esfera íntima de su vida privada se vea expuesto de forma abierta e indiscriminadamente en el ciberespacio, lo que podría generar vulneración de sus derechos como usuarios.

Asimismo, abordan el delito de la suplantación de identidad y la piratería digital. Por ejemplo, Nishant Shah, nativo digital de la India, desarrolló una reflexión titulada *Mantenlo privado*, donde explica lo siguiente:

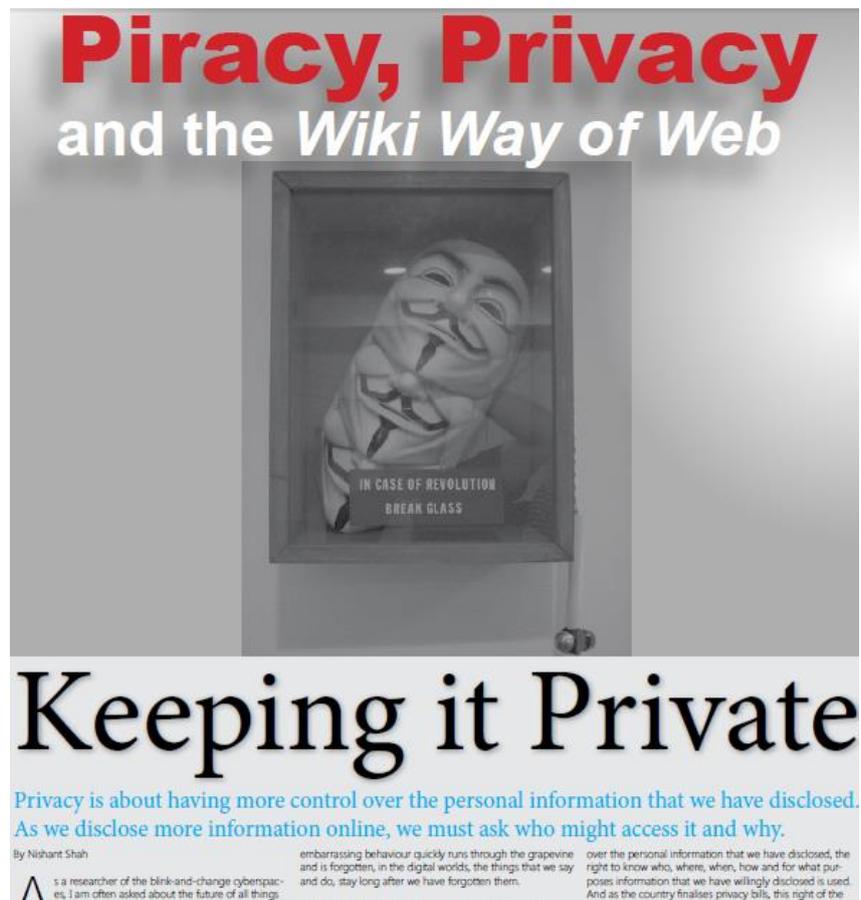
En el mundo digital, la privacidad significa tener un mayor control sobre la información personal, eso implica el derecho a saber quién, dónde, cuándo, cómo y con qué fines se utiliza la información que hemos dado a conocer en la red. Este es un derecho de todos los individuos pues a día de hoy la información privada está en juego, ya que alimenta intereses lucrativos de empresas corporativas y transnacionales (Shah, 15 enero 2012).

En este artículo, Shah (2012) explica que en Internet hay una necesidad de establecer una mejor regulación alrededor de la protección, minería, retención y recuperación de datos, política que no ha sido legislada en ninguna norma internacional. Por ello, considera que cualquier usuario está a merced de elaborados términos que acepta al firmar una cláusula de servicio en línea.

Por ejemplo, interpela Shah (2012) al lector, “¿usted se ha puesto a leer las cláusulas de servicio de la red social *Facebook*?”. Como nativos digitales, argumenta el autor, “es el momento de pasar de una comprensión básica de la vida privada, en el sentido de divulgación de la privacidad, a una noción más crítica de control global de la información, a fin de saber quién está haciendo qué con su información privada y cómo debemos tener algo que decir respecto a ello”.

Es hora de darnos cuenta, manifiesta Shah (2012), de que simplemente “no porque tengamos nada que esconder, nos encontremos en un estado permanente de divulgación de nuestros datos más íntimos” (ver figura 49).

Figura 49. Dossier *Piracy, Privacy and the Wiki Way of Web*



Fuente: *Links in the Chain* (2011)

3. *Arte digital, tecnoarte y realidad aumentada*

Un tema adicional que se expuso fue el arte digital, tomando casos de estudio de la curaduría, grafiti, arte aumentado, arte experimental, arte pixelado, fotografía collage, mosaico, instalaciones e interacciones en tiempo real entre el artista y su público (ver figura 53), destacando la participación novel de los nativos digitales como promesas artísticas, cuyas obras se han inspirados en temas de tecnología y su relación con la sociedad.

Cabe mencionar que el colectivo percibe al arte como una expresión de libertad en un contexto represor, apuntando casos de artistas en la India que dibujan desde la cárcel o mujeres que en el anonimato crean cómics con mensajes de igualdad y equidad de género.

El arte es una bandera de lucha personal por resignificar los sentidos sociales de sus contextos de vida y que su público objetivo perciba el mundo interior de ese artista, nativo digital, un estado de inconformidad con el orden del mundo establecido.

Figura 50. Dossier *Digital Art*



Fuente: *Links in the Chain* (2011)

4. *Profesionalización, generación de valor de la tecnología en la vida cotidiana, estudio y ventajas competitivas.*

Con el uso de las herramientas digitales, los miembros del colectivo consideran tener la posibilidad de crear investigaciones científicas, de naturaleza innovadora y alternativa, en un diálogo global y compartido. De esta forma, contribuirían a la transformación social a través de herramientas que creen dominar y sobre las cuales versa su competencia y habilidad. La alfabetización digital en este punto, es importante, pues la consideran un factor clave para cambiar sus contextos de vida.

No se trata de conocer una tecnología especializada, sino de un uso estratégico de la tecnología a la que cualquier persona pudiera tener acceso. Un nativo digital no tiene por qué utilizar las últimas iPod o interfaces móviles de alta definición; al contrario, lo que busca el colectivo es comprender cómo pueden movilizarse utilizando tecnologías básicas de uso y lo más importante, cómo estas tecnologías potencialmente fortalecerían las causas que defienden.

Según Carmelita Lapadula (2011), nativo digital de la Argentina, hoy en día tenemos un enorme aumento de tutoriales en la web 2.0, a los cuales podemos acceder sin costo alguno y así, difundir desde nuestras propias casas y a todo el mundo, material inalterado, virgen, amateur, de quienes somos los nativos digitales. Según Lapadula (2011), los nativos digitales tenemos dos desafíos:

- 1) estudiar todas las formas posibles para crear una película sensible, honesta y profunda que hable de nosotros ante los ojos del mundo.
- 2) crear un tipo especial de conciencia que nos ayude a comprender lo que es necesario y significativo en nuestra vida.

En otras palabras, explica Lapadula (2011), los nativos digitales somos nuestra propia película y el reto que debemos conquistar es cómo utilizar la tecnología para encontrar nuestra propia expresión, marca e identidad. Esta nativa digital recomienda registrar fragmentos de la vida cotidiana, no como una escena donde los personajes no sean conscientes de que están siendo filmados, sino como registros significativos que permitan a una audiencia global adquirir un nuevo significado sobre lo que es un nativo digital.

El mensaje final de Lapadula (2011) es que las redes sociales son un ojo fílmico, más perfecto que el ojo humano, que sirven para explorar el caos que inunda el universo íntimo de un nativo digital, un escenario de simulaciones que simplemente es igual al universo de la vida real (ver figura 51).

Figura 51. Artículo de María Carmelita Lapadula, nativa digital de Argentina

Buzz Around Town

Comment: *Do we have different identities online?*

Brendon O'Brien Looks into the possibility of "too much digital campaign" in his piece, *When The Digital Campaign Is Too Much...*
<http://digitalnatives.in/brendonobrien/blogs/when-digital-campaign-too-much>

Read **Paola's** South America Nations and imaginary frontiers?
<http://digitalnatives.in/paola/blogs/south-america-nations-and-imaginary-frontiers>

The English dictionary is ever growing, we see words added each year.



Fuente: *Links in the Chain* (2011)

Por otra parte, Angelina Maesy (2011), nativa digital de Indonesia, exploró la idea de buscar procesos en red, de pertenencia y trabajo colaborativo, que las tecnologías digitales estén produciendo en la actualidad, como estudios de caso y buenas prácticas de uso. Por ejemplo, recomienda enfocarnos en modelos alternativos de teletrabajo y en el surgimiento de nuevos colectivos y comunidades en línea, liderados por nativos digitales, que estén ganando la batalla a corporaciones y multinacionales.

Para Amina Taha (2011), nativa digital de Marruecos, la necesidad no es identificar áreas particulares de cambio, porque a su criterio el cambio es personal y subjetivo, sino de reconocer los procesos por los cuales el cambio puede ser provocado y discutir en torno a la infraestructura logística, financiera e intelectual que puede ser desarrollada a fin de facilitar y aumentar las fortalezas del cambio. Estos elementos deberían permitir la conexión con compañeros y mentores a nivel global que debatan sobre los problemas sociales más difíciles a ser afrontados, a día de hoy, por los nativos digitales.

Simeon Oriko (2011), nativo digital de África, explica que los nativos digitales son aquellas personas capaces de reconocer las múltiples oportunidades que ofrece la tecnología. Desde su postura, un nativo digital tiene la capacidad única de buscar, seleccionar y hacer un uso efectivo de diversas herramientas tecnológicas para alcanzar sus objetivos personales y los objetivos de su comunidad.

Además Oriko (2011) señala que, como colectivo, *Nativos Digitales con una Causa* son jóvenes ajenos a intereses lucrativos y demuestran un genuino valor por la tecnología, buscando en ella el emprendimiento y la transformación social.

A criterio de Oriko (2011), en los nativos digitales funciona la regla *90/10*, donde la tecnología es *10%* y el esfuerzo humano *90%*. Los esfuerzos se derivan de un proceso cognitivo integrador que otorga a la tecnología el valor que merece a fin de resolver los problemas actuales del entorno y satisfacer las necesidades sociales de un mundo globalizado.

Por lo tanto, la mediación y resolución de conflictos se convierte en un concepto fundamental en el desarrollo de software liderado por los nativos digitales. Desde una perspectiva más amplia, el carácter de los nativos digitales está definido por los principios y valores que defienden y representan en sus interacciones diarias con las tecnologías. Por ejemplo, se destacan valores del colectivo tales como: libertad, tolerancia, convivencia, colaboración, innovación, movilización, participación e intervención.

Según Oriko (2011), *Nativos Digitales con una Causa* ha sido capaz de conceptualizar correctamente el valor de la tecnología y partiendo de ello ha buscado cualquier forma de cambio e impacto en los contextos particulares de vida de sus miembros. Esto ha creado un marco de acción estratégica para liderar movilizaciones que combinan el uso humanista de la tecnología y se traducen en exitosos casos de activismo digital y vinculación con la colectividad.

Por lo tanto, los nativos desempeñan una función facilitadora y mediadora entre la tecnología y la sociedad, ya que como jóvenes buscan resignificar el sentido del mundo para lograr el buen vivir de los colectivos más vulnerables e invisibilizados en la sociedad posmoderna.

Finalmente, es importante destacar que Oriko (2011) propone el término *alter-nativos digitales* para identificar a aquellas personas que poseen una estructura mental idónea para el conocimiento autodidacta, flexible e independiente. Para los *alter-nativos digitales*, el uso estratégico de la tecnología es su prioridad, ya que de esta relación emergen oportunidades, experiencias y trabajos únicos, que marcan *un antes y un después* en la vida de los jóvenes.

La reflexión de Oriko (2011) considera necesaria la creación de paradigmas, pragmáticos y estándares, para la utilización eficaz de las tecnologías digitales

7.2. Análisis de la identidad digital

A finales del verano de 2010 dos talleres en Taiwán y Sudáfrica reunieron a 50 Nativos Digitales de Asia y África. El taller en Taiwán se enfocó en las políticas, las implicaciones sociales y los procesos de cambio que emergen a partir de las buenas prácticas tecnológicas.

Por su parte, el taller en Johannesburgo denominado *Mi burbuja, mi voz y mi espacio*, se enfocó en el cambio y sus procesos derivados, así como el papel que juegan los Nativos Digitales en la Sociedad del Conocimiento. Una de las preguntas clave de ambos talleres giró en torno a *¿qué significa ser un nativo digital?* Estas fueron algunas de sus respuestas:

- El poder de la palabra *Nativo digital* se encuentra en su capacidad de reinterpretarla, es una denominación que lleva algunas ideas interesantes acerca de lo que significa ser un nativo digital. Para el colectivo, un nativo digital no es sólo un usuario que hace uso de las tecnologías, sino que además se ha dado cuenta de las posibilidades y potencialidades de las tecnologías aplicadas a su vida cotidiana y a su comunidad.

- El nativo digital se define a sí mismo por sus causas que representa. Sin embargo, también se incluye en esta definición a aquel usuario que puede validarse a sí mismo como agente de cambio social, sin que para ello esté involucrado en una organización determinada, ya que con la defensa de una causa se lograría la adhesión de los movimientos sociales al sentirse identificados como nativos digitales.
- Estas causas no tienen que ajustarse a una definición de cuál tiene más o menos peso social. Por ejemplo, las causas pueden variar desde algo tan personal como el prosumismo en tiempo de ocio (creación de canales de *YouTube*) hasta la defensa y protección de animales. El fin en cualquier caso es lograr el cambio social en la enorme condición de minoría que el colectivo representa.
- Identificar con una causa resulta de la transformación subjetiva de cualquier usuario frente al uso tecnológico y a una relación integral entre él y la máquina, lo que conduce al reconocimiento y a la toma de consciencia de que las tecnologías pueden re-estructurar significativamente la vida de los jóvenes.

De igual manera, en los talleres de Taiwán y Sudáfrica los nativos digitales abordaron aspectos como: interfaces, avatares, perfiles en redes sociales, múltiples personalidades en línea, relación usuario-máquina, identidad sexual, relaciones virtuales, derecho a estar desconectado y la noción de soledad e individualismo.

Para el colectivo, es importante que el usuario nunca deje de analizar, cuestionar y preguntarse quién fue, quién es y quién se está convirtiendo frente a los escenarios virtuales.

La identidad digital busca que la filosofía de la reflexión e introspección subjetiva, intimista e individual de los usuarios, miembros del colectivo, se exprese en base de sus testimonios y experiencias, relacionados con la libertad de expresión y la creación de una voz propia sobre la causa o causas que defiende. Vemos entonces que la expresión *quién soy* está mediada por los propios relatos del sujeto enunciador.

Por ejemplo, María Carmelita Lapadula (2011), nativa digital de Argentina, se preguntó en uno de los *newsletter Links in the Chain*, “¿tendremos los nativos digitales diferentes identidades en línea?” A lo que ella mismo respondió que cuando hablamos de los perfiles en redes sociales no es lo mismo hablar de una reproducción de la vida real, citando el caso de avatares que corresponden a una ficcionalización de la vida analógica del usuario.

En este sentido, se cuestionó sobre si en la actualidad aún es pertinente hablar de la diferenciación entre nativos e inmigrantes digitales, excluyendo a unos y otros por condiciones de edad, habilidades tecnológicas, idioma, región, etc. Para Samuel Tettner (2011), nativo digital de Venezuela:

El tema de los dinosaurios digitales es una exploración de lo no digital por aquellos que somos digitales. Lo no digital se da cuando reconocemos aquellos aspectos sensoriales de nuestra vida y su vinculación *offline*, por ejemplo, con los objetos tradicionales de escritura (Tettner, 15 junio 2011).

Para el colectivo, lo no digital comprende los siguientes casos:

- Instrumentos de escritura como el papel.
- El acto mismo de escribir a mano.
- Recuerdos y sentimientos que evoca la vida fuera de línea.

Según el colectivo *Nativos digitales con una Causa*, un usuario puede ser nativo e inmigrante digital al mismo tiempo, ya que el solo hecho de sentir una romántica e idílica relación con la escritura análoga, hace que experimentemos prácticas no digitales con la misma intensidad con que defendemos las causas en línea.

A criterio de Tettner (2011), la escritura es una de las actividades humanas claves que el mundo digital está haciendo obsoleta, reduciendo drásticamente el ámbito de su aplicación y uso. Asimismo, explica, muchas actividades que solían ser parte de nuestra vida cotidiana ahora están siendo parcial o totalmente mediadas por el mundo digital, reduciendo significativamente la naturaleza misma de la identidad y cultura del hombre. Finalmente, Tettner (2011) plantea varias interrogantes para que el lector cuestione el sentido de una vida, con o sin tecnologías (figura 56).

- ¿Es un hecho que hemos elevado el ordenador a una posición central, como un eje primario de nuestras vidas?
- ¿Existen áreas de nuestra vida que lo digital no ha tocado? ¿Alguno de ustedes todavía escribe a mano periódicamente? ¿Usted mantiene aspectos específicos de su vida distanciados de lo digital?
- ¿Internet y otras tecnologías continuarán devorándolo todo a su alrededor?
- ¿Los dinosaurios digitales son más seres humanos que los propios nativos digitales?
- ¿Los nativos digitales nos hemos convertido en una especie de cyborg?

Figura 52. Dossier *The Digital Dinosaurs*

The Digital Dinosaurs

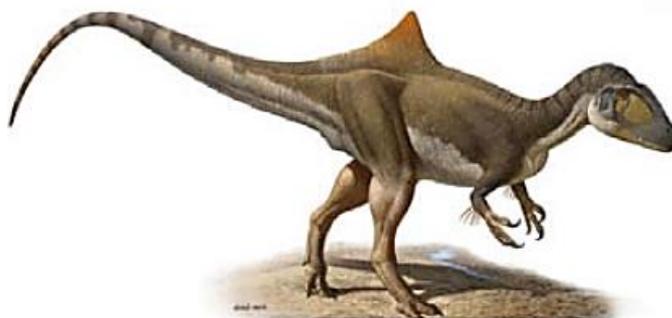
Welcome to this edition of Of "Links in the Chain". The theme is Digital Dinosaurs, an exploration of the non-digital by those who are digital. The featured story of this issue is a monologue by Nilofar which explores the sensual aspects of humans and their objects of writing. Not only writing instruments, but the paper, the surface, the act of writing itself and their associated memories and feelings are dissected in an almost compulsive way to show the romantic relationship that we construct with the experience of writing. Writing as you know is a top candidate for the title of those key human activities which the digital world is making obsolete or reducing drastically in scope and usage.

One of the comics on this issue touches on the same idea. So many activities we used to be part of are now either partially or fully mediated by the digital world. Does that fact elevate the computer to a position where it stands in the center of our lives? As a Digital Native, are there areas of your life which the digital hasn't touched? Do any of you still write by hand periodically? I know my own handwriting is terrible, after years of little to no use. Do you specifically keep some aspects of yourself distanced from the digital? Will the internet and other technologies continue to engulf everything around them?

You will notice that the Facebook group has been very alive with conversations, links, discussions and more. We have tried to capture some of that goody goodness in the newsletter, but the best way to experience it is to be a part of it yourself.

Till next time,

Samuel



Fuente: *Links in the Chain* (2011)

Otros miembros del colectivo como YiPing Tsou (2011), nativa digital de Taiwán, y Simeón Oriko (2011), nativo digital de Kenia, manifestaron que en vez de preguntar *¿qué constituye la identidad del nativo digital?* se debería decir *¿cómo yo me relaciono con la nominación de nativo digital?*

Pues la segunda interrogante aborda este discurso, de manera colectiva, y no significa una disputa acerca de quién es o no es nativo digital. Esta pregunta lleva implícitas nuevas formas de comprender nominaciones y procesos de identidad, mediante los cuales se pueden incluir a personas que previamente habían sido invisibilizadas por las ciencias sociales.

Existieron miembros del colectivo que afirmaban una identidad del nativo digital vinculada al cambio y la transformación social. Por ejemplo, Cole Flor (2011), nativa digital de Filipinas, se negó a asumir el conjunto de expectativas que se empuja sobre los jóvenes en la actualidad y en su lugar comenzó a explicar lo que significa para un nativo digital el concepto de cambio.

Aspectos como diálogo, discurso, intercambio y responsabilidad fueron ideas firmemente unidas entre sí, las cuales mostraron el amplio valor que tienen las tecnologías para los jóvenes, pues estas son percibidas como instrumentos de auto-realización y auto-actualización.

Dos miembros del colectivo, Prabhas Pokharel (2011), nativo digital de Nepal, y Nonkululeko Godana (2011), nativo digital de Sudáfrica, respectivamente, exploraron la idea del nativo digital como agente social del cambio, a lo que ellos denominaron *e-agente*.

Para ello, estudiaron casos de trabajo en red, trabajo colaborativo *P2P*, aprendizaje en línea y aprovechamiento de las tecnologías de acceso abierto y gratuito. Ambos hicieron hincapié en la empatía, atención, intercambio y negociación que debería existir en las prácticas cotidianas de los nativos digitales en la web 2.0.

A criterio de Godana (2011), los nativos digitales deberían desempeñarse como *e-agentes* dentro de sus propios contextos de vida, en comunidad y de manera local, enriqueciendo su entorno con todos aquellos conocimientos que pudieran empoderar a la sociedad.

Por su parte, Samuel Tettner (2011), nativo digital de Venezuela, explica que la nominación de ser nativo digital es una manifestación de los jóvenes por retornar la defensa de las causas locales, reivindicando las particularidades de cada contexto en específico y así generar eventualmente cambios y mejoras para colectivos vulnerables.

Para Tettner (2011), poner el foco en las comunidades significa *hacer un zoom* sobre los espacios y personas donde se hacen manifiestos los problemas más radicales de la sociedad. A criterio del autor, comprender el punto de vista de los sujetos permite aflorar aspectos del contexto global que ni las mismas comunidades podían reconocer e identificar.

Para un nativo digital las tecnologías pueden volverse herramientas invaluable que generen procesos virtuosos en la misma comunidad y contribuyan al diseño de nuevas políticas públicas. Su frase es “pensar de forma global para actuar de forma local”, defendiendo así el cambio desde los entornos inmediatos de vida de los participantes del colectivo (ver figura 53).

Figura 53. Artículo de Samuel Tettner sobre Identidad Digital

Digital Native: Twin Manifestations or Co-Located Hybrids

Samuel Tettner reviews 'Digital Natives and the Return of the Local Cause' from Book 1: To Be. The essay is authored by Anat Ben-David.

Ben-David's piece is a well-articulated and informed attempt to resolve two of the several conceptual fuzziness of the term "Digital Native". She attempts this in a philosophical manner: trying to move away from the ontological "who are Digital Natives?" to an epistemological "when and where are Digital Natives?" Her reasoning is that this



Samuel Tettner



Samuel Tettner

Blog

[Institute for Internet & Society 2014, Pune](#)
[Information Design - Visualizing Action \(TTC\)](#)
[Information Activism - Tactics for Empowerment \(TTC\)](#)
[Digital Native](#)
[Methods for Social Change](#)

Events

[Celebrating 5 Years of CIS](#)
[Essay Review: Digital AlterNatives with a Cause](#)
[Tweet a Review of Digital AlterNatives with a Cause Books](#)
[Digital Native Video Contest Announcement](#)

Fuente: *Links in the Chain* (2011)

En este apartado, no podemos dejar de mencionar el criterio de uno de los nativos digitales más activos del colectivo, Simeon Oriko (2011), nativo digital de Kenia, quien escribe lo siguiente respecto a ser nativo digital:

Ser nativo digital significa reconocer el valor de la tecnología y la oportunidad que esta representa para la vida diaria de cualquier joven. Creo que todos los nativos digitales llegan a un punto en el tiempo, a una madurez tal, que someten sus vidas a un momento transformador y es allí justamente que entienden por primera vez el valor de la tecnología en función de aquellas experiencias significativas que han definido su relación con esta (Oriko, 15 abril, 2011).

Un tema adicional dentro del estudio de la identidad digital fue el uso de las redes sociales. Para Shobha Vadrevu (2011), nativo digital de la India, las redes sociales pueden contrarrestar los efectos de la modernidad en aquellas personas que poseen la capacidad de usarlas al 100%.

Este articulista de nacionalidad hindú aplica una narrativa cargada de preguntas como las siguientes: ¿Cómo las personas lidian con las redes sociales en un mercado donde prima la inmediatez y la idea base es lo fugaz? ¿Cómo gestionan adecuadamente sus relaciones en un mundo moderno que es tanto físico como digital? ¿Qué pasa con las personas que no tienen esa capacidad de gestión? ¿Hay alguna manera en que las personas pudieran vivir una vida más social sin el uso dominante de las tecnologías?

Según Shobha Vadrevu (2011), la noción de identidad del nativo digital se encuentra condicionada por la apropiación, consciente y crítica, de las redes sociales, lo que significa una serie de interrogantes que abren futuras líneas de investigación social (ver figura 54).

En este sentido, autores como Vallespín (2011) señalan que las redes sociales se han instituido en un formidable medio de movilización social, ya que han demostrado una enorme eficacia para ampliar el protagonismo de grupos de la sociedad civil, históricamente vulnerados.

En otras palabras, las redes sociales son capaces de alterar significativamente la forma en que viene funcionando la democracia; e incluso, están reorganizando nuestro mundo social y nuestra forma de pensar, puesto que han devenido en una nueva esfera pública capaz de emancipar a los sujetos tradicionalmente dominados.

En síntesis, las redes sociales son la gran esperanza para la gestación de una nueva sociedad, con capacidad para hacer valer sus intereses, valores y visiones del mundo, teniendo un efecto cualitativo sobre las prácticas ciudadanas actuales (Vallespín, 2011).

Figura 54. Artículo de opinión *La Red Social nos hace y nos no hace más solitarios*

Does social media make us lonelier: both yes and no, and more besides – Shobha Vadrevu | Editor's Corner

On the 1st of June this year a very popular Singaporean blogger tweeted the following about his daughter:



Within minutes this tweet was shared on Twitter and Facebook as well, picked up by direct followers and passed on to their followers. More information came in later tweets: a photograph of the little girl, where she had last been seen, and finally, the glad tidings that she had been found. The incident made the national news, because the blogger, who goes by the online moniker "mrbrown" even though his real identity is not a secret, is extremely popular. But it was not the fact that a well-known personality had been in trouble that made the item newsworthy. What made it [front-page news](#) was the scale of the search and the phenomenon of the entire online

Website architecture holds a hidden curriculum that trains us in how to behave as citizens of cyberspace (Longford, 2005). It also trains us about what to expect of our cyberspace experiences. Eli Pariser (2011) tells us that we are trapped in 'filter bubbles' because our searches are being tailored for us by algorithms designed by large corporations like Facebook and Google. While these algorithms make our searches more efficient, they cut us off from the sorts of discoveries that make us more aware of the world and the people around us. Markus Prior (2007) refers to this as an efficient media environment – one in which we get only and exactly what we are seeking.

The effects of this efficiency are alarming to those who believe in the need for a unified public sphere for supporting democracy. But what does it mean at a personal level? If we are cut off from serendipitous encounters with people and information because algorithms have deemed them irrelevant for us, surely that can be a good thing because it means that we can focus more on the things and people that matter to us. Or does it mean that we enter new realms of discomfort as the technologies we use increasingly impose themselves on our psychological and social consciousness?

Fuente: *Links in the Chain* (2011)

7.3. Análisis de las narrativas híbridas de los *newsletter Links in the Chain*

En este apartado se explica el abordaje de las narrativas híbridas de los participantes del proyecto *Nativos Digitales con una Causa*, en los *newsletters Links in the Chain*, en calidad de autores, definidos a sí mismos como *nativos digitales*. El objetivo es relacionar su escritura con la construcción de su identidad digital a partir del abordaje de sus temáticas e intereses.

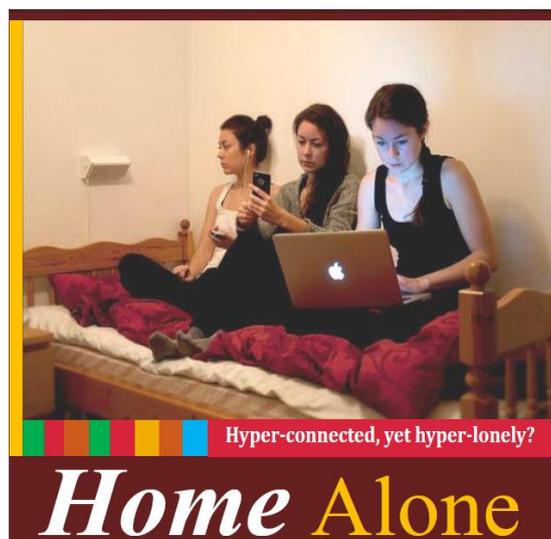
Se busca determinar cómo sus relatos nos cuentan la historia de quiénes son y nos permiten reconstruir el universo de su identidad. Para ello, se estudia el uso del lenguaje y los géneros literarios inscritos en los 19 *newsletters Links in the Chain*.

En las 19 ediciones del *newsletter Links in the Chain* observamos los caracteres básicos de una textualidad híbrida, elementos que se presentan de forma general y repetitiva. A través de ellos se abordan las temáticas del dossier central en una especie, consciente y arbitraria, de experimento estético y de estilo que fortalece el contenido y la forma, sus significados y significantes.

Un ejemplo de estudio es la incursión de elementos fotográficos, de tipo vivencial, donde los autores testimonian el contraste entre el hecho de estar conectado versus la percepción que tienen los nativos digitales de sentirse solos y aislados. Para ello, se autorretratan como protagonistas abrumados por una serie de dispositivos tecnológicos, sin mirarse los unos a los otros, en silencio y en estado de abstracción cognitiva hacia la pantalla.

El caso en mención fue la imagen de portada del dossier *Home alone (Solos en casa)*. Como vemos, la escritura del título principal de este *newsletter* viene acompañada del elemento fotográfico en primer plano, cuyas proporciones se ubican correctamente en los $\frac{3}{4}$ cuadrantes gráficos que interpelan la atención visual del lector (ver figura 55).

Figura 55. Dossier *Home Alone*, newsletter *Links in the Chain*



Fuente: *Links in the Chain* (2011)

Otro elemento presente en los *newsletter* fue el comic, el cual retroalimentó y enriqueció gráficamente el tema del dossier principal. Por ejemplo, el número que abordó el tópico de la realidad aumentada, denominado *Brave New World*, expuso una ilustración de Kali, diosa principal del hinduismo, quien sostiene, en cada una de sus manos, un dispositivo tecnológico diferente, como son: laptop, cámara fotográfica, lápiz USB y teléfono móvil.

Vemos a Kali estar sentada encima de un televisor con sus ojos completamente vendados, lo que de forma connotativa significa sentirse perdida y desorientada en la sociedad de la información y en el contexto de la *Infoxicación*. Este cómic refleja una metáfora de cómo los nativos digitales podemos sentirnos abrumados entre tanta tecnología, sin poder develar su uso real y su orientación significativa para nuestra vida como aquella herramienta que tribute al crecimiento del ser humano.

El paisaje de fondo no es accidental, sino que ubica a Kali en el famoso cuadro *La noche estrellada* del pintor Vince Van Gogh, pintura que la asociamos al sentimiento de la genialidad y la locura, de la racionalidad y la perturbación, en un laberinto acelerado de cambios tecnológicos.

La gráfica proyectada en la pantalla de la TV también complementa el mensaje del cómic puesto que muestra la falta de señal en la conexión televisiva y al mismo tiempo la imagen de un signo de interrogación, lo que tácitamente nos dice: esta historia no tiene un fin conocido, sino muchas interrogantes que demandan posibles respuestas (ver figura 56).

Figura 56. Dossier *Realidad Aumentada*



Fuente: *Links in the Chain* (2011)

En *Links in the Chain* no solo se da presencia a la prosa sino que también se observa la irrupción del verso para describir la interacción del hombre con la máquina. Este fue el caso de Sid Carter (2011), uno de los nativos digitales de Estados Unidos, quien apostó por escribir un poema titulado *Crowdsourcing a Couch*, donde expresa sus sentimientos más profundos en torno a la soledad que experimenta mientras está conectado a las redes sociales y navega por horas, que parecieran incontables y eternas, manteniendo una vida en simulación permanente, sintiéndose invisible, ignorado e inexistente, mientras sigue el curso de su vida digital y sin embargo, agoniza su vida real (ver figura 57).

Figura 57. Poema *Crowdsourcing a Couch*, newsletter *Links in the Chain*

Crowdsourcing a Couch



**We are as lonely
and as connected
as ever before.
When there were
no gadgets, the
loneliness was
invisible, unseen.**

Fuente: *Links in the Chain* (2011)

Para enriquecer los textos, los nativos digitales hacen uso del autorretrato para mostrarse a sí mismo como personas singulares, auténticas y originales, perfiles que se adecuan al contenido expresado entre líneas. Por ejemplo, el tópic que aborda el trabajo colaborativo, organizado y conjunto entre diferentes culturas que conforman el colectivo *Nativos Digitales con una Causa* presenta una imagen complementaria que habla de libertad, camaradería, felicidad y juventud.

En ella observamos a los miembros del colectivo en actividades lúdicas, usando vestimenta informal, sin maquillaje ni accesorios extras. El contenido es integral y coherente entre el mensaje visual y el mensaje textual (ver figura 58).

Figura 58. Miembros del colectivo *Nativos Digitales con una Causa*



#brainfry and #Inspired: The two mental states
the team oscillated between

Fuente: *Links in the Chain* (2011)

En cuanto a las imágenes de los articulistas de opinión que escriben en los *newsletter*, estas no se encuentran reglamentadas por un manual de estilo o de uso unificado de la imagen; al contrario, dejan a libre albedrío del articulista enviar aquella foto postal que crea lo identifique.

En el caso del tema *Conexión establecida*, su articulista Albert Mucunguzi (2011) presenta una imagen saturada a blanco y negro, donde se pierden las facciones del rostro de quien escribe, dando la noción de atemporalidad en el tiempo y espacio. Previamente, se observa que la fotografía ha sido retocada con un software de edición. Esta imagen es un juego estético de arte digital que el autor plantea bajo una postura frontal, formal y seria, interpelando cara a cara al lector. Su propuesta es marcar un sentido profesional diferente, sin perder el lado creativo propio de la juventud. Ya dentro del tema, se estudia la importancia de la web 2.0 para el crecimiento profesional y social del nativo digital.

Al final del artículo se recomienda buscar todos los mecanismos posibles dentro de las redes sociales a fin de crear una comunidad entera de nativos digitales alrededor del mundo. Para Albert Mucunguzi (2011), el gran reto de formar el colectivo *Nativos Digitales con una Causa* ya se ha establecido, ahora el desafío es mantener vigente el trabajo colaborativo y en tiempo real (ver figura 59).

Figura 59. Albert Mucunguzi y su artículo *Connection Established*

“Connection Established.”

The Digital Natives with a Cause? Project, viewed by many as a 3-day workshop in a foreign country has created a foundation for *real-life* collaboration, both in professional and social aspects.



By Albert Mucunguzi
Uganda
albertmucunguzi.com/blog

different level altogether.

From the time we first got email notification about having been selected to attend the workshop in Johannesburg over 3 months ago to the numerous blog posts that were posted on digitalnatives.in, then DigitalNatives group on Facebook and now the Santiago workshop we've witnessed an ever growing community

Fuente: *Links in the Chain* (2011)

En cuanto a los escritos contenidos en el *newsletter*, vemos textos acompañados de hiperenlaces, donde los autores exponen capturas de debates que previamente han establecido en redes sociales en torno al mismo tema, donde ellos han actuado en calidad de moderadores.

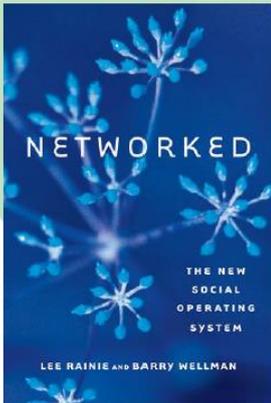
Si antes estábamos acostumbrados a validar cualquier estudio con revisiones bibliográficas y otros métodos tradicionales de investigación, ahora los nativos digitales hacen uso de las herramientas tecnológicas y la web 2.0, apelando al potencial de las redes sociales y la participación activa de los usuarios en línea. En este caso, uno de los autores, Shobha Vadrevu (2011), utilizó su cuenta de twitter para conocer la voz de ‘*el otro*’ en torno a cómo Internet nos hace sentir más aislados.

Otro componente importante en los *newsletters* es el género literario de la reseña y la crítica especializada donde el editor en jefe de cada dossier recomienda a los lectores una selección de diferentes productos o servicios comunicacionales.

Por ejemplo, se aconseja la lectura de libros, películas, eventos y música, vinculados a los intereses comunes del colectivo y cuyo fin sea la educación autónoma y autodidacta del nativo digital en la cotidianidad de su entorno (ver figura 60).

Figura 60. Reseña de libros

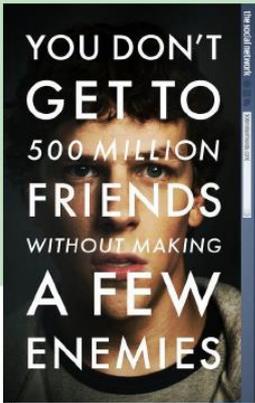
Editor Recommends



Networked: The New Social Operating System
by Lee Rainie and Barry Wellman

Daily life is connected life, its rhythms driven by endless email pings and responses, the chimes and beeps of continually arriving text messages, tweets and retweets, Facebook updates, pictures and videos to post and discuss. Our perpetual connectedness gives us endless opportunities to be part of the give-and-take of networking. Some worry that this new environment makes us isolated and lonely. But in *Networked*, Lee Rainie and Barry Wellman show how the large, loosely knit social circles of networked individuals expand opportunities for learning, problem solving, decision making, and personal interaction.

MIT Press | 2012
ISBN-13: 978-0-262-01719-0



The Social Network
Director: David Fincher

On a fall night in 2003, Harvard undergrad and computer programming genius Mark Zuckerberg sits down at his computer and heatedly begins working on a new idea. In a fury of blogging and programming, what begins in his dorm room soon becomes a global social network and a revolution in communication. A mere six years and 500 million friends later, Mark Zuckerberg is the youngest billionaire in history – leading to legal complications along the way.

Genre: Drama
Release date: 2010
Runtime 120 minutes

Fuente: *Links in the Chain* (2011)

Asimismo, cada *newsletter* presenta un apartado dedicado al cómic, donde los propios nativos digitales, miembros del colectivo, realizan sketches gráficos sobre el manejo de sus relaciones en la esfera pública y privada, una interacción mediada por la tecnología en la coyuntura de la Sociedad del Conocimiento.

En estas imágenes, el autor expone de forma sarcástica las vivencias cotidianas de mujeres lesbianas y sus posts informativos en las redes sociales, donde cuentan los conflictos que sobrellevan como colectivo vulnerable. Este fue el caso de Nilofer, nativa digital de la India, quien explora temas de sexualidad en los entornos virtuales y el devenir de la vida en tiempo real.

7.4. Discusiones teóricas

El apartado de discusiones es de naturaleza interpretativa que, como menciona Sandín (2003) y Álvarez-Gayou (2003), desarrolla interpretaciones de la vida social, busca la comprensión de los fenómenos sociales y en él los factores subjetivos influyen en las relaciones que se establecen entre los sujetos. A continuación, se analizan diferentes posturas teóricas de autores referentes en el tema de la identidad digital y las narrativas híbridas junto a las múltiples matrices de información obtenidas de la etnografía virtual y el análisis cualitativo de contenido.

Hablar de identidad digital y junto a ello, identificar los conceptos de nativo digital y narrativa híbrida, es un ejercicio descriptivo y analítico que retrata el sentir del ser humano posmoderno. En todo caso, esta discusión de resultados referencia la importancia de los sujetos y de los actores sociales quienes construyen el conocimiento a través de los diversos contextos en los que interactúan y se interrelacionan en pleno siglo XXI.

Dicho este preámbulo, la pregunta de quién soy constituye la primera inquietud vital de la existencia humana, fruto de incansables investigaciones, particularmente en la época posmoderna, las cuales buscan saber quiénes somos en el contexto histórico que nos ha tocado vivir.

Desde esta perspectiva, la narración de los propios avatares nos sirve para comprendernos mejor, pues su escritura da sentido a cada uno de nuestros acontecimientos vitales; y por ende a la existencia del hombre. Y es que no podía ser de otra manera: la constatación de quiénes somos por medio de los relatos contribuye a descubrir la noción de identidad personal.

En este contexto, la postmodernidad ha resignificado el surgimiento de paradigmas alternativos, de tipo social y cultural, que permitieron en su momento la emergencia de un nuevo ser humano, una nueva forma de vivir y una nueva forma de ser. La sociedad contemporánea ha situado al individuo en un lugar privilegiado a la hora de definirse a sí mismo en relación con su entorno y ecosistema de vida.

Y es que en la postmodernidad, solo el ser humano es capaz de decir cuál es el lugar que ocupa en el mundo, solo él puede dotar de significado a su existencia y solo él puede responder quién es, al margen de cualquier instancia superior que le trascienda. Entonces, las cualidades de la personalidad del hombre del siglo XXI dicen mucho de quién es y del sentir de su tiempo.

De este modo, el papel que tiene la narración en la construcción de la identidad significa poder configurar un relato en específico, partiendo de una realidad determinada y dirigida a un destinatario que descifre el contenido de tal mensaje. Esta narración del yo se realiza en primera persona, como modo de búsqueda de sentido, unida a la naturaleza temporal de la vida humana.

A la hora de articular el yo intentamos explicarnos qué lugar ocupamos en este mundo y para esto hacemos uso de múltiples y variadas narrativas, puesto que la fuerza poética del yo es un agente principal en el acto de configurar la identidad posmoderna. Desde esta perspectiva, los relatos existenciales reflejan y extraen el sentir y la inquietud de los seres humanos en un tiempo y espacio históricamente remarcados.

A criterio de Giddens (1997), “la identidad personal es la que nos individualiza, puesto que hace alusión al proceso de desarrollo personal mediante el cual formulamos un sentido propio de lo que somos y de nuestra relación con el mundo que nos rodea”. Para Sota (2013), “el mundo que el sujeto tiene como marco de referencia es el terreno en el que forjará su idea de quién es”.

En este punto, Giddens (2008, 2014) añade: “el trato constante de individuo con el mundo exterior es lo que le ayuda a crear y a conformar su propia idea de sujeto”. En primer término, para saber quiénes somos necesitamos vivir una subjetividad activa que procese la máxima información posible del mundo y dé como resultado la configuración de un universo personal propio, lo que implica el compromiso del sujeto consigo mismo.

Al mismo tiempo, el ser humano cuenta con una identidad propia y con una identidad social, y es que un individuo solo puede definirse a sí mismo al verse reflejado en el mundo exterior. La idea de identidad se basa en un proyecto reflexivo que el individuo lleva a cabo frente a los demás, en sociedad. Según Giddens (1997), “la reflexividad de la modernidad alcanza al corazón del yo. Dicho de otra manera, el yo se convierte en un proyecto reflejo”.

La identidad es comprendida y revelada a través de la actividad conscientemente reflexiva del ser humano, que le faculta para descubrir quién es por contraste con todo aquello que no es. En síntesis, la identidad del individuo se forja en un ejercicio personal de la mente, que consiste en crear nuestro propio yo desde una actividad analítica.

Giddens (2008, 2014) nos habla de que la idea del yo es entendida reflexivamente en función de la biografía del sujeto y de su capacidad de lograr entenderse a sí mismo a través de la autonarración consciente. “La identidad personal se ha de encontrar en la capacidad para llevar adelante una crónica particular”, añade Giddens (2011).

Por su parte, Sota (2013) explica que la identidad personal solo se da cuando existe una narración, pues esta significa autorreconocimiento en una especie de diario íntimo, fruto del ejercicio reflexivo de la crónica personal. Este autor argumenta que la identidad moderna es una metáfora plausible del autorretrato.

En cuanto al tema de desarrollo del yo auténtico, Sota (2013) puntualiza que este nace de una línea internamente referencial, cuyos puntos están establecidos desde dentro, en función de cómo el individuo construye y reconstruye su propia historia de vida, en introspección consigo mismo (Giddens, 1997).

En este sentido, es complementario el aporte de Gerger y Luckmann (1995) en torno al *significado subjetivo de un mundo coherente* manifestando que nuestra existencia solo llegará a ser completa si atribuimos un significado propio y subjetivo a nuestro yo personal.

Asimismo, la noción de identidad implica hablar de aquello que me orienta; de un destino que resignifique mi construcción narrativa y mi vida como individuo social. En palabras de Sota (2013), la identidad se define por lo que me proporciona una vida significativa y satisfactoria, desde la perspectiva de lo que *es bueno ser*.

En cierta medida, las identidades forman parte nodal de quienes integran las sociedades, lo que implica un proceso social que va más allá de simplemente enumerar características de pertenencia a grupos determinados, sino que lleva implícita una carga de elementos y atributos que conforman las identidades individuales y colectivas (López, 2012).

7.4.1. Construcción discursiva de la identidad en la interacción

Para Revilla (1996), los relatos de identidad dependen de los repertorios discursivos culturales, pues gracias a ellos se interpreta y confiere significado a los acontecimientos, transformándolos en narraciones o discursos que circulan en la interacción lingüísticamente mediada en sociedad.

Goffman (1991, 2007, 2009) explica que el medio social establece una categoría de personas a través de su interacción conversacional, ya que el habla conlleva diferentes posibilidades de ser, igual que lo señalado por Shotter (1989, 1993), cuando menciona que la identidad está delimitada por variados repertorios discursivos susceptibles de ser utilizados por cualquier persona a la que sea aplicable un determinado significante identitario.

En el estudio de caso de *Nativos Digitales con una Causa*, las construcciones culturales y el contexto sociopolítico que atraviesan los miembros del colectivo delimitan sus posibilidades de ser joven y dan espacio a discursos concretos en torno al activismo ciudadano, empoderamiento de los derechos y construcción activa de la democracia.

Revilla (1996) argumenta que los significados que aparecen en los relatos de identidad están ligados a los significantes identitarios de un repertorio discursivo cultural. Entonces, la identidad personal estaría relacionada a las concepciones de sentido común o modelos socio-convencionales de construcción de la identidad, lo que Potter y Wetherell (1987) llaman *teorías del yo*.

De este modo, la identidad se convierte en un producto objetivado, real, en la medida en que se toma como real en la interacción social (Harré, 1984). A criterio de Revilla (1996), la realidad queda definida por los discursos que empleamos para dar cuenta de ella y esto se evidencia en los *newsletters Links in the Chain*, donde la objetivación de la realidad que viven los integrantes del colectivo la establecen de manera crítica, cuestionadora, participativa, valorando los derechos humanos y reivindicando el cambio social. Podríamos inferir que la identidad es un juego entre discurso y cultura.

Asimismo, el concepto de *posibilidades de ser* también abarca la identidad personal frente a la posición que cada sujeto ocupa en la estructura jerárquica de una sociedad (Revilla, 1996) y es que los discursos que una persona puede elaborar y utilizar están limitados por su posición social, la cual condiciona las posibilidades de acceso a determinados ámbitos y espacios sociales.

Según Parker (1989, 1992, 1996), dentro de cada discurso se sostienen unas determinadas posibilidades de ser en el marco de las relaciones de poder, a lo que Revilla (1996) denomina *factor de oportunidad en la identidad personal*. A nuestro criterio, este concepto es oportuno para la discusión del presente trabajo de investigación puesto que los miembros de *Nativos Digitales con una Causa* al definirse en muchos casos como representantes de colectivos vulnerables muestran un discurso alterativo del orden establecido e inconforme con el poder de grupos históricamente privilegiados.

La posición social tiene que ver con el acceso diferencial a recursos simbólicos y materiales, ya que cuanto mejor sea el acceso a estos recursos mayores serán las posibilidades de ser. Por ello, la emancipación de los jóvenes demanda nuevas libertades de actuación a fin de acceder a nuevas posibilidades de ser y a mayor igualdad de oportunidades.

La idea anteriormente descrita se reproduce en el estudio de caso del colectivo *Nativos digitales con una Causa* pues su discurso gira en torno al libre acceso de información en Internet y en este sentido consideran que la ciencia y el conocimiento no puede ser sectorizado y reducido a grupos de élite, sino que el *open data* tendría que darse en igualdad de condiciones para toda una aldea global hiperconectada. Para los nativos digitales, autorrealización personal significa *autoactualización* del intelecto humano.

Revilla (1996) declara que los miembros de una comunidad reclamarían como propias distintas posibilidades de ser que justamente se hacen efectivas y tienen sentido en el contexto que se interrelacionan, en un ámbito determinado de interacción social. Por ejemplo, Widdicombe y Wooffitt (1995) manifiestan que las identidades se producen en la actividad conjunta de las conversaciones.

Estos discernimientos nos sirven para comprender el discurso de *Nativos digitales con una Causa*, el cual se basa en la defensa de una causa global, un sentido de identidad que los diferencia de otras comunidades en red, porque reclaman como propios valores referentes al cambio, la responsabilidad social y la conciencia crítica.

En cierto modo, en una interacción social se juegan significados propios de los significantes identitarios. Así pues, la identidad se actualiza, se conoce y trasmite, se afirma o niega, se modifica o refuerza, un proceso que se denomina *autodiscurso* e implica distintas posibilidades de igualación, diferenciación, sostenimiento y construcción de la identidad a través de la interrelación con los demás miembros del grupo, dando lugar a un elemento comparativo que reivindica mi individualidad (Revilla, 1996).

Dicho antecedente explica la intención de *Nativos digitales con una Causa* de establecer una aldea global intercomunicada y su afán de realizar periódicamente *workshops* en varios continentes a fin de socializar el proyecto y generar nuevas adhesiones hacia el colectivo, pero al mismo tiempo buscando afianzar los lazos de integración y compromiso a nivel interno entre sus miembros ya inscritos.

Aparte de las relaciones interpersonales, el hecho de pertenecer a un grupo cualquiera influye en la identidad personal y es que un sujeto internalizará los significantes identitarios que comparte con los demás integrantes del grupo, de forma que los convierta en unos “contenidos más de su identidad personal, en sus propios relatos de vida”, añade Revilla (1996).

Esto ocurre con los discursos de *Nativos digitales con una Causa* donde los miembros más activos difunden las ideas de transformación social y empoderamiento de derechos siendo los nuevos miembros quienes adoptan estas posturas como paradigma de sus acciones en red. Unos y otros pasan a identificarse con las propuestas del colectivo y las internalizan como bandera de lucha.

En breves rasgos, lo que está en juego es la identidad del grupo como tal y para ello se expresan y manifiestan los significantes y relatos emergentes que constituyen la identidad global del colectivo (Revilla, 1996). En comunidad, lo que se trata de preservar en primer término es la identidad del colectivo en su conjunto, por encima de intereses individuales. Esta realidad se muestra en *Nativos digitales con una Causa* pues todos sus miembros trabajan por la misión y visión del grupo y su consolidación como movimiento activista por el cambio.

Con la presentación del sujeto se realiza una demanda de ser un tipo determinado de persona; y en consecuencia, ser tratado como tal (Goffman, 2007, 2009). Esta presentación, o apariencia de presentación, se convierte en promesa de verdad, pues cada acción posterior sería una manifestación del carácter (Harré, 1984, 1986, 1989, 1995) y es que el efecto de compromiso de un discurso identitario muestra el carácter moral de la representación (Goffman, 1991, 2007).

En cuanto al colectivo *Nativos digitales con una Causa* sus integrantes se autodenominan *nativos digitales* en el sentido de mostrar que no tienen compromiso alguno con el poder. A criterio de sus miembros, el carácter está vinculado a su calidad moral lo que repercute en la aceptación y la credibilidad que mantienen como jóvenes líderes de su territorio.

Pero, ¿qué pasa cuando nos equivocamos, fallamos y mentimos? Ante una actuación incorrecta es la propia identidad la que queda en entredicho, de forma que será necesario reparar la infracción, pues solo así volvemos a erigimos en actores sociales plenos y recuperaremos la identidad que quedó bajo sospecha (Revilla, 1996).

Para *Nativos digitales con una Causa*, errar es de humanos, lo importante es enmendar el mal cometido, pidiendo pública y colectivamente disculpas ante el grupo si, por ejemplo, se ha vulnerado inconscientemente los derechos un colectivo minoritario. Esto ocurre cuando, como jóvenes que somos, se realizan memes que atentan, sin pensar, sobre los derechos de 'el otro'. El director, Nishant Shah (2011), establece una conciliación interna y actúa en calidad de mediador del conflicto a fin de salvaguardar la amistad entre los miembros.

En síntesis, la identidad se construye en un juego alternado de interacción social y autoreconocimiento personal. Como resultado, la transformación de las diversas experiencias que ocurren a un sujeto deviene en una narrativa específica, en unos relatos de identidad que se han de adaptar a sucesivas interacciones en el tiempo, dentro del ciclo de la vida.

7.4.2. Estrategias discursivas e identidad

Marinas (1995) señala que las estrategias discursivas de la identidad son “las formas en las que los sujetos sociales modifican sus posiciones, sus modos de autopresentación y reconocimiento, sus acuerdos y conflictos en la propia categorización de sus identidades”. Revilla (1996) advierte que no solo es estratégica la modificación de la identidad sino también su reafirmación con base en dos estrategias:

- La primera mantiene el sentido de identidad y muestra al sujeto como un actor fiable y digno de respeto, que cumple sus demandas culturales con coherencia, permanencia y autenticidad.
- La segunda está destinada a conseguir o mantener una identidad valiosa, donde el sujeto retiene, subraya, niega o accede a unos significantes determinados.

En síntesis, una estrategia identitaria tendrá éxito si controla apropiadamente la información y su realización dramática (Goffman, 1991, 2007), ya que así mostrará una buena impresión frente a los otros interactuantes. En el caso de *Nativos digitales con una Causa* podemos inferir que la comunidad mantiene unas apropiadas estrategias discursivas manejadas con eficacia, eficiencia y efectividad, las cuales visibilizan a los miembros fundadores del colectivo como sujetos de identidad valiosa, actores dignos de consideración, fiabilidad y respeto. Eso es importante para lograr la adhesión de nuevos miembros alrededor del mundo y que los nuevos prospectos se sientan parte de un equipo humano sólido y con valores.

7.4.3. Relatos de identidad: significantes y significados

Desde la postura teórica de Revilla (1996), la identidad personal toma en sus manifestaciones cotidianas la forma de unos relatos de identidad en los que la persona se reconoce y se sabe reconocida por los demás. En estos relatos están presentes aspectos de la identidad susceptibles de simbolización lingüística, significantes y significados identitarios, sentido de identidad, estrategias identitarias y la propia historia de la persona.

Estos relatos se apoyan en unos significantes identitarios que funcionan como marcas de reconocimiento. Podríamos afirmar que los significantes son palabras utilizadas para denominar una categoría de persona, las cuales pueden relacionarse, ser integradas o contrapuestas.

En la misma medida, las asunciones culturales delimitan las posibilidades de articulación de la identidad personal y de sus significantes identitarios. En todo caso, una persona mostrará afinidad hacia aquellos significantes valorados mejor por los demás y por sí mismas. Es así que las personas sucesivamente se van reconociendo en nuevos significantes y abandonan otros, cambios que se sustentan en el plano material y justifican en el plano simbólico.

Por ejemplo, para pertenecer a un colectivo determinado, una persona deberá mostrar una identidad congruente con aquellos valores que propugna el grupo, evidenciando que su identidad es auténtica y no fruto de la presión externa. Cada significante tiene asociados diversos significados que dan contenido a sus relatos y sostienen sus discursos identitarios, los cuales facilitan o dificultan la integración social. Dado que en muchos casos no es posible modificar la adscripción a ciertos significantes, la lucha se producirá en el mantenimiento o transformación de los significados asociados, pues están en juego:

- 1) La valoración social del conjunto de personas que se reconocen en el mismo
significante y
- 2) La posibilidad de sostener una identidad valiosa.

Los significados asociados a un significante concreto limitan en buena medida las posibilidades de ser en relación a ese mismo significante, con lo que se erigen en marcadores de la adscripción al mismo. De esta manera, los significados que circulan socialmente sobre un significante identitario son un repertorio potencial utilizable por cualquier persona para sustentar su identidad personal. Por consiguiente, el carácter multifacético de los significados permite que cada sujeto forme una individualidad diferenciada.

La teoría antes sintetizada se observa en los resultados no solo de la etnografía virtual sino también del análisis cualitativo de contenido donde los significantes y significados identitarios del colectivo son congruentes con los valores que propugnan sus integrantes como filosofía de vida y mística de trabajo.

7.4.4. La investigación social y la ciudadanía cívica en Internet

Para Crovi (2004, 2006), el escenario tecnológico por sí mismo ha favorecido el crecimiento de nuevas realidades que inciden directamente en el escenario social y las transformaciones sociológicas contemporáneas. Esto explica el surgimiento de una nueva identidad, propia de los usuarios en red, y que merece especial atención desde la academia y la investigación hacia la colectividad.

López Arredondo (2007) revela que la investigación social de Internet estudia:

- 1) La problemática del medio como tal.
- 2) Las posibilidades de Internet como medio de comunicación.
- 3) El desarrollo de políticas públicas y sociales.
- 4) El uso de medios alternativos y aparición de nuevos movimientos sociales.
- 5) Los usos y apropiaciones de la red.

En nuestro caso, vemos que el colectivo *Nativos Digitales con una Causa* se apropia de los escenarios tecnológicos a través del uso alternativo de la red que finalmente origina la aparición de un nuevo movimiento social que promueve en esencia el activismo 2.0.

Desde esta perspectiva, Trejo Delarbre (2009) también ha investigado sobre los usos y mitos de Internet, su integración en América Latina, sus implicaciones sociales y las vertientes socio-técnicas de la Sociedad del Conocimiento.

Por su parte, Gutiérrez, Islas y López (2000) debaten sobre la actuación de Internet como medio inteligente en el ámbito social e institucional, contextualizando su problemática en relación a los medios tradicionales. Nuevamente observamos que el uso social de Internet y sus implicaciones hacia la sociedad son foco de interés para los investigadores contemporáneos, hecho que demuestra la pertinente elección de nuestro tema objeto de estudio, vinculado a la coyuntura del cambio tecnológico y geopolítico mundial.

En cuanto al desarrollo de políticas públicas y sociales frente a Internet, se insiste en la necesidad de adecuar los procesos jurídicos a nuevas estructuras de interacción social generadas a través del ciberespacio (Villanueva, 2003) ya que la red es vista como un medio *ad hoc* para lograr el acceso libre a la información (Carpizo y Carbonell, 2000).

Por ejemplo, *open data* es uno de los dossier principales del *newsletter Links in the Chain* y sintetiza justamente las demandas de un colectivo que pide nuevas regulaciones en Internet en referencia al libre flujo de información y acceso sin restricciones al conocimiento del mundo.

En esta línea de debate, Autores como Arredondo (2007) estudian el uso y apropiación de Internet en espacios y circunstancias específicas. Por su parte, Strikovsky (2000) analiza la utilización de Internet como medio alternativo para difundir movimientos sociales, focalizando su estudio de caso en la guerrilla chiapaneca y su actividad en la web. Del mismo modo, Galindo et al. (1997, 2001) investiga las nuevas expresiones que en materia simbólica produce el Ejército Zapatista de Liberación Nacional a través de las redes sociales.

Todas estas investigaciones locales vienen a justificar el trabajo metodológico realizado en la elección de nuestro estudio de caso, puesto que los contextos específicos describen fenómenos globales desde la cotidianidad particular de un colectivo determinado. Por añadidura, autores como Keizer et al. (1995), Garza (2000) y López Arredondo (2007) se enfocan en los usos sociales y académicos de Internet en un ámbito educativo específico y en una región geográfica concreta, en relación a las características de los usuarios.

En cambio, Winocur (2007) destaca la conformación de asociaciones respecto a los usos de la tecnología, considerando a la posesión artefactual en un estrato socioeconómico “como estrategia de inclusión y recurso de movilidad social en el imaginario de los pobres”. De igual manera, en nuestro estudio ponemos en relieve las características particulares de los usuarios nativos digitales, caracterizándolos y vinculando sus narrativas híbridas como estrategias discursivas identitarias en Internet.

Asimismo, las transformaciones transculturales que desencadena el uso intensivo de la red y los cambios sociales (Cortázar, 1997, 2004) son retomados en esta investigación, al contextualizar el escenario en que se desenvuelve el objeto de estudio y su empoderamiento digital, aspectos también investigados en Castells (2001, 2004), Covi (2004, 2006), Covi y Hernández (2004), Lévy (2007), Calderón (2008), Sosa Plata (2012), autores que hablan del uso progresivo de las tecnologías como motor de desarrollo en la Sociedad del Conocimiento.

La participación de Internet en las nuevas dinámicas de comunicación también es fuente de investigación. Por ejemplo, Pérez (2011) estudia las aplicaciones comunicativas de Internet y la aparición de nuevas categorías como el hipertexto. De igual modo, se ha puesto un gran esfuerzo en describir las transformaciones de los medios en el nuevo formato multimedia, no lineal e interactivo, a fin de reflexionar sobre los cambios que trae consigo la era digital (Toussaint, 2012).

Otros autores se abocan a discutir las posibilidades de los medios contemporáneos que surgen de los medios tradicionales pero que ya son inherentes a lo digital, como la televisión o la radio por Internet, el ciberperiodismo y otras tendencias de producción, emisión y distribución de información, tal es el caso de blogs, grupos de noticias, wikis o *broadcastyourself* (Islas, 2011).

La mayoría de los análisis antes citados provienen de la reflexión que se tiene desde un ámbito particular, ya sea desde el sistema de educación, el sistema de administración, el sistema de gobierno, etc., o propiamente se refiere a los usos de Internet en la interacción simbólica con medios didácticos, medios de investigación, actividades relacionadas al mundo de la vida, etc. (López Arredondo, 2007).

En este sentido, es destacable la producción de investigaciones sobre los usos de Internet desde un enfoque escolar, específicamente desde el ámbito de la alfabetización mediática. La investigación al interior de la escuela, o como agente de mejora a los sistemas educativos, es un campo amplio y muy debatido actualmente. Y esto se evidencia en los temas de los *newsletters Links in the Chain* donde el empoderamiento que se pide a la sociedad civil nace de la educación y de las nuevas oportunidades de enseñanza-aprendizaje que fomentan los contextos digitales.

Las posturas teóricas de estos autores se centran en discernir las aplicaciones que tiene la tecnología en los procesos educativos, en las políticas de incorporación, uso y apropiación de la TIC en contextos inclusivos, así como las transformaciones que se dan desde el gobierno para acceder de forma libre y abierta al conocimiento (López Arredondo, 2007).

Es más, la aplicación de Internet en las universidades ha sido fuente de múltiples debates que van desde el uso docente (Bane y Milbein, 1996), (Campos Arias y Medina, 2004), (Lozano, De Pablos y Montero, 2000), (González et al., 1996) hasta los patrones de uso por parte de estudiantes universitarios (Romero Tena, 2000), (Muñoz, Ramos y Beltrán, 2000), (Medina y Vicéns, 2002).

Nuevamente observamos como los temas relacionados a la educación son retomados en el discurso del colectivo *Nativos Digitales con una Causa* y es que su condición de becarios de investigación del *Centro de Internet y Sociedad* de Bangalore, India hace que sus miembros muestren interés por las oportunidades que brinda la educación en un escenario global y en diálogo abierto y compartido.

Para Steidinger (2013), existen ciertas estrategias discursivas que unen de forma directa arte, vida y representación. En el caso de las narrativas híbridas, se dan enfoques autobiográficos y procesos artísticos de subjetivación donde el nativo digital cumple una identidad triple, siendo al mismo tiempo autor, protagonista y narrador.

En cierta medida, un acontecimiento relevante en la vida de una persona así como una historia individual determinada pueden forzar el arranque de procesos colectivos y la movilización de toda una comunidad. Para que ello se produzca son necesarias narraciones o historias con las cuales los individuos se sientan aludidos o afectados (Steidinger, 2013).

Por ejemplo, en 1944 los psicólogos Fritz Heider y Mary Ann Simmel intentaron mostrar hasta qué grado nuestra vida viene determinada y configurada por historias. Trabajaron con un grupo de participantes a quienes presentaron una serie de dibujos de triángulos y círculos. A la pregunta de qué era lo que estaban viendo, la mayoría contestó con una historia: el círculo está cazando el triángulo. Este experimento mostró cómo usamos historias inclusive sobre cosas muy abstractas y vagas. (Canning, Reinsborough, 2010).

Steidinger (2013) explica que si las relaciones de poder y las pertenencias pueden comunicarse a través de historias, posiblemente también se usen para intervenir la realidad social, generando una percepción política de la vida cotidiana. Una intervención en la realidad social denominada *transformar el tejido consensual* que relaciona a la ficción con la narración de historias.

Para Rancière (2009), “es la circulación en este paisaje de signos lo que define la nueva ficcionalidad: la nueva forma de contar historias, que es antes que nada una manera de afectar con sentido al universo empírico de las acciones oscuras y de objetos cualesquiera.”

Por consiguiente, las relaciones de producción y vida, así como las formas de expresión de la crisis se han transformado en los últimos tiempos. En la actualidad, el desarrollo tecnológico y económico ha situado la elaboración y comunicación de signos en el centro de la producción capitalista, dando relevancia más que nunca a los imaginarios sociales transmitidos a través de historias.

Y es que la producción de signos y símbolos, los procesos de subjetivación, los afectos, la creatividad así como la producción cooperativa de imágenes y proyectos corresponden a la organización general de las relaciones actuales de trabajo y vida (Steidinger, 2013).

Ello explica por qué los movimientos de protesta social de los últimos años aplican estrategias creativas y/o prácticas artísticas con el fin de articular su malestar, ya que dichas formas de expresión hacen referencia al régimen del capitalismo semiótico, propio de la estrategia discursiva de la Sociedad de la Sociedad del Conocimiento.

En síntesis, la acción artística funciona como un nuevo activismo político fundamentado en el hecho de que vivimos en un nuevo estadio del capitalismo, donde la producción material e inmaterial, el saber, la comunicación y la acción artística se fusionan en un único proceso de realización de una inteligencia colectiva (Steidinger, 2013).

En nuestro caso objeto de estudio vemos que el malestar del colectivo *Nativos Digitales con una Causa* frente al desencanto político, cultural y social de la sociedad contemporánea lo reflejan en sus propuestas artísticas de carácter alternativo, las cuales se caracterizan por una serie de códigos, signos y símbolos que hablan de la identidad del nativo digital como sujeto emancipador y crítico del nuevo mundo.

7.4.5. Contexto de la Sociedad del Conocimiento y web 2.0

Desde la perspectiva teórica de Arda (2011), el dominio digital es parte integral de nuestra vida cotidiana y es que gracias a la arquitectura participativa de la web 2.0 y de las redes sociales hemos pasado de la invisibilidad del ciberespacio a una *supervisibilidad*. Por tanto, nuestras formas de definir, entender y construir la identidad han cambiado, y siguen cambiando, constantemente.

Hoy en día, una persona es consciente al extremo de su apariencia reflejada en los espacios digitales de la web 2.0. En tal contexto, hemos aprendido a construir nuestras imágenes según la forma en que queremos que otros nos vean y poco a poco el límite entre nuestra imagen y nuestra identidad se pierde (Arda, 2011).

Autores como Arda (2011) se preguntan las siguientes interrogantes:

- ¿Nos estamos convirtiendo en las imágenes vacías que hemos creado de nosotros mismos?
- La marca que construimos y manipulamos para representarnos en línea ¿se está convirtiendo en nuestra identidad?
- ¿Qué ocurre con la identidad personal cuando las herramientas web 2.0 nos permiten jugar con varias identidades a la vez?

Para Arda (2011), la web 2.0 ha cambiado la percepción de lo social y la propia identidad. De hecho, ha redefinido el enfoque de autoconstrucción personal, mostrando a un sujeto moderno hipnotizado por la imagen digital, quien termina disolviéndose en la pantalla, al igual que Narciso terminó hundido en su propio reflejo.

Arda (2011), por añadidura, concibe a la red social en línea como un espejo que procesa digitalmente la identidad y edita de forma prolija la imagen hasta el punto de convertirse en algo presentable, aunque no sea el reflejo exacto de lo real o lo verdadero, pero tampoco es imaginario ni simbólico.

En consecuencia, la identidad digital está cuidadosamente pulida y envasada para facilitar la venta del Narciso contemporáneo, quien confunde su identidad en una superficie digital que edita y perfecciona su imagen para su respectiva presentación digital (Arda, 2011). A raíz de esta situación, es casi imposible saber dónde termina la identidad y dónde empieza la imagen. Hablamos entonces de que la identidad se disuelve en el espejo de la web 2.0.

Igualmente, Sherry Turkle (1984, 1997) manifestó que nuestra relación con la pantalla ha significado dar un paso a través del espejo digital. Arda (2011) añade que la identidad personal se disuelve en el ciberespacio, lo que implica la “desaparición de la frontera visual/virtual de la identidad humana así como de los límites que diferencian los yo-es reales y los yo-es digitales”.

Así pues, el sujeto moderno se ha convertido en el único foco de su propia vida social, lo que ha disuelto lentamente el componente relacional con el otro. “La forma en que socializamos comienza a inclinarse más hacia una especie de voyerismo/exhibición, lo que indica el exceso de importancia que damos a la imagen personal”, declara Arda (2011).

En el mismo sentido, Baudrillard (2000) expresa que al colocarnos en el centro del mundo nos alejamos de nosotros mismos y es que “sin otra persona que funcione como referente para saber dónde estamos posicionados, estamos asistiendo a la aniquilación de nuestra mismidad”.

¿Cómo funciona el juego de identidades en la red social? Arda (2011) indica que cada nodo de la red 2.0 se convierte en una unidad indistinguible, con una conciencia particular de nosotros mismos que nos convence de ser el centro de todo lo existente.

En el juego de identidades hemos alcanzado un nuevo papel: el de protagonistas, debido a que el individuo contemporáneo es cada día más visible, influenciado por la percepción visual de los aspectos físicos y la representación de los niveles socioeconómicos que refleja el sentido de *mismidad* digital.

Con la web 2.0 empezamos a crear las historias que contamos de nosotros mismos donde todos somos famosos, dejándonos llevar por nuestras propias emisiones en directo. De esta manera, las redes sociales se convierten en el escaparate de las instantáneas de nuestra vida personal. Es más, “aquello que construimos digitalmente supera el ser de nuestra identidad para convertirse en el ser de una reputación o una imagen cualquiera” (Arda, 2011).

Arda (2011) no deja de mencionar que la construcción de nuestras identidades se convierte en una especie de gestión de las impresiones virtuales, donde las imágenes resultan más importante que nuestra identidad real. Estamos ante una nueva versión tecnológica del espectáculo, “viviendo lo que ya fue vivido directamente, transformándonos así en plena representación” (Debord, 1990).

Arda (2011) manifiesta que hoy en día la tendencia es comunicar desde nuestra identidad real y combinar la vida digital con la real en algo que podríamos denominar *lifemix*. En ese trayecto, creamos marcas de nosotros mismos que influyen en nuestra autopresentación 2.0. A criterio de Arda (2011), la fórmula que construimos es:

- *Yo soy mi imagen 2.0 de la marca que he manipulado y construido cuidadosamente.*

De forma análoga, nuestra identidad en la pantalla es reflejo de nuestro yo verdadero, de nuestro yo real. Así pues, Arda (2011) caracteriza la identidad digital como:

- Reflejo de la sociedad narcisista.
- Reflejo de la sociedad narcisista sobre nosotros.
- Reflejo de la sociedad narcisista que hay en nosotros.
- Reflejo de la sociedad narcisista en que vivimos, una imagen manipulada para el *automarketing*.

Las redes sociales son la máxima expresión de la vida cotidiana actual con fachada narcisista, dentro de un período constante de transición, adaptación y regulación. Para actuar en la web 2.0, la gente debe saber qué es lo que tiene valor en la socialización en línea. Así pues, en los entornos virtuales, hacemos uso de las historias para montar el relato de nuestras propias vidas. Para Gauntlett (2007:17), “la identidad digital se remite a cortar y pegar unos collages de nuestro contenido cultural favorito”.

Por eso, Arda (2011) menciona que en las redes sociales los usuarios se dedican exclusivamente a promocionar su propia marca. En sí, la web 2.0 ha permitido la auto-mejora de cualquier usuario con una notable tendencia a exagerar. Según Ratliff (2010: 21), las redes sociales cultivan, de forma diaria, sentimientos de admiración mutua a través de espirales de bondad recíproca entre usuarios, quienes actúan dándose ánimos entre unos y otros. Arda (2011) menciona que de este modo “se alimentan los cuentos digitales de uno mismo, manteniendo así el mundo digital en su órbita”.

Gracias a este escenario digital, vivimos un elevado narcisismo contemporáneo. Y es que la web 2.0 nos ha proporcionado varios espejos en línea para vernos a diario, de forma permanente. En este punto, Shafak (2010) cita una vieja tradición oriental que deberíamos retomar en la actualidad: “cubrir los espejos con un terciopelo grueso o colgarlos en la pared al revés pues no es sano mirar nuestro reflejo todo el tiempo”

Arda (2011) declara que la noción de identidad es parte de nuestra conciencia y vida cotidiana. De este modo, el ser humano da mayor valía a sus perfiles personales en línea que a su identidad real. Por consiguiente, ya no hablamos de Sociedad del Conocimiento sino de sociedad del consumo, ya no hablamos de generación de nativos digitales, sino generación del yo. Arda señala que “la identidad es una herramienta más del marketing. Estamos frente a una identidad de marca, donde prima el instinto de vender y la valoración visual del usuario”.

Esta fusión de la identidad digital y de la identidad real en nuestra contemporaneidad fue señalada por Baudrillard (1989) de la siguiente manera: “uno entra en la pantalla, en la imagen visual sin obstáculo. Uno entra en su propia vida como en una pantalla. Uno enfila su propia vida como una combinación digital”.

En un mundo donde la realidad ya fue superada por la imagen y la ilusión, la noción de yo está inevitablemente bajo el escrutinio y la mirada social. La identidad personal se ha convertido en el centro de atención debido al exceso de conciencia en uno mismo que ha impulsado el protagonismo en línea. Por ello, Arda (2011) juzga al contexto de la Sociedad del Conocimiento como un retorno al narcisismo.

El Diccionario de la Lengua Española (DLE, 2017), define al narcisismo a manera de patología, ya que el sujeto tiene una percepción distorsionada y egocéntrica del mundo en el que vive, pues llega a percibirse como el centro de él. La sociedad narcisista dio luz a la era de Facebook como la máxima expresión de conciencia en uno mismo. En este sentido, Lasch (1999: 120-121) escribe:

La insegura conciencia de sí mismo deriva en última instancia de la creencia desfalleciente en la realidad del mundo exterior, el cual ha perdido su inmediatez en una sociedad permeada por información simbólicamente mediatizada. Para el intérprete, la única realidad posible es la identidad que pueda forjarse a partir de materiales aportados por la cultura de masas y por diversos fragmentos arrancados a un vasto espectro de tradiciones culturales contemporáneas para la mentalidad contemporánea. Para pulir y perfeccionar la parte que ha ideado para sí mismo el nuevo Narciso contempla su propio reflejo. La vida entonces se vuelve una obra de arte donde la primera gran obra del artista es el modelamiento de su propia personalidad.

Podríamos preguntarnos ¿cuál es la relación de las narrativas híbridas con la identidad digital? Según Arda (2011), el ser humano contemporáneo es un agente social que se construye a sí mismo, dándole a su vida la coherencia de una narración. Por tanto, la auto-narrativa es una forma de construcción de la identidad y de la experiencia humana. Se ha dado un proceso de diseño visual del yo como una práctica más del marketing. En la Sociedad del Conocimiento, la imagen ha asumido ser el producto real y entonces el éxito de nuestra coyuntura histórica ha sido producir marcas a gran escala, más no productos; es decir, producir imágenes de perfiles y no ahondar en la identidad real de los usuarios. Este escenario, obliga a Foster (2002: 17) a preguntarse: ¿el nuevo individuo diseñado, construido tan fanfarronamente, podría ser el hijo no deseado de la cultura postmoderna?

Al hablar de postmodernismo nos referimos, en palabras de Habermas (s.f.), a un proyecto incompleto en el curso de la modernidad, donde el sujeto ha dejado de ser un individuo para transformarse en un hombre de la multitud, en una terminal de múltiples redes, esparcido y disperso, en los capilares de la red de comunicaciones. Para Turkle (1984, 1997), “la gente es capaz de enamorarse con los mundos artificiales que ha creado o que ha construido para otros”. Y es que al verse las personas a sí mismas en el ordenador, la máquina puede parecer un segundo yo.

Nuevamente, Lasch (1999) reitera que el narcisismo es una estado actual del ser humano contemporáneo en el contexto de la Sociedad del Conocimiento, un estado de simulación de la identidad que caracteriza cada una de las acciones del usuario en línea. Su discurso establece que:

La sensación de mismidad del narcisista depende de la validación de los otros en la interacción diaria. Las formas predominantes en la vida social incentivan múltiples formas de comportamiento narcisista al enraizarlos en la experiencia individual temprana (Lasch, 1999: 124).

De forma general, los estudios de Arda (2011) demuestran que la identidad ya no está construida sobre cómo el individuo piensa y siente acerca de sí mismo, sino sobre cómo el individuo desea aparecer ante los ojos de los demás. Efecto de ello, el concepto de identidad está construido sobre la noción de identidad de marca o gestión de las impresiones, una especie de *automarketing*. A criterio de Lasch (1999: 16), el nuevo narcisista busca encontrar un sentido a la vida y en ese camino duda incluso de la realidad de su propia existencia.

Con la introducción de la comunicación de masas, la identidad se desintegró y se virtualizó, dando origen a una identidad descentralizada en la pantalla. En palabras de Turkle (citado por Stone, 1995: 59), “estamos frente a un fenómeno que podríamos denominar la *virtualidad eterna del yo* y la aparición de múltiples identidades dispersas, siendo cada una de ellas importantes para el placer y la realización del yo verdadero”. El yo fue capaz de desvincularse de su visibilidad real y asumir una identidad virtual que comunica detrás de la pantalla.

Según Burrows (2007: 14), la parte virtual está tan fundamentalmente integrada en nuestra vida cotidiana que no nos damos cuenta de las transiciones de la una a la otra, siendo complicado hablar de límites entre ambas. Desde la perspectiva de Turkle (1997), la identidad digital es más que una extensión de nuestra identidad actual, es una multiplicidad del yo verdadero, una identidad re-unificada.

Sin embargo, esta identidad digital arrastra consigo conflictos internos y males no resueltos. Gerger (1991, 1995) menciona una crisis de multifrenía o, lo que es lo mismo, sentirse arrastrado en direcciones múltiples y contradictorias al mismo tiempo. Una crisis de identidad que se extiende a lo largo de toda la vida y nos transforma en proyectos incompletos de nosotros mismos. Autores como Arda (2011) lo denominan *dis-ease* (malestar), definiéndolo como una incomodidad subjetiva frente a las circunstancias actuales del entorno social.

En síntesis, encontramos puntos afines en las investigaciones previamente realizadas por los teóricos clásicos y contemporáneos de las ciencias de la comunicación y ciencias humanas frente al tema de la identidad digital y las narrativas híbrida. El caso del colectivo *Nativos Digitales con una Causa* y sus *newsletters Links in the Chain* han constituido aportes medulares para la comprensión del fenómeno-objeto de estudio de la presente tesis, pues han servido para dilucidar las particularidades de los estudios de caso a fin de pensar de forma global con perspectiva local.

Referencias bibliográficas capítulo VII

- Álvarez-Gayou, J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa*. Buenos Aires: Paidós Educador.
- Arda, Z. (2011). *Yo soy mi imagen 2.0: Aproximación a formar contemporáneas de construir la identidad humana*. Castellón de la Plana: Tesis Doctoral Universitat Jaume.
- Bane, A. y Milbein, W. (1996). Cómo usan la Internet los profesores universitarios. *Revista Interamericana de Nuevas Tecnologías*, 2(2).
- Baudrillard, J. (1989). Videowelt und fraktales Subjekt. En *Philosophien der neuen Technologie*. Berlín: Merve Verlag, S.
- Burrows, T. (2007). *Your life online: Making the most of Web 2.0*. London: Carlton.
- Calderón, M. (2008). Audiencias y sociedad de información. Aproximaciones teóricas y metodológicas para el estudio crítico de audiencias y la Internet. En *Comunicación, Cultura y Política*. Quito: FLACSO.
- Campos Arias, A. y Medina, L. (2004). Hipertexto, lectura e Internet: resultados de un estudio en el nivel medio superior. *Revista Tecnología y Comunicación Educativa*, 18(39).
- Caprizo, J. y Carbonell, E. (2000). *El derecho a la información*. México: Instituto de Investigaciones Jurídicas UNAM.
- Carter, S. (2011). Artículo de opinión. En *Digital Natives with a cause newsletter. The Centre for Internet and Society*. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>
- Castells, M. (2001). *La era de la información*. Madrid: Alianza Editorial.
- Castells, M. (2004). *El poder de la identidad*. Madrid: Alianza Editorial.

- Cole, F. (2011). Artículo de opinión. En Digital Natives with a cause *newsletter*. *The Centre for Internet and Society*. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>
- Cortázar, F. (1997). Nuevas tecnologías, interacción y sociabilidad. En *Diversidad, Tecnología y Comunicación. Una mirada a nuestra América*. México: Felafacs-Universidad Iberoamericana.
- Cortázar, F. (2004). Rumores y leyendas urbanas en Internet. *Revista de la Universidad de Guadalajara*, 32, 1-48.
- Crovi, D. (2004). *Sociedad de la información y el conocimiento. Entre lo falaz y lo posible*. Buenos Aires: La Crujía.
- Crovi, D. (2004). Sociedad de la información y el conocimiento. Algunos deslindes imprescindibles. En *Sociedad de la Información y el conocimiento: entre lo falaz y lo posible*. Buenos Aires: La Crujía.
- Crovi, D. y Hernández, F. (2004). Internet y televisión: una mirada a la interculturalidad. En *Comunicación y Diversidad Cultural*. México: Universidad de Guadalajara.
- Crovi, D.; Toussaint, F. y Tobar, A. (2006). *Periodismo digital en México*. México: Editorial UNAM.
- Debord, G. (1990). *La sociedad del espectáculo*. Barcelona: Anagrama.
- Foster, H. (2002). *Design and crime (and other diatribes)*. London: Verso.
- Foster, H. (2002). *The anti-aesthetic: Essays on postmodern culture*. New York: The New York Press.
- Galindo Cáceres, J. (1997). Comunidad virtual y cibercultura. El caso del EZLN en México. En *Comunicación e insurgencia. La información y la propaganda en la guerra de Chiapas*. Guipúzcoa: Editorial Iru.

Galindo Cáceres, J. (2001). *Internet y cibercultura. Nueva cultura y formas emergentes de sentido*. Disponible en: <http://www.geocities.com/arewara/arewara.htm>

Garza, E. (2000). *Uso y Consumo de Internet en Jóvenes Estudiantes: Análisis del Estado de Tamaulipas*. Santiago de Compostela: Tesis Doctoral Universidad Santiago de Compostela.

Gauntlett, D. (2007). *Creative explorations: New approaches to identities and audiences*. London: Routledge.

Gerger, L. (1991). *El yo saturado*. Barcelona: Paidós.

Gerger, L. y Luckmann, T. (1995). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

Giddens, A. (1997). *Modernidad e identidad del yo. El yo la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Península.

Giddens, A. (2008). *Consecuencias de la modernidad*. Madrid: Alianza Editorial.

Giddens, A. (2014). *Sociología*. Madrid: Alianza Editorial.

Godana, N. (2011). Artículo de opinión. En *Digital Natives with a Cause newsletter*. *The Centre for Internet and Society*. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>

Goffman, E. (1991). *Los momentos y sus hombres*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Goffman, E. (2007). *Frame Analysis: los marcos de la experiencia*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.

Goffman, E. (2009). *Estigma. La identidad deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu.

Goffman, E. (2009). *Presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.

González García, Marta I. et al. (1996). *Ciencia, tecnología y sociedad. Una introducción al estudio social de la ciencia y la tecnología*. Madrid, Tecnos.

- Goodall, J. (2006). *Otra manera de vivir*. Barcelona: Lumen.
- Gutiérrez, F., Islas, O. & López, C. (2000). Las cibercampañas independientes. *Razón y palabra*.
- Harré, R. (1984). Social elements as mind. *British Journal of Medical Psychology*, 57(2), 127-135.
- Harré, R. (1986). *Varieties of realism: A rationale for the natural sciences*. London: Blackwell.
- Harré, R. & Finlay-Jones, R. (1986). Emotion talk across times. In *The Social Construction of Emotions*. London: Sage.
- Harré, R. (1989). Language and the science of psychology. *Journal of Social Behavior & Personality*, 4(3), 165-188.
- Harré, R. & Stearns, P. N. (1995). *Discursive psychology in practice*. London: Sage.
- Hernández Fernández, C. y Alcoceba Hernando, J. (2015). Socialización virtual, multiculturalidad y riesgos de los adolescentes latinoamericanos en España, *Icono 14*, 13, 116-141.
- Islas, O.; Gutiérrez, F.; De Albarrán, G.; Camarena, S. y Fuentes, R. (2002). *Explorando el periodismo iberoamericano*. México: Grupo Patria Cultural.
- Islas, O. (2011). La sociedad de la ubicuidad, los prosumidores y un modelo de comunicación para comprender la complejidad de las comunicaciones digitales. *ALAIC*, 7, 68-77.
- Keizer, B. & Haro, J. (1995). *Por que só a Tecnologia Não Basta para o Sucesso na Era da Informação*. París: UNESCO.
- Lapadula, C. (2011). Identidad Digital. En *Digital Natives with a Cause newsletter*. The Centre for Internet and Society. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>

- Lasch, C. (1999). *La cultura del narcisismo*. Barcelona: Andrés Bello.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- Links in the Chain* (2011). *Digital Natives with a Cause newsletter*. *The Centre for Internet and Society*. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>
- López Arredondo, M. (2007). Formación de formadores. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 473-486.
- López, M. (2012). *Historias de vida en espacios postmodernos: miradas emergentes de conocimiento regional, arte, cultura e identidad*. Alicante: Tesis Doctoral Universidad de Alicante.
- Lozano, I.; De Pablos, C. y Montero, A. (2000). *Uso del correo electrónico: Un análisis empírico en la UCM*. Madrid: Editorial Universidad Complutense de Madrid.
- Maesy, A. (2011). Artículo de opinión. En *Digital Natives with a Cause newsletter*. *The Centre for Internet and Society*. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>
- Marinas, J. (1995). Estrategias narrativas en la construcción de la identidad. *Isegoría*, 11, 176-185.
- Mucunguzi, A. (2011). Artículo de opinión. En *Digital Natives with a Cause newsletter*. *The Centre for Internet and Society*. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>
- Muñoz, A., Ramos, M. y Beltrán, J. (2000). Evaluación de los conocimientos y uso que realizan los universitarios de Internet a través de un cuestionario multidimensional. En *Congreso Internacional de Educared*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Oriko, S. (2011). Artículo de opinión. En *Digital Natives with a Cause newsletter*. *The Centre for Internet and Society*. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>

- Parker, I. (1989). Discourse and power, en *Texts of identity*. London: Sage
- Parker, I (1992). *Discourse dynamics*. Londres: Routledge.
- Parker, I (1996). Discurso, cultura y poder en la vida cotidiana. En *Psicología, discursos y poder*. Madrid: Visor.
- Pérez Bustos, T. (2011). Feminización y popularización de ciencia y tecnología en la política científica colombiana e india. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 17(6).
- Potter, J. & Wetherell, M. (1987). *Discourse and social psychology: beyond attitudes and behavior*. London: Sage.
- Prokharel, P. (2011). Artículo de opinión. En *Digital Natives with a Cause newsletter*. *The Centre for Internet and Society*. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>
- DLE (2017). Definición de narcicismo. *Diccionario de Lengua Española*. Disponible en: <http://www.rae.es/>
- Rancière, J. (2009). *The Emancipated Spectator*. London: Verso.
- Ratliff, E. (2010). Self-service: go ahead and tweet your own horn *online*: just don't be a jerk about it. *Wired*, 21-22.
- Reinsborough, P. & Canning, D. (2010). *Re: Imagining Change*. Oakland: PM Press.
- Revilla, J. (1996). *La identidad personal en la pluralidad de sus relatos. Estudio sobre jóvenes*. Madrid: Tesis Doctoral Universidad Complutense de Madrid.
- Romero Tena, R. (2000). *La integración de las nuevas tecnologías. Los grupos de trabajo*. Sevilla: MAD.
- Sandín, M. (2003). *Investigación cualitativa y educación: fundamentos y tradiciones*. Madrid: Mc Graw and Hill Interamericana.
- Shafak, E. (2010). The politics of fiction. *Ted talks*. Disponible en: <http://bit.ly/cMeZRa>

- Shah, N. (2012). Editorial. En *Digital Natives with a Cause newsletter. The Centre for Internet and Society*. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>
- Shotter, J. (1989). Social accountability and the social construction of you. En *Texts of identity*. London: Sage.
- Shotter, J. (1989). El papel de lo imaginario en la construcción de la vida, social. En *El conocimiento de la realidad social*. Barcelona: Sendai.
- Shotter, J. (1993). Becoming someone: identity and belonging. En *Discourse and lifespan identity*. Newbury Park: Sage.
- Sosa Plata, G. (2012). Yo soy 132: Jóvenes frente a las redes sociales y la democratización de los medios de comunicación. En *Esfera Pública y Tecnología de la Información y la Comunicación*. México: Instituto Electoral del Distrito Federal.
- Sota, I. (2013). *La poética del yo: Estudio de la problemática identitaria a partir del cine actual*. Navarra: Tesis Doctoral Universidad Pública de Navarra.
- Steidinger, A. (2013). *Auto-representaciones del malestar. De la autobiografía de los trabajadores en el siglo XIX hasta la ocupación de las plazas (no nos representan)*. Barcelona: Tesis Doctoral Universidad de Barcelona.
- Stone, A. (1995). *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*. Cambridge: The MIT Press.
- Strikovsky, S. (2000). La democracia en la era digital. *Revista Razón y Palabra*, 17.
- Taha, A. (2011). Artículo de opinión. En *Digital Natives with a Cause newsletter. The Centre for Internet and Society*. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>
- Tettner, S. (2011). Editorial. En *Digital Natives with a Cause newsletter. The Centre for Internet and Society*. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>

- Toussaint, F. (2012). *Los medios mexicanos y el TLcan*. Madrid: Editorial Académica Española.
- Trejo Delarbre, R. (2009). HITV. El nuevo atraco de TV Azteca. *Revista Razón y Palabra*, 70.
- Trejo Delarbre, R. & Sosa Plata, G. (2009). Campo nuevo, problemas viejos. La investigación mexicana en materia de Sociedad de la Información, Internet, Cibercultura y Telecomunicaciones. En *La Comunicación en México: una agenda de investigación*. México: UNAM.
- Tsou, Y. (2011). Artículo de opinión. En *Digital Natives with a Cause newsletter*. *The Centre for Internet and Society*. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>
- Turkle, S. (1984). *The second self: computers and the human spirit*. Nueva York: Simon & Schuster.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla*. Barcelona: Paidós.
- Vadevru, S. (2011). Artículo de opinión. En *Digital Natives with a Cause newsletter*. *The Centre for Internet and Society*. Disponible en: <http://cis-india.org/digital-natives/newsletter>
- Vallespín, F. (2011). La fatiga democrática. *Claves de Razón Práctica*, 215, 10-18.
- Vicéns, J. y Medina, E. (2002). *Datos y cifras básicas en Internet*. Madrid: Instituto L.R. Klein. Centro Gauss.
- Villanueva, C. (2003). Measuring ICT use in education in Asia and the Pacific through performance indicators. En *Joint Eurostat Statistical Workshop: Monitoring the Information Society, Data, Measurement and Methods*. Geneva: UNESCO.
- Widdicombe, S. & Wooffitt, R. (1995). *Pie language of youth subcultures. Social identities in action*. Hemel Hempstead: Harvester Wheatsheaf.

Winocur, R. (2007). Nuevas tecnologías y usuarios. La apropiación de las TIC en la vida cotidiana. *Revista Telos*, 73.

CONSIDERACIONES FINALES

*“La identidad es construida a través del discurso
y reconstruida cada vez que abordamos una interacción”*

(Helm, 2017)



Fuente: The Columbus Dispatch (2010)

Conclusiones.....	366
Recomendaciones.....	370
Referencias bibliográficas.....	371

Conclusiones

Actualmente asistimos a una Sociedad del Conocimiento caracterizada por un modo efervescente de vivir la comunicación como ciencia interdisciplinaria, la misma que atraviesa todas las actividades del ser humano. Y es que hoy en día el conocimiento ocupa un lugar sustantivo e invaluable dentro del mundo contemporáneo, convirtiéndose en fuente de riqueza, crecimiento y desarrollo. En otras palabras, la información y la comunicación se han transformado en insumo y producto de los nuevos procesos sociales.

Al mismo tiempo que presenciamos una revolución tecnológica también se da una revolución de tipo cultural que deviene en nuevos procesos y fenómenos sociales que han modificado las formas tradicionales de relacionarnos unos y otros, y más aún, la manera de concebir nuestra esencia e identidad como personas y usuarios en entornos digitales. En consecuencia, se están transformando los modelos comunicativos a partir del abordaje de la tecnología como dispositivo social.

El objetivo general de la presente tesis de investigación fue explicar mediante la valoración de las narrativas híbridas las representaciones de la identidad del nativo digital y sus manifestaciones en la construcción de una ciudadanía tecnológica activa. También se plantearon los siguientes objetivos secundarios, reseñados en el apartado metodológico de la presente tesis:

- 1) establecer la identidad digital como una representación del sí mismo ideal que redefine los procesos de interacción social,
- 2) valorar en las narrativas híbridas las formas de interacción discursiva que asumen las identidades de los nativos digitales,
- 3) identificar las formas de empoderamiento social que asumen los nativos digitales desde las narrativas híbridas y
- 4) analizar la vinculación entre la identidad digital y las formas de activismo que se representan en las narrativas híbridas.

Para cada uno de estos objetivos se establecieron cuatro hipótesis respectivamente:

- 1) la identidad del nativo digital es una representación de sí mismo que define los procesos y normas de interacción social en función a los intereses del yo creado,
- 2) los nativos digitales manifiestan su identidad a través de la interacción discursiva expresada en diversos modos de estructuración textual,
- 3) la identidad digital permite la manifestación del empoderamiento para ejercer la crítica hacia los dispositivos de poder mediante la construcción de interacciones globales y
- 4) la identidad digital permite la construcción de una ciudadanía activa mediante el uso de la tecnología.

Después de una revisión bibliográfica por temas centrales como: Sociedad del Conocimiento, nativo digital, narrativa híbrida e identidad digital y focalizando nuestro estudio de caso en el colectivo *Nativos Digitales con una Causa* y sus *newsletters Links in the Chain* se infieren las siguientes conclusiones:

- Para el colectivo *Nativos Digitales con una Causa*, no todos los denominados *nativos digitales* hacen un uso crítico y empoderado de las tecnologías, expresado en cuestiones como activismo digital, empoderamiento de las tics, movilización 2.0, entre otros usos alternativos de los entornos digitales que propicien el buen vivir de los colectivos más vulnerables y la auto-realización de las comunidades locales.
- Según el colectivo, ser nativo digital no es solo la nominación de un grupo cualquiera, hay que tener una vocación de sacerdocio hacia el cambio y la transformación social, un ejercicio altruista de buscar el bien y practicar acciones positivas en los entornos inmediatos de vida. Es como una especie de responsabilidad humana con la sociedad (Tusa, 2015).
- En la actualidad, pocos son los jóvenes, usuarios en red, que realmente reflexionan en torno a su condición como nativos e inmigrantes, adentrándose en un debate profundo sobre su identidad digital. Al contrario, el uso exacerbado de las tecnologías queda reducido a un prosumismo superficial en redes sociales, lo que implica exacerbación del yo y saturación de la imagen personal frente a los dispositivos electrónicos. (Tusa, 2015).
- Existe la necesidad de dejar de hablar del nativo digital como cualquier usuario que tiene acceso a las tecnologías. Este es un discurso estereotipado que reduce su dimensión social. Es hora de empezar a imaginar al nativo digital como un agente social con una identidad privilegiada, consciente y reflexiva, cuya identidad está fuertemente vinculada a la idea de una causa que lo moviliza.

- Es importante resaltar el desarrollo conceptual del marco teórico y el estado del arte que permitió delimitar el objeto de estudio, contextualizar correctamente el problema de investigación y justificar la notoriedad así como la originalidad de esta propuesta de investigación.
- Esperamos que a futuro este trabajo académico sirva para abrir nuevas líneas de investigación centradas en torno a las culturas afectivas y la humanización de las tics, ya que de lo que estamos seguros es que cuestionarnos sobre *quiénes somos* es sinónimo de que algo está sucediendo en la red y no es precisamente cambios tecnológicos, sino transformaciones profundas del yo como sujeto que piensa su realidad en un mundo mediado por la tecnología.

Recomendaciones

- Es importante abrir un foco de atención sobre la alfabetización mediática y digital de los jóvenes nativos, pues si queremos que estos colectivos hagan un uso crítico, cuestionador, alternativo, participativo y transformador de las tics se tiene que potenciar, en primer lugar, sus competencias, destrezas y habilidades tecnológicas vinculadas a la transformación en entornos locales (Tusa, 2015).
- Los miembros del colectivo recomiendan a los jóvenes pasar de una lectura pasiva de la realidad a delinear acciones estratégicas de transformación social, empoderándose de su rol protagónico como *e-agente* de cambio. Y esto implica mantener una actitud crítica frente al uso de las tecnologías a fin de construir una auténtica Sociedad del Conocimiento (Tusa, 2015).
- Según los directivos de este colectivo, la actualización en materia de tics debería rescatar la dimensión colectiva del conocimiento, con el fin último de hacer que las herramientas de convergencia tecnológica se conviertan en instrumentos de participación social. Por ello, se debería seguir fomentando y fortaleciendo comunidades en red como fuera el caso de *Nativos Digitales con una Causa*, pues de esta manera estaríamos desarrollando usuarios autónomos, independientes y responsables con su rol de prosumidores de información, configurando así un nuevo escenario más democrático y humanamente reflexivo.

Referencias bibliográficas

Helm, F. (2017). *I'm not disagreeing, I'm just curious: Exploring identities through multimodal interaction in virtual exchange*. Barcelona: Tesis Doctoral Universidad Autónoma de Barcelona.

The Columbus Dispatch. (2010). *Cómic Daily Newspaper*. Ohio: New Media Investment Group.

Tusa, F. (2015). *Identidad Digital*. En VII Congreso Nuevos perfiles y audiencias para una democracia participativa. País Vasco: Universidad del País Vasco.