

Transmedialidad y cultura de participación en los usuarios jóvenes de Internet de Tijuana*

Juan Manuel Ávalos González

Técnico Académico de Investigación de El Colegio de la Frontera Norte / manusdec@colef.mx

RESUMEN

En el presente trabajo expongo algunas interrelaciones entre la transmedialidad y la cultura de participación como elementos clave en la conformación de las ciberculturas juveniles actuales. Dicha conformación alude a la figura del sujeto juvenil como productor cultural en su adscripción a espacios de afinidad dentro de la cultura audiovisual y mediática, a partir de la configuración de recursos y estrategias alternativas de carácter lúdico dentro de Internet, que le permiten también solucionar necesidades escolares. Para el desarrollo del artículo me baso en 20 entrevistas (semiestructuradas a profundidad) que realicé durante el año 2009 a jóvenes usuarios de Internet de clase media con conexión en el hogar, entre 18 y 23 años de edad y nacidos en Tijuana. Analicé la información a partir de una sistematización y codificación de los datos obtenidos desde el proceso inductivo de la investigación cualitativa para definir segmentos significativos del tema explorado.

* Este artículo es parte de la tesis de licenciatura titulada "La emergencia de la cibercultura en Tijuana: MySpace como mediación en jóvenes transfronterizos" presentada en 2011 como trabajo recepcional en Comunicación en la Facultad de Humanidades de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC).

PALABRAS CLAVE

Cibercultura juvenil, transmedialidad, cultura de participación

Transmedialidad y cultura de participación en los usuarios jóvenes de Internet de Tijuana

Juan Manuel Ávalos González

Técnico Académico de Investigación de El Colegio de la Frontera Norte / manusdec@colef.mx

ABSTRACT

In this paper I discuss some interrelations between Transmedia Storytelling and Participatory Culture as key elements of youth cybercultures. This text addresses young people as cultural producers within media culture based on their use of resources and development of alternative strategies on the Internet, in order to solve school needs. To develop the article I draw on 20 (semi-structured) interviews that I conducted during 2009 with middle-class Tijuana natives (age 18 to 23 years). I analyzed the information based on a classification and coding of the data obtained from the inductive process of qualitative research, in order to identify significant segments of the theme explored.

Keywords

*Youth Cyberculture,
Transmedia Storytelling,
Participatory Culture*

Introducción

Este trabajo se enmarca en el reconocimiento de la relación actual entre tecnología y sociedad como parte de un cambio cultural, es decir, una convergencia cultural constituida por la participación de usuarios y una diversidad de dispositivos tecnológicos, entorno en el que es posible ubicar nuevas relaciones políticas, económicas y socioculturales entre la industria cultural y los actores sociales: usuarios, consumidores o ciudadanos (Jenkins, 2006, p. 2-4). Sin embargo, es indispensable entender esta condición contemporánea de la convergencia cultural en el marco de una realidad social más amplia que se inscribe en la desventaja que gran parte de la población mundial tiene para acceder a los múltiples dispositivos tecnológicos e Internet, de ahí resulta necesario enmarcar dicha experiencia de participación y consumo dentro de este escenario como una historia no generalizable y mucho menos homogénea.

A pesar de la vigencia de la problemática del acceso a las nuevas tecnologías en términos generales, los jóvenes son los actores sociales que se han posicionado como los usuarios potenciales de éstas en el entorno actual, proceso de definición que remite a una estructura de capitales culturales e intereses que posee cada sujeto que se relaciona con Internet de acuerdo con las capacidades adquiridas, su lugar en la distribución de capitales culturales y cognitivos y su adscripción a cierta clase social (Urresti, 2008, p. 38). Dos aspectos que resultan clave en el acercamiento y uso juvenil de las nuevas tecnologías son la alfabetización mediática que en su trayectoria como usuarios han configurado con el paso de los años y el lugar que ese aprendizaje continuo les otorga en el interior de sus hogares ante las generaciones adultas (Ibíd, p. 48).

En el caso de México, parte de la cotidianidad juvenil se relaciona con un alto consumo de dispositivos tecnológicos, este escenario confirma la posición de notoriedad de las nuevas generaciones (Medina, 2010, p. 157-161) en la convergencia cultural.¹ Sin embargo, esta experiencia mediática debe reconocerse dentro de los amplios márgenes de la brecha digital que aún existe en el país,² desigualdad que forma parte de un empobrecimiento juvenil más general en diversos aspectos sociales entre los que se destaca la educación, el empleo y los servicios de salud (Valdez, 2010). Por lo tanto, habrá que entender la experiencia juvenil de la convergencia cultural y digital como una historia

¹ Ver los trabajos de Rosalía Winocur (2006) y Alejandro Corvera (2007) que analizan empíricamente el acercamiento de los jóvenes a las nuevas tecnologías en el país.

² Es posible observar en los censos y encuestas de población a partir del 2000 un incremento paulatino en cuanto al acceso a equipamiento tecnológico e Internet (INEGI, 2000, 2010a y 2010b; Ouéda, 2007; Pérez, 2002), sin embargo, al comparar el número de conectados con el de no conectados (es decir, realizar el cálculo de nivel de penetración) la proporción es desigual.

positiva, adscrita a un escenario de desigualdad social.

En el presente trabajo expongo algunas interrelaciones entre la transmedialidad y la cultura de la participación en la conformación de las ciberculturas juveniles actuales como elementos clave de su caracterización. La base empírica del análisis forma parte de los resultados de un estudio que responde a la pregunta por la relación de interacción de jóvenes de Tijuana con Internet y otros usuarios de la red, a través de las prácticas culturales que configuran su vida cotidiana. El estudio permite reconocer esta relación de interacción como un proceso de transformación cultural que arroja una serie de convergencias entre distintos medios, donde actores sociales como los usuarios de Internet son motivados a crear y reproducir prácticas de búsqueda de información, de comunicación, de socialización y de entretenimiento entre diversos contenidos, bajo una lógica de transmedialidad. La conformación de las ciberculturas juveniles alude a la figura del sujeto juvenil como productor cultural en su adscripción a espacios de afinidad dentro de la cultura audiovisual y mediática a partir de la configuración de recursos y estrategias alternativas de carácter lúdico dentro Internet, que le permiten también solucionar necesidades escolares. En el escenario anterior destaca la asociación de agendas de navegación con la música, práctica cultural transversal al proceso de interactividad juvenil, y otras actividades de entretenimiento.

La visibilidad de la transmedialidad, entendida como la relación de producción, recepción y consumo de contenidos en múltiples plataformas mediáticas y, de la cultura de participación, reconocida como la creación, reproducción e intercambio de contenidos, permite ir más allá de pensar la experiencia de interacción juvenil con Internet y los dispositivos tecnológicos desde una dicotomía de conectados/no conectados (brecha digital) para explorar las agencias y los capitales juveniles habilitados en el contexto actual que permitan imaginar cierto acompañamiento de los procesos de aprendizaje y apropiación mediáticos.

El diseño teórico-metodológico de la investigación

El acercamiento a la relación de interacción juvenil tijuanaense e Internet tiene su anclaje en el concepto de cibercultura, definido como las relaciones entre tecnologías, prácticas/usos culturales y significaciones que tienen lugar en las interacciones de los actores sociales (González, 2003, p. 19; Lèvy, 2007, p. 1) y en el reconocimiento de Internet como medio de comunicación, en donde destaca su carácter multimedia, digital e interactivo. Elaboré la propuesta de aproximación teórico-metodológica desde una perspectiva sociocultural de la comunicación, para entender la relación de interacción juvenil con Internet como un proceso social complejo que remite a prácticas culturales, artefactos culturales y acuerdos sociales como resultado de la interacción entre pares. En el centro de esta propuesta se ubica la comunicación mediada por computa-

dora (cmc), donde el concepto de interactividad³ resulta clave para explicar las interrelaciones entre usuario, medios y sociedad. La interactividad específica entre usuario y medio (computadora e Internet) refiere a cierta selectividad, pues para que proceda se requieren preferencias y selecciones de los usuarios (Jensen, 2001, p. 78). Las selecciones que constituyen la interactividad se dan a partir de una secuencia estructurada a manera de turnos (op. cit.) definida por las interfaces computacionales y de la red. Las interfaces son el espacio concreto de la interactividad, donde usuario y computadora toman cercanía. Las interfaces obligan al desarrollo de competencias técnicas específicas según el soporte tecnológico inmerso en la relación (Manovich, 2005; Scolari, 2004).

La experiencia de la interactividad no se limita al momento del encuentro con la computadora o al momento de estar frente a la pantalla, al contrario, es necesario entenderla como un proceso en constante formación que preexiste y se prolonga más allá del acto de disponer de la computadora para navegar en Internet.⁴ El proceso de interactividad está conformado por un conjunto de actividades, que bien pueden ser entendidas como prácticas culturales, que a su vez están relacionadas con reglas, normas y toma de decisiones que estructuran dinámicas en un contexto particular. De esta manera, el contexto del proceso de interactividad permite ubicar las lógicas internas de la relación usuario/medio (espacio de las interfaces) y las prácticas culturales que lo constituyen. Para lograr un acercamiento que de cuenta de las dinámicas del contexto en donde se produce el proceso de interactividad, y que a su vez haga observables las prácticas culturales relacionadas con éste, es necesario introducir el concepto de mediación, entendido como el proceso estructurante que proviene de diversas fuentes e incide en los procesos de comunicación y conforma las interacciones comunicativas de los actores sociales (Orozco, 2007, p. 107).

El modelo de las multimediaciones de Guillermo Orozco (1991 y 2007) es un planteamiento teórico-metodológico de la comunicación que permite construir una aproximación al contexto del proceso de interactividad de manera integral, ubicando las mediaciones que intervienen en su conformación. Pensar las mediaciones y no los medios es un recurso estratégico que en los New Media Studies se ha utilizado para enfocar las prácticas y los acuerdos sociales relacionados a las tecnologías de información y comunicación (Lievrouw y Livingstone, 2006, p. 7-9). La mediación tecnológica se refiere a la mediación

³ El concepto de interactividad ofrece mejores herramientas para la comprensión de la relación entre actores sociales e Internet pues denota precisamente la posibilidad de establecerse a manera de diálogo a partir de la capacidad agencial de los usuarios y los atributos de los soportes tecnológicos. Para un panorama más amplio y detallado sobre el concepto de interactividad ver los modelos elaborados por Sally McMillan (2002), Spiro Kiousis (2002) y Russel Richards (2006).

⁴ El concepto de experiencia de interactividad tiene mucha similitud con el concepto de Guillermo Orozco (1991) de la televidencia, noción temporal de las mediaciones, en donde la recepción no se limita a la mera exposición.

que produce el mismo soporte tecnológico con sus contenidos y lógicas internas; la mediación individual es donde intervienen los aspectos cognoscitivos, emotivos y las preferencias que surgen del mismo sujeto; la mediación institucional se establece por la influencia de instituciones sociales en el proceso de elaboración de sentido en relación a ciertas reglas y normas; y por último, la mediación situacional, se refiere a la situación concreta en la que tiene lugar el proceso de interactividad y las mediaciones, tomando en cuenta el espacio físico como tal y algunos patrones de comunicación. Este modelo representó un marco interpretativo para el análisis del proceso de interactividad entre jóvenes tijuanaenses e Internet,⁵ en ese sentido, el modelo teórico-metodológico de Orozco me permitió construir una estrategia para el acercamiento integral de la interactividad, considerando la relación de interacción como un proceso y ubicando las mediaciones que intervienen en su estructuración.

Me concreté en generar conocimiento sobre jóvenes nacidos en Tijuana, hombres y mujeres de clase media entre los 18 y 23 años de edad, que fueran usuarios de Internet por lo menos durante una hora. Un aspecto importante en la definición de los informantes fue que contaran con acceso a Internet desde casa, es decir, que tuvieran computadora en el hogar a la que pudieran acceder fácilmente. Trabajé con jóvenes de perfiles ocupacionales diversos (estudiantes, trabajadores, desempleados y las combinaciones que pudieran resultar) debido a que Internet habilita una multiplicidad de usos y espacios, sobre todo en este grupo juvenil, por la situación de privilegio en cuanto al acceso.

Realicé 20 entrevistas semi-estructuradas a profundidad en trabajo de campo durante el 2009 para indagar los procesos subjetivos de quienes se constituyen como usuarios de la red a partir de la descripción de las dimensiones del proceso de interactividad que derivan de su relación con Internet. Para el trabajo analítico realicé una sistematización de los datos obtenidos desde el proceso inductivo de la investigación cualitativa, que recupera datos significativos en la creación de conceptos, organizándolos y estructurándolos en categorías temáticas para establecer interpretaciones a partir de la definición de esquemas conceptuales que organizan las unidades de análisis de forma horizontal. La base del proceso de sistematización partió del trabajo de codificación de la información para definir segmentos significativos de los temas explorados.⁶

La interacción juvenil con Internet

Es importante señalar que la experiencia de los usuarios jóvenes de Tijuana con Internet se vincula con la experiencia juvenil global en tanto proceso

⁵ El modelo de Guillermo Orozco tiene mucha similitud al modelo de los multifactores de Klaus Bruhn Jensen, ambos son útiles para explicar las dimensiones que intervienen en el proceso de recepción televisiva.

⁶ Utilicé como herramienta el programa Atlas ti, que basa su lógica de sistematización en un procedimiento clave de codificación y categorización de la información.

sociocultural mediado tecnológicamente, sin embargo, es posible encontrar ciertas diferencias según las características del contexto geográfico particular en el que se ancla el conjunto de prácticas culturales que conforman dicha interacción. En este sentido, el caso de la cibercultura juvenil tijuanaense alude a condiciones de heterogeneidad propias del espacio transfronterizo, dado que existen referentes materiales y simbólicos que están presentes en su estructuración como usuarios de Internet.⁷

En la relación de interacción juvenil tijuanaense con Internet existen algunas interrelaciones entre el fenómeno de la transmedialidad y la cultura de la participación inscritas en el proceso de conformación de las ciberculturas juveniles, como elementos clave de su caracterización.

Transmedialidad

El concepto de transmedialidad es clave para interpretar las dinámicas sociales desde la perspectiva o paradigma de la convergencia cultural, donde los actores sociales interactúan y se relacionan con contenidos en una plataforma mediática combinando la televisión, el Internet, los móviles (teléfonos celulares), entre otros (Jenkins, 2006, p. 95-96; Orozco & Vasallo de Lopes, 2010, p. 62-63; Scolari, 2010).⁸ Bajo la anterior premisa conceptual es que se pueden comprender las dinámicas y situaciones que tienen lugar en los hogares de los usuarios jóvenes. Cabe precisar que las situaciones en que se registran las relaciones de los usuarios jóvenes con Internet están directamente relacionadas con los tiempos y los espacios de las agendas de navegación. Los siguientes pasajes ilustran la convergencia de medios a través de los cuales los usuarios jóvenes se relacionan con una diversidad de narrativas, formatos y géneros mediáticos:

Pues mi hermano ve la tele o juega videojuegos en la sala, mi mamá cuando llega también ve la tele y por lo general mientras ellos están yo me uno también mientras navego en Internet.⁹

7 Los jóvenes entrevistados desarrollan prácticas culturales dentro de su tiempo de navegación que se materializan en actividades transfronterizas de consumo, socialización y entretenimiento de uno y otro lado de la frontera entre Tijuana y San Diego. Dichas actividades tienen referentes materiales y simbólicos provenientes de la cultura anglosajona que son negociados cotidianamente en el marco sociocultural anclado al contexto tijuanaense, en ese sentido, el intenso flujo de equipamiento tecnológico y el proceso de codificación/decodificación de formas simbólicas destacan como los elementos que se articulan en el contexto de esta frontera.

8 El concepto de transmedialidad ha sido desarrollado originalmente por Henry Jenkins para comprender la forma en que los actores sociales se relacionan con contenidos mediáticos a través de distintos medios, esto permite una experiencia mediática más profunda y mayores posibilidades de consumo y producción de contenidos (Jenkins, 2003, 2006 y 2009).

9 Entrevista con Berenice, realizada el 14 de marzo de 2009.

Sí, puede ser mi mamá, mis hermanas... ahorita está viviendo un tío con nosotros y él se queda ahí, hay veces que me acompaña en las noches, él se queda viendo televisión y yo me quedo en la computadora pero sí veo la tele también y ya hasta que nos dormimos.¹⁰

Ve caricaturas [el hermano], bueno con el [canal] 11, con el puro 11 se le va porque vienen caricaturas y que Barney y que no sé qué. A mí me gusta mucho 31 minutos. Sí ven el 11 y luego ven el 12 con Bob Esponja y cosas así, y mientras yo navego en Internet y les busco cosas de lo que ven. Pero sí, y a parte todas las novelas y la Rosa de Guadalupe y todas. Entonces este... una de mis hermanas ve tele, mi otra hermana anda en la calle, pero últimamente les está dando mucho por estudiar inglés [...].¹¹

Estos testimonios permiten consolidar la idea de la convivencia de medios como una complejidad mediática o como complejo ecosistema comunicativo (Orozco, 2007, p. 103) donde se intersecan lecturas, recepciones y decodificaciones de contenidos por medio de la televisión e Internet. Estas convergencias narrativas cambian la forma de contar las historias y las formas de participación de los jóvenes en ellas (Scolari, 2010). En respuesta a este fenómeno, la televisión en México ya “ha empleado estrategias tecnomercantiles para llevar su dominio sociocultural a otras plataformas, intentando transformar sus telespectadores en usuarios” (Orozco y Vassallo de Lopes, 2010, p. 73), debido a que las nuevas audiencias juveniles se han diversificado y fragmentado en relación a los contenidos televisivos. “El cambio de reglas de la audiencia —de espectadora a usuaria— reconfigura las formas de interacción con los medios, amplía sobremanera la oferta, trayendo un menú personalizado de contenidos y tiempos” (Orozco y Vassallo de Lopes, 2010, p. 74).¹²

10 Entrevista con Daniel, realizada el 6 de agosto de 2009.

11 Entrevista con Ester, realizada el 29 de enero de 2009.

12 La experiencia juvenil tijuanaense (es decir, nativos digitales) en relación al fenómeno de la convergencia y la transmediación, según los informantes entrevistados, se ha dado a través de la búsqueda de capítulos de series o películas estadounidenses, del *broadcasting* de eventos deportivos (lucha libre o fútbol) o la búsqueda de información estadística o documental sobre ellos, entre otros. Sin embargo, la experiencia asociada a contenidos televisivos producidos en México remite a la estrategia de la empresa Televisa, quien ha lanzado telenovelas (en algunos casos con formato de tele-serie) para público infantil y juvenil con productos de consumo asociados a éstas (CDs, DVDs y presentaciones musicales en vivo). Posteriormente, la televisora presentó *tvolucion.com*, portal en Internet que permite a la audiencia y usuarios disponer de la programación de sus canales (Orozco y Vassallo de Lopes, 2010, p. 73).

El espacio de la experiencia de navegación de los jóvenes puede propiciar situaciones en donde participe como televidente y usuario de la red a la vez, o simple y sencillamente conviva con quienes ven televisión de manera esporádica, es decir, la dimensión situacional condiciona la relación de interacción de estos jóvenes con Internet a partir del tipo de dinámicas de convivencia familiares que ocurran en el contexto de la interactividad. Sin embargo, la convivencia familiar no siempre está presente en los tiempos de navegación, por lo tanto, no puede considerarse como una regla en sentido estricto.

El fuerte vínculo entre la televidencia y la interactividad (Internet), dentro de las situaciones del hogar, remite a la existencia de agendas individuales y grupales en las relaciones de los jóvenes y los familiares con quienes conviven respecto a Internet. Sin embargo, además de la experiencia de interactividad y televidencia, los jóvenes también participan del escenario de la transmedialidad que se alarga y expande a través de los dispositivos móviles, teléfonos celulares y reproductores de música; en ese sentido, “[...] este escenario comienza a alcanzar otro nivel de movilidad, ya que las pantallas están en todas partes y pueden ser llevadas con cada telespectador-internauta a donde quiera que vaya. [...] Así, permiten el surgimiento de una nueva atmósfera, un ‘sensorium envolvente’, que está en todo lugar, todo el tiempo.” (Orozco y Vassallo de Lopes, 2010, p. 63).

En el caso de los jóvenes entrevistados, este escenario extendido se configura dentro de la experiencia del proceso de interactividad con Internet: se visibiliza en las actividades que trascienden el espacio/tiempo de la navegación, materializándose en las actividades (prácticas) que se desarrollan fuera del hogar. Las prácticas asociadas a la música se enmarcan en este proceso, desde las estrategias de búsqueda, selección y descarga de contenidos motivadas por la experiencia de televidencia y la charla con los amigos, hasta la configuración de listas de canciones y su reproducción en mp3 y teléfonos celulares. Los siguientes pasajes refieren a esta situación:

Pues por lo regular casi siempre es estar escuchando música, todo el tiempo mientras chateo, hago tarea, casi todo el tiempo que estoy en la computadora estoy escuchando música [...], la mayor parte del tiempo que estoy conectado es estar escuchando música, también buscar nueva música, nuevas canciones que vayan a salir y si me gusta pues descargarla o si no en YouTube, si una máquina no tiene música YouTube, estoy escuchando música mientras chateo o hago tarea, así todo el tiempo. [...] Y después de que descargar la música la saco a mí Media Player [...]. Sí es un hábito, de estar haciendo nuevas listas porque la otra ya pasó de moda, las clásicas también ponerlas [...] voy a

correr o algo así pongo mi música movida [...].¹³

Creo que sí influye [la música], sobre todo en el estado de ánimo, no sé si va por ese lado, pero es por donde yo lo puedo relacionar más, depende cómo te sientas, ves a la ciudad con cierto color, la gente que pasa, le das otro sentido, no sé, sin duda, te permite sobre todo darle cierto sentido musical a las acciones de la calle o recordar momentos. A mí la música me permite, sobre todo, darle un aspecto de soundtrack a mi vida y recuerdo momentos, y a eso le agrego nuevas sensaciones que voy teniendo al caminar, correr o sólo abordando un transporte y ver todo lo que pasa mientras haces tú recorrido.¹⁴

Estos testimonios evidencian la trascendencia de las actividades asociadas a la música hacia espacios distintos, como el hogar y la calle, resultado de prácticas que constituyen (material y simbólicamente) las experiencias de vivir la ciudad donde destacan múltiples elementos de sentido y expresión.

El proceso de interactividad y prácticas de colaboración

En comparación con al fenómeno de la televidencia, quizá una de las dimensiones que la interactividad ha puesto más en claro que la recepción son los espacios y tiempos en los que se da lugar a las interacciones mediáticas, pues existe una emergencia de nuevos formatos tecnológicos. En términos de espacio, como sugieren Orozco y González (2009), el cuarto de ver televisión ya no tiene la capacidad de contener las múltiples interacciones que se realizan dentro y fuera de él, pues la televisión hoy en día se ve en múltiples tipos de pantallas (computadoras, laptops, teléfonos celulares y iPods). La posibilidad que brinda el proceso de interactividad entre sujeto e Internet da profundidad a la interacción tradicional entre individuo y medio de comunicación, conocida a través de la televisión por las características particulares de los nuevos formatos que contiene y que so, caracterizados por la comunicación de doble vía, el control y la producción de información.

Una manera de observar los cambios que generan las nuevas tecnologías es a través de las prácticas culturales o de comunicación que derivan de ellas. Las modificaciones en las relaciones mediadas por tecnología y las agendas establecidas en la cotidianidad, son referentes para entender estas nuevas prácticas o actividades. Si hay cambios en dichos referentes, entonces hablamos de que existen algunas transformaciones en la socialidad y la ritualidad que son componentes de dichas prácticas (Orozco, 2007). La siguiente cita ubica tales transformaciones:

Bueno, pues regularmente llego a la casa, me conecto en la laptop o en la

¹³ Entrevista con Juan, realizada el 14 de octubre de 2009.

¹⁴ Entrevista con Ricardo, realizada el 20 de noviembre de 2009.

computadora de escritorio, cualquiera de las dos, e inmediatamente a mi Messenger definitivamente, siempre estoy ahí. Y aun así en tiempos de escuela, pues ahorita estamos de vacaciones, aunque sea a las diez u 11 de la noche me conecto. Era de ley, cada que me conecto, que vergüenza, es la verdad, en vez de irme a dormir me conecto a MySpace o como te digo al Blog o al Messenger es de ley. No hay día que yo no me conecte al Messenger, ya sea en el trabajo o casa, más que nada en la casa si tengo tiempo para estar chateando y todo ese tipo de cosas.¹⁵

Este pasaje alude a momentos de conexión posteriores al cumplimiento de obligaciones escolares, es decir, remite a reajustes en las agendas de actividades más que a espacios de navegación ininterrumpidos. De igual manera, el testimonio refleja como a través de Messenger, los jóvenes se comunican con sus amigos y contactos, de ahí que la instantaneidad y la comunicación doble vía en el proceso de comunicación se entiendan como elementos de una nueva forma de sociabilidad. En torno a los cambios en la socialidad, quizá la mediación que tiene más peso es la que se habilita por el soporte tecnológico, ya que los procesos de interactividad representan los mayores cambios respecto a otras formas de interacción de las personas con otros medios tradicionales. Las maneras de socializar y comunicarse de la gente están siendo trastocadas por Internet mediante los procesos de interactividad que experimentan. Por su parte, la ritualidad se ve afectada en menor medida pues evidencia ciertos reacomodos entre diversas actividades dentro de las dinámicas familiares acontecidas en el contexto de los procesos de interactividad y las agendas de socialización con los amigos, es aquí donde las mediaciones situacionales tienen participación (Orozco, 2007, p. 105-106).

Mucho se ha comentado en la literatura sobre el tema, la pérdida de influencia que las instituciones sociales han experimentado. Sin embargo, el acercamiento empírico pone de relieve que, al menos en el caso de estos jóvenes, la educación determina ciertas agendas al interior de los procesos de interactividad, debido a que ellos están inmersos en actividades escolares, e Internet como medio les permite realizar estrategias de búsqueda y construcción de conocimiento. El siguiente pasaje se inscribe en ese razonamiento:

Pues sí, fíjate que me metía a Internet y me conectaba al Messenger, tengo muchos contactos en Messenger y antes tenía unos conectados y ya estaba platicando. En las vacaciones todos estaban conectados, tenía muchos contactos conectados, y luego entraron a la escuela y como que disminuyó a menos contactos, así como que bien poquita gente y después así como que me aburría, no me metía, y ya dejé el Messenger en periodo de escuela [de

¹⁵ Entrevista con Viridiana, realizada el 13 de junio de 2009.

los amigos], lo dejé un rato, me iba a la calle a caminar o al gimnasio o a ver películas en el cine con gente que tampoco iba a la escuela para distraerme un rato, y ya en la noche me conectaba otra vez y les preguntaba a mis amigos sobre lo que hacían y me decían que estaban haciendo la tarea, que al ratito me hablaban porque andaban ocupados y pues te da agüite porque tú no estás en la escuela y ellos están en la escuela y tienen que hacer tarea y así.¹⁶

La experiencia de este joven anuncia el peso de la mediación institucional dentro del proceso de interactividad juvenil con Internet. Ante la imposibilidad de estudiar, el joven reconoce un vacío en su agenda de navegación al no compartir ya necesidades escolares con los amigos, con quienes frecuentaba sostener encuentros para la colaboración en el cumplimiento de tareas, amigos que además se colocaban como referentes de socialización y esparcimiento en sus agendas de navegación dentro de la red. Por otra parte, cuando los jóvenes tienen la posibilidad de estudiar un escenario recurrente es el de establecer encuentros en la red a través de Messenger para resolver tareas con la ayuda de sus compañeros de clase. El siguiente testimonio da cuenta de esta situación:

[...] la prendo [la computadora] y lo primero que hago es conectarme al Messenger, dependiendo de las personas que vea que están conectadas ya pongo mi estado en no conectado sino me quedo desconectada, así como que no tengo ganas pero si me quedo con mi sesión abierta y después checo correos para ver si hay alguna tarea pendiente, si enviaron algo o si alguien me escribió [...], entonces de ahí abro MySpace y pues ya de ahí empiezo a investigar, dependiendo de lo que pase en ese momento ya es que empiezo a investigar, que me meto a Google [...] porque casi siempre me comunico con mis compañeros de la escuela por Messenger para ayudarnos a hacer la tarea.¹⁷

Es indispensable señalar que las estrategias de colaboración que los usuarios jóvenes han desarrollado entre sus pares escolares funcionan como herramientas de actualización sobre los deberes y como forma de colaboración grupal en la resolución de las tareas, pero también como espacio de socialización y entretenimiento. Una joven explica como fue su experiencia de navegación en sus inicios como usuario de Internet:

La primera computadora con la cual yo tuve contacto fue de una amiga de la primaria a la secundaria, a partir de sexto de primaria o primero de secundaria teníamos contacto con las computadoras porque nos gustaba la música,

¹⁶ Entrevista con Pedro, realizada el 8 de julio de 2009.

¹⁷ Entrevista con Viridiana (2), realizada el 8 de octubre de 2009.

entonces buscábamos las letras de las canciones, las letras las buscábamos en inglés.¹⁸

No pues, definitivamente en cuestiones de entretenimiento [uso de la computadora en Internet en sus inicios como usuario]. Cuestiones de música este, por ejemplo, el primer acercamiento así con Internet fuerte con la música fue lo de las letras que te decía, veíamos la letra de las canciones, buscábamos fotografías de esposos de cantantes, fotos de la banda, también veíamos mucho instrumentos, por ejemplo, yo cuando me llegué a engranar con tocar guitarra veía los instrumentos, partituras, mucho con el rollo de la música así mucho música.¹⁹

El tema de la música ha sido una marca distintiva de la experiencia de navegación juvenil desde sus inicios, que ha acompañado el proceso de aprendizaje escolar, al margen de su invisibilidad en la instrucción de uso de la computadora e Internet, es así como la estrategia de búsqueda de información para la resolución de tareas se complementó con las actividades de exploración en el terreno del entretenimiento. El siguiente testimonio es un ejemplo de colaboración en el marco de actividades lúdicas:

Pues por lo regular casi siempre es estar escuchando música, todo el tiempo mientras chateo con mis amigos haciendo tarea, casi todo el tiempo que estoy en la computadora estoy escuchando música [...] la mayor parte del tiempo que estoy conectado es estar escuchando música, también buscar nueva música, nuevas canciones que vayan a salir y si me gusta pues descargarla o si no en YouTube, si una máquina no tiene música YouTube, estoy escuchando música mientras chateo o hago tarea, así todo el tiempo [...] además comento sobre la música que bajo con mis amigos y la compartimos.²⁰

aLa suma de ejemplos se vincula con la noción de inteligencia colectiva de Pierre Lèvy (2007, p. 12-15), pues permite interpretar la colaboración escolar a través de Internet como un recurso alternativo de poder mediático donde los jóvenes, al menos en sus entornos escolares, aprenden a usar esa forma de poder en su vida cotidiana en relación con la convergencia cultural (Jenkins, 2006). Incluso, en alusión a los testimonios sobre su formación en el uso de Internet, los jóvenes mencionaron que también las agendas de navegación con contenidos lúdicos les permitieron establecer itinerarios de búsqueda, en

18 Entrevista con Patricia, realizada el 26 de febrero de 2009.

19 *Op. cit.*

20 Entrevista con Juan, realizada el 14 de octubre de 2009.

ese sentido, Jenkins afirma que “hoy en día el poder colectivo se utiliza en las agendas de recreación pero pronto esas habilidades aplicadas a las actividades de entretenimiento se utilizarán con propósitos más serios” (2006, p. 3-4). De cualquier manera, la imagen empírica de este estudio ilustra la existencia de espacios de afinidad que funcionaron como ámbitos de colaboración, donde la participación juvenil se dio en función de sus capacidades e intereses (Gee, 2004, p. 83 y ss.).

En el caso de los jóvenes entrevistados, gran parte de los recursos y estrategias alternativas de carácter lúdico dentro de Internet, son resultado de la asociación de agendas de navegación con la música, práctica cultural transversal al proceso de interactividad juvenil. Dentro de estas agendas y actividades es posible observar cómo los espacios de afinidad propiciaron cierta visibilidad y organización colectiva, moldeadas por las múltiples interacciones con los amigos, por ejemplo, escuchar música se instala como complemento en la experiencia juvenil de navegación pues deriva de motivaciones e intereses demarcados por espacios de comodidad que propician que las actividades realizadas sean parte de un entorno de naturaleza múltiple donde convergen la información, la comunicación y el entretenimiento. Los siguientes pasajes remiten a la presencia de la música en la relación de interacción juvenil con Internet:

Si pues el Chat [Messenger] ya es como básico verdad, es meterte y estar buscando... es meterme a chatear y estar buscando a la vez mis imágenes y bueno, pues al mismo tiempo, se podría decir, buscando música, tal vez de los artistas que estén ahorita sobresaliendo y quizá otros que ya no estén tanto, también bajar música y bueno, también buscar ciertos eventos que se presenten aquí en Tijuana.²¹

Sí, más que nada cuando un grupo sacó una canción que me gustó, me dedico a buscarla y a sacar la canción y ponerme a tocar un rato, más que nada es lo que más hago en la computadora, escuchar música, independientemente de lo que esté haciendo siempre tiene que haber ahí un buen track [canción], escuchándolo [...].²²

Las dos citas demarcan el papel de la música en la experiencia de navegación juvenil construida por medio de una diversidad de prácticas culturales a partir de la definición de normas y reglas, producto de la interacción con sus pares anclada a tiempos y espacios concretos. La música se visibiliza como una

21 Entrevista con Juan, *op. cit.*

22 Entrevista con Daniel, realizada el 6 de agosto de 2009.

práctica cultural transversal a la totalidad de las actividades realizadas por los jóvenes entrevistados, esto implica que tenga presencia en los ámbitos de la información, el conocimiento, la socialización y el entretenimiento. La presencia de la música se vincula directamente a una variedad de actividades de consumo, búsqueda, intercambio y producción de contenidos dentro de Internet. Sin embargo, existe una forma de dimensionar las diferencias en este escenario de complementariedad debido a que tanto la experiencia de búsqueda y el consumo de contenidos tienen presencia equilibrada en los cuatro ámbitos que definen la naturaleza de las actividades, en cambio, la producción e intercambio de contenidos tienen mayor presencia en los intersticios o márgenes de los espacios señalados.

Dentro del proceso de búsqueda de música existen negociaciones para el establecimiento de gustos musicales, debido a que por medio de la ciberinteracción los jóvenes ponen en común intereses y gratifican necesidades compartidas. El siguiente testimonio muestra el proceso de negociación juvenil mediante el cual se establecen gustos musicales entre los grupos de amigos:

Sí, con mis amistades sí. Dicen que quieren poner canciones a su MySpace y ya les digo que se esperen que les buscaré algo y ya me meto a Google y busco algo nuevo, como David Guetta que está ahorita algo bien con la electrónica, y pues me agrada y ya a mis amistades les digo que está David Guetta y otros y ya se meten ellos a su MySpace, les gusta la canción y ya me dicen que gracias que sí les gustó, y ya la escuchan en español o en inglés y ya la ponen en su MySpace ellos. Y ya les digo cómo le hice.²³

La cita anterior alude a MySpace, una de las plataformas clave en el proceso de estructuración de los jóvenes (entrevistados) como usuarios de Internet en asociación a la música. La importancia de esta red social radica en su énfasis sobre una oferta musical y de entretenimiento, lugar en el que los jóvenes se identifican, interactúan e intercambian ideas, intereses y contenidos. Sin embargo, la participación de los usuarios no se limita al consumo y distribución de contenidos musicales, también toma lugar en la producción y (re)producción de música a partir de las funciones y menús ofrecidos por los programas computacionales para la creación de piezas sonoras. Un joven de 22 años expone:

Pues músicos, en mi Messenger tengo músicos que no conozco pero que tienen cierto material que me interesa o porque les interesa hacer un proyecto... ah, otra cosa que he hecho por Internet que está bien chistoso es hacer

23 Entrevista con Pedro, *op. cit.*

proyectos de música programados, como en algún programa de programación de música... un programa para hacer loops y cosas así... he llegado a hacer proyectos para subirlos a MySpace con personas que no conozco y mezclamos esa música y la subimos a una página y creamos un proyecto, una banda de música programada y lo estoy haciendo con una gente que jamás he visto en la vida, sé que es músico, lo encontré porque tenía material que me interesaba de música e hicimos un proyecto y eso está bien chistoso porque puedes hacer cosas con gente que nunca has visto.²⁴

Este caso, además de representar una forma de inteligencia colectiva o una situación de la cultura participativa, remite al usuario amateur o convencional de Internet que hace uso de las funciones ofrecidas (standard application use) por los programas computacionales para manipular contenidos digitales (Richards, 2006, p. 545). El siguiente testimonio expone otro ejemplo de creación de contenidos musicales, un joven de 22 años menciona:

Pues puedes descargar tonos, comprar música en línea, que por lo general la mayoría de la gente no compra música en línea si no que baja programas y los puedes bajar gratis [...] yo descargo música [...] y me pongo a hacer mezclas, tengo un programa para hacer mezclas, me gusta relacionar diferente música para ver qué sale [...].²⁵

Esta es otra experiencia que se distingue de otros tipos y/o usos de Internet, pero que, a diferencia del pasaje anterior, destaca el sentido de exploración como impronta de la (re)producción y (re)edición de nuevos contenidos, un método similar al establecido en la búsqueda de música y de información asociada al cumplimiento de tareas escolares, pero también cercano a la experiencia de los usuarios de la cultura de selección de los entornos informáticos y de Internet (Manovich, 2005, p.178-179).

El usuario juvenil de Internet como productor cultural

La evidencia empírica que he analizado coloca a la transmedialidad y la cultura de participación como dos elementos constitutivos de las ciberculturas juveniles. En ese sentido, la experiencia de navegación juvenil tijuanaense se relaciona con diversas narrativas transmediáticas y la creación de contenidos y el intercambio de éstos. Tal forma de participación, según Henry Jenkins, incluye: afiliaciones (MySpace y Facebook), creatividad, colaboración en la resolución de problemas y configuración del flujo mediático a través de los productos creados (2009, p. 9-10).

²⁴ Entrevista con Miguel, realizada el 5 de febrero de 2009.

²⁵ Entrevista con Adrián, realizada el 22 de octubre de 2009.

Esta cultura de participación visibiliza al sujeto juvenil más allá de su representación como actor social clave en la apropiación de las tecnologías de comunicación, y lo coloca en el contexto audiovisual y mediático actual como un productor cultural. Esta emergencia alude directamente a ciertas habilidades que derivan de la misma experiencia como usuarios de Internet y de la amplia alfabetización mediática (media literacies) en la que se han recreado.

Las habilidades de 1) solucionar problemas en los escenarios virtuales de los videojuegos, 2) la apropiación de contenidos musicales y la modificación de los mismos y, 3) la lectura de una diversidad de narrativas dentro de una lógica de transmedialidad, entre otras, permiten trascender el tema (y problemática vigente) de la brecha digital para recorrer las experiencias del acceso a Internet y las nuevas tecnologías en la búsqueda de construir habilidades sociales que incidan en otros escenarios de la vida cotidiana como el de la ciudadanía (política, económica y cultural) y no solamente en el terreno del entretenimiento. Sin embargo, estas habilidades emergentes se ocupan de sus referentes básicos de codificación/decodificación para la aplicación de procesos de lectura y producción anclados en el paradigma del texto (Jenkins, 2009, p. 29-31), que a su vez se vincula con procesos cognoscitivos más complejos de memoria y representación (Manovich, 2005, p. 105).

La existencia de estrategias de colaboración en los espacios escolares y de entretenimiento mediados por Internet en la experiencia juvenil de navegación, se debe al peso de los espacios de afinidad en los que los jóvenes están adscritos, donde configuran recursos alternativos para resolver tareas o necesidades de carácter lúdico. Ante el cortocircuito y desfase de la escuela, como institución en la instrucción formal y normativa, en relación con la experiencia de aprendizaje de la cibercultura juvenil (Morduchowicz, 2008) la asociación de agendas de navegación con la música, –que se constituye como práctica cultural transversal al proceso de interactividad juvenil, puede considerarse como parte del descentramiento vivido en los últimos años. Esto “significa que el saber sale del límite exclusivo de los libros y de la escuela, para comenzar a circular también por otras esferas” (Morduchowicz, p. 20) de su vida cotidiana.

Lo anterior remite directamente al paradigma en el que tiene lugar la experiencia juvenil de la cibercultura, me refiero a las prácticas sociales, los artefactos culturales y los acuerdos sociales (Lievrouw y Livingstone, 2006, p. 9) que tienen lugar en la relación de los jóvenes con las diversas pantallas con las que interactúan (Morduchowicz, 2008, p. 22). Este es un escenario que confronta a la escuela como lugar convencional de aprendizaje, debido a que no representa al sujeto juvenil como emergente productor cultural al ritmo que marcan los escenarios actuales de la vida cotidiana, donde los nuevos medios

de comunicación y los dispositivos tecnológicos tienen importante participación. Sin embargo, ésta no es una cuestión de reciente aparición pues ya, en la década de 1960, Marshall McLuhan denunciaba el desfase entre la escuela y la experiencia mediática vivida por los jóvenes a partir de los procesos de aprendizaje que tenían lugar fuera de los márgenes de la instrucción escolar que se basaba solamente en el libro (1972 [1960], p. 1-3). En la actualidad, ésta es una situación que los medios de comunicación digitales e interactivos colocan de nuevo en el centro de la discusión que trata de entender los alcances de la creatividad en los entornos lúdicos.

En ese sentido, Henry Jenkins en su libro *Confronting the Challenges of Participatory Culture* (2009) explora las habilidades configuradas por los usuarios de los nuevos medios en los ámbitos lúdicos ante los reajustes sociales y culturales producto de la convergencia cultural y tecnológica que actualmente vivimos, donde las formas de sociabilidad y comunicación, el aprendizaje alternativo y, en general, la objetivación de la realidad juvenil pasan por la cultura de participación y la alfabetización mediática que les habilitan como productores culturales.

Conclusiones

A partir de la (re)visibilización del reto de la escuela ante el decentramiento en la construcción del conocimiento,²⁶ tal parece que el enfoque a la problemática remite a la revisión de la experiencia de intervención en los procesos de aprendizaje que se han realizado desde el desarrollo cultural (cfr. Cole, 1999; Vásquez, 2009) y la distribución cognitiva (cfr. González, 2011) o la construcción (dialógica) de conocimiento (cfr. González, 2003) y la educación para los medios (cfr. Orozco, 2010), para el diseño de una propuesta socioeducativa que recupere la experiencia juvenil de aprendizaje en el terreno lúdico en los procesos escolares de instrucción. Esta apuesta de intervención obligaría al empleo de la etnografía para analizar el entrecruce de las prácticas culturales de colaboración y la producción de sentido resultado de la interacción entre pares generacionales en el escenario de la cultura de participación para consolidar un acercamiento a la relación entre tecnología y usuario que permita comprender la lógica que opera en la conformación de habilidades desarrolladas en actividades de entretenimiento, con el fin de inferir en su futura conversión ciertas habilidades sociales que tengan lugar en otros espacios de la vida cotidiana.

A pesar de que las ciberculturas juveniles se caracterizan por su experiencia compartida de impronta global, la problemática del desfase entre los mundos lúdico y escolar coloca en las particularidades locales y regionales un

²⁶ Hoy en día se tiene claro que la construcción del conocimiento se realiza dentro y fuera de la escuela, donde la interacción con múltiples pantallas adquiere un peso específico.

peso específico debido a las circunstancias que influyen en la aplicación de un modelo de intervención en tiempos y espacios concretos. Esta premisa tiene anclaje en la reflexión que remite a la importancia del contexto en la relación local/global que se da en la experiencia de conexión a Internet, puesto que observar el entorno en el que se dan los usos y las prácticas mediáticas permite entender la relación de interacción juvenil con Internet, como una transformación cultural con coordenadas espacio-temporales que aluden a las interrelaciones familiares, escolares, sociales y económicas que constituyen el universo tecnológicamente mediado (Morduchowicz, 2008, p. 13-14).²⁷

Bibliografía

Cole, M. (1999). *Psicología cultural. Una disciplina del pasado y del futuro*. Madrid: Ediciones Morata.

Corvera, A. (2007). *Conectados a Internet: experiencias en el ciberespacio. Usos sociales y educativos de Internet entre adolescentes*. En Orozco G. (Coord.). *Un mundo de visiones. Interacciones de las audiencias en múltiples escenarios mediáticos y virtuales*. México: ILCE.

Gee, J. (2004). *Situated Language and Learning. A Critique of Traditional Schooling*. Nueva York: Routledge.

González, J. (2003). *Culturas y ciberculturas. Incursiones no lineales entre complejidad y comunicación*. México: Universidad Iberoamericana.

González, D. (2011). *Alfabetización mediática y producción práctica en medios: la "edición" digital desde la perspectiva de la cognición distribuida*. Ponencia presentada en el Encuentro de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación, Pachuca, Hidalgo.

INEGI. (2000). *Censo General de Población y Vivienda 2000*. México: Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI).

INEGI. (2010a). *Censo de Población y Vivienda 2010*. México: Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI).

INEGI. (2010b). *Usuarios de Internet en México, Documento estadístico*. México: Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). Recuperado el 7 de marzo de 2011, de: <http://www.inegi.org.mx/est/contenidos/espanol/temas/Sociodem/notatinf212.asp>

Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. *Technology Review*. Recuperado el 19 de julio de 2010, de <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/>

Jenkins, H. (2006). *Converge Culture. Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press.

²⁷ En este sentido se torna necesario seguir explorando las implicaciones socioculturales de los medios de comunicación digitales e interactivos para conocer con mayor exhaustividad la conformación de las ciberculturas en el país, y para balancear (y contrastar) el peso de las características regionales ante el referente de lo global, dado que existen contextos geográficos en el país donde destaca lo étnico, la clase social o ciertas relaciones sociales ancladas a procesos culturales específicos.

Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Cambridge Massachussets: Massachusetts Institute of Technology.

Jensen, K. B. (2001). Modelos comunicantes: la importancia de los modelos para la investigación sobre los mundos de la Internet. *Comunicación y Sociedad*, 40, 65-103.

Kiousis, S. (2002) Interactivity: a concept explication. *New Media and Society*, 4, 3, 355-383.

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

Lievrouw, L. & S. Livingstone. (2006). *The Handbook of New Media*. Nueva York: Sage Publications.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

McLuhan, M. (1972 [1960]). *Classroom Without Walls*. En Carpenter, E. y M. McLuhan (Eds.). *Explorations in Communication*. Boston: Beacon Press.

McMillan, S. (2002). A four-part model of cyber-interactivity: Some cyberplaces are more interactive than others. *New Media and Society*, 4, 2, 271-291.

Medina, G. (2010). Tecnologías y subjetividades juveniles. En Reguillo, R. (Eds.). *Los jóvenes en México*. México, D.F.: FCE/CONACULTA.

Morduchowicz, R. (2008). Introducción. En Morduchowicz, R. (Eds.). *Los jóvenes y las pantallas: nuevas formas de sociabilidad*. Buenos Aires: Gedisa Editorial.

Orozco Gómez, G. (1991). La audiencia frente a la pantalla. Una exploración del proceso de recepción televisiva. *Diálogos de la Comunicación*, 30, 54-63.

Orozco Gómez, G. (2007). Comunicación social y cambios tecnológicos: un escenario de múltiples desordenamientos. En de Moraes, D. (Eds.). *Sociedad mediatizada*. Barcelona: Gedisa.

Orozco Gómez, G. (2010). *Niños, maestros y pantallas. Observatorios de televisión en la escuela: guía didáctica para el maestro*. Guadalajara: UDG/COECYTJAL.

Orozco, G. y D. González. (2009). Cuatro décadas de analizar la recepción en México. En Vega, A. (Eds.). *La comunicación en México. Una agenda de investigación*. México, D.F.: UNAM/UJAT/UABC/AMIC.

Orozco, G. y M. Vasallo de Lopes. (2010). Síntesis comparativa de los países OBITEL en el 2009. En Orozco G. y M. Vassallo de Lopes (Coords.). *Convergencias y transmediación de la ficción televisiva*. Sao Paulo, Brasil: OBITEL/Globo.

Ouéda, L. C. (2007). *Encuesta Nacional de Juventud 2005*. México: Secretaría de Educación Pública (SEP)/Instituto Mexicano de la Juventud (IMJ).

Pérez, J. A. (2002). *Encuesta Nacional de Juventud 2000*. México: Secretaría de Educación Pública (SEP)/Instituto Mexicano de la Juventud (IMJ).

Richards, R. (2006). Users, interactivity and generation. *New Media and Society*, 8, 4, 531-550.

Scolari, C. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.

Scolari, C. (2010). Nueva ecología de los medios. Ponencia en el Encuentro de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación, México, D.F., 3 de junio.

Urresti, M. (2008). *Ciberculturas juveniles: vida cotidiana, subjetividad y pertenencia entre los jóvenes ante el impacto de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información*. En Urresti M. (Eds.). *Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet*. Buenos Aires: La Crujía.

Vásquez, O. (2009). Language and ICT and the making of a Change Infrastructure. Ponencia en el Seminario Learning Lives, Oslo, Noruega, 14-18 de mayo.

Winocur, R. (2006). Procesos de socialización y formas de sociabilidad de los jóvenes universitarios en la Red. En Sunkel G. (Coord). *El consumo cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.



**Transmedialidad y cultura de participación en
los usuarios jóvenes de Internet de Tijuana**

Virtualis No. 4, Julio - Diciembre 2011
<http://aplicaciones.ccm.itesm.mx/virtualis>

ISSN: 2007-2678