



Jóvenes y cultura digital. Nuevos escenarios de interacción social.

El caso de l@s jóvenes de la UAM-Lerma: resultados preliminares.

Gladys Ortiz Henderson

g.ortiz@correo.ler.uam.mx

Karla Edurne Romero Ramos

schonedurneo9@gmail.com

Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Lerma

Resumen

En este escrito se presenta la primera parte de los resultados de corte cuantitativo del proyecto de investigación titulado *Jóvenes y cultura digital. Nuevos escenarios de interacción social*, en el que participan las autoras desde el año 2013. El objetivo del proyecto es analizar y explicar la importancia que los jóvenes mexicanos atribuyen al uso de tecnologías digitales en los procesos de expresión, interacción y activismo social. Estos primeros resultados nos marcan algunas pautas para las respuestas a las interrogantes que se plantearon al inicio del estudio.

Palabras clave: *jóvenes, cultura digital, internet, redes sociales digitales.*

Abstract

In this paper we will present the first part of the results of the research project entitled *Youth and Digital Culture: New scenarios of social interaction*, a project in which the authors have been involved since 2013. The aim of the project is to analyze and explain the importance that young Mexicans attribute to the use of digital technologies in the processes of expression, interaction and social activism. These initial results give us some guidelines to the questions that we approach at the beginning of the project.





Jóvenes y cultura digital. Nuevos escenarios de interacción social.

El caso de l@s jóvenes de la UAM-Lerma: resultados preliminares.

Gladys Ortiz Henderson

g.ortiz@correo.ler.uam.mx

Karla Edurne Romero Ramos

schonedurneo9@gmail.com

Introducción

El año pasado presentamos en este mismo espacio el proyecto de investigación titulado *Jóvenes y cultura digital. Nuevos escenarios de interacción social* el cual inició en el año 2013 a partir de su aprobación por parte del programa de Ciencia Básica 2012 del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, CONACYT. El objetivo general de la investigación es analizar y explicar la importancia que los jóvenes atribuyen al uso de tecnologías digitales en los procesos de expresión, interacción y activismo social, con el fin de identificar y sistematizar las características generales éstos procesos y las condiciones de su emergencia. El proyecto se está desarrollando en distintas universidades e instituciones educativas de México a través de un equipo de trabajo interdisciplinario encabezado por la Dra. Delia Covi Druetta, profesora e investigadora de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Las preguntas que guían el desarrollo de esta investigación son las siguientes:

- a) ¿Los actuales procesos de *expresión e interacción social* que los jóvenes concretan mediante el uso de recursos digitales los están haciendo más *participativos*?
- b) Tomando en cuenta los *usos y apropiación* que los jóvenes hacen de las tecnologías digitales y la valoración que ellos mismos tienen sobre estos procesos, ¿qué aspectos





de su marco teórico y conceptual debe reformular el campo de conocimiento de la comunicación?

Las autoras de este artículo nos hemos enfocado al desarrollo del proyecto de investigación entre las y los jóvenes estudiantes de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Lerma, Estado de México. Otras instituciones participantes son la Universidad Pedagógica Nacional (UPN), la Universidad de Sonora (UniSon) y la Universidad Veracruzana (UV), cuyos equipos de trabajo se encuentran operando el proyecto de investigación con las y los jóvenes de dichas instituciones educativas.

En el texto que presentamos hace un año incorporamos el planteamiento del problema, el estado del arte y una breve contextualización de las y los jóvenes estudiantes de la UAM, unidad Lerma. A continuación nos avocaremos a dar a conocer un avance del marco conceptual y los resultados preliminares que arrojó el levantamiento de carácter cuantitativo.

Marco conceptual: *interacción, apropiación y participación*

En este espacio delimitaremos brevemente tres nociones clave de las preguntas de investigación iniciales: la interacción, la apropiación y la participación. El equipo de trabajo se encuentra realizando en este momento la discusión y la reflexión sobre estas nociones, las cuales implican la construcción de un marco teórico pertinente desde el campo de conocimiento de la comunicación. Cabe insistir en que las siguientes líneas son sólo un avance preliminar del marco conceptual que estamos elaborando para profundizar en la problemática planteada. Asimismo, cabe señalar, que los sujetos de estudio son jóvenes que están en un rango de edad de 18 a 25 años, por lo que la discusión teórica tendrá que ser abordada, más adelante, tomando en cuenta la literatura pertinente enfocada al estudio de la juventud.





La interacción, desde una perspectiva psicológica es una noción que se refiere a los procesos cognitivos y de la conciencia que el ser humano desarrolla cuando interactúa con otros seres humanos (Vygotsky, 1989). En este sentido la interacción es un proceso de mediación social de la actividad compartida que crea una relación dialéctica entre lo individual y lo social. Para Vygotsky (1989) los seres humanos internalizan la actividad social en la conciencia individual y la reconstruyen, lo que significa que la internalización es también un proceso de creación de lo social a partir de lo individual. Vygotsky y Leontiev conceptualizan las interiorizaciones como *apropiaciones*, lo que supone un paso de una naturaleza biológica a una de carácter cultural (San Martín, 1995, p. 145).

Para Covi (2013, p. 222) la apropiación es participativa porque se refiere a las prácticas asociadas con lo apropiable, ya que cada quien se adueña de un objeto digital, demuestra interés por este objeto que quiere hacerlo propio, logrando una pertenencia voluntaria y manifiesta, que luego tendrá a modificar al propio sujeto, lo que supone un cambio en las prácticas culturales.

Entonces, la noción de apropiación tiene que ver con el cómo los seres humanos interiorizan el mundo que los rodea a través de la socialización, como un proceso en el que los individuos en contacto con el mundo social toman algunos elementos y dejan otros, originando sentidos y significados. La apropiación hace referencia a “*hacer propio*”, es decir, en hacer de las tecnologías algo común y familiar en la vida cotidiana de los jóvenes de Lerma. Desde una perspectiva sociocultural Silversonte y Haddon (1996) hablan de una “*domesticación*” de la tecnología, la cual consta de tres etapas:

- a) La *comodificación*, que es cuando las tecnologías emergen en el espacio público, se convierten en mercancías, es decir cuando aparecen como nuevos avances tecnológicos en el mercado, tanto en software como hardware.



b) La *apropiación*, que consiste en no solamente usar las tecnologías sino hacerlas familiares y parte de la esfera privada, es decir cuando el joven estudiante va incorporando sus saberes relacionados con el uso de los recursos tecnológicos (software y hardware) en diferentes dispositivos (computadora, lap top, Smartphone, tabletas entre otros).

c) La *simbolización*, son las acciones que los usuarios realizan para señalar a otros su participación en el consumo y la innovación, es decir cómo los jóvenes van incorporando en su actuar cotidiano por medio de la socialización las actividades que realizan en el entorno virtual a partir de la participación y el consumo de contenidos, además de los usos alternativos que les dan a las herramientas tecnológicas.

Una apropiación tecnológica, según Candón (2013, p. 233) requiere la disposición organizativa para integrar recursos y usos, la disponibilidad de recursos humanos, la formación de motivaciones para buscar información y utilizarla en situaciones concretas. Acceso, uso y apropiación son, pues, las etapas sucesivas de un verdadero aprovechamiento de las TIC para la movilización social, lo cual influye en el desarrollo tecnológico, ya que la apropiación incluye el desarrollo de proyectos de innovación propios para satisfacer las necesidades específicas de los actores sociales (Candón, 2013, p. 234).

Esto permite establecer que la apropiación se relaciona con la participación en lo virtual, porque influye en el desarrollo tecnológico, tanto por la vía autónoma de la creación de proyectos de innovación libres e independientes como por la reconfiguración e influencia sobre el desarrollo de tecnologías externas producido por el uso social de las mismas (Candón, 2013, p. 234).

Cabe decir que la noción de *participación* ha sido ampliamente trabajada desde diferentes disciplinas y su utilización plantea distintos retos teóricos. La literatura



reciente indica que al tratar el tema de la participación se debe tomar en cuenta que ésta no sólo se ejerce a través de los canales oficiales o institucionales, sino que, además, existen formas de participación más sutiles e informales que deben ser tomadas en cuenta, en este caso, el uso de internet y de tecnologías digitales.

Asimismo, es importante tomar en cuenta que la participación puede tener el apellido de *política*, *ciudadana*, *cultural* o *social* dependiendo del acento que se ponga en una u otra característica de su ejercicio. Para Smith et al (2005), por ejemplo, la juventud suele estar involucrada en formas de participación menos formales que muchas veces no son reconocidas; para Reguillo (2004) algunos jóvenes ejercen un tipo de participación que puede calificarse como cultural, la cual difícilmente puede ser apreciada desde una mirada ortodoxa de la participación.

A través de la participación los jóvenes sujetos de estudio reinventan la tecnología por medio del uso que se hace de ella, un uso alternativo adicional al que las industrias tenían previsto. Uso-apropiación-participación construyen una relación estrecha, pues las actualizaciones en las interfaces del escenario virtual se adaptan al uso que se les va dando, un claro ejemplo es el Facebook, que se ha ido modificando en función de los recursos más empleados por parte de los usuarios/as, lo cual hace que se reconfigure la tecnología, en algunos casos.

Estrategia metodológica

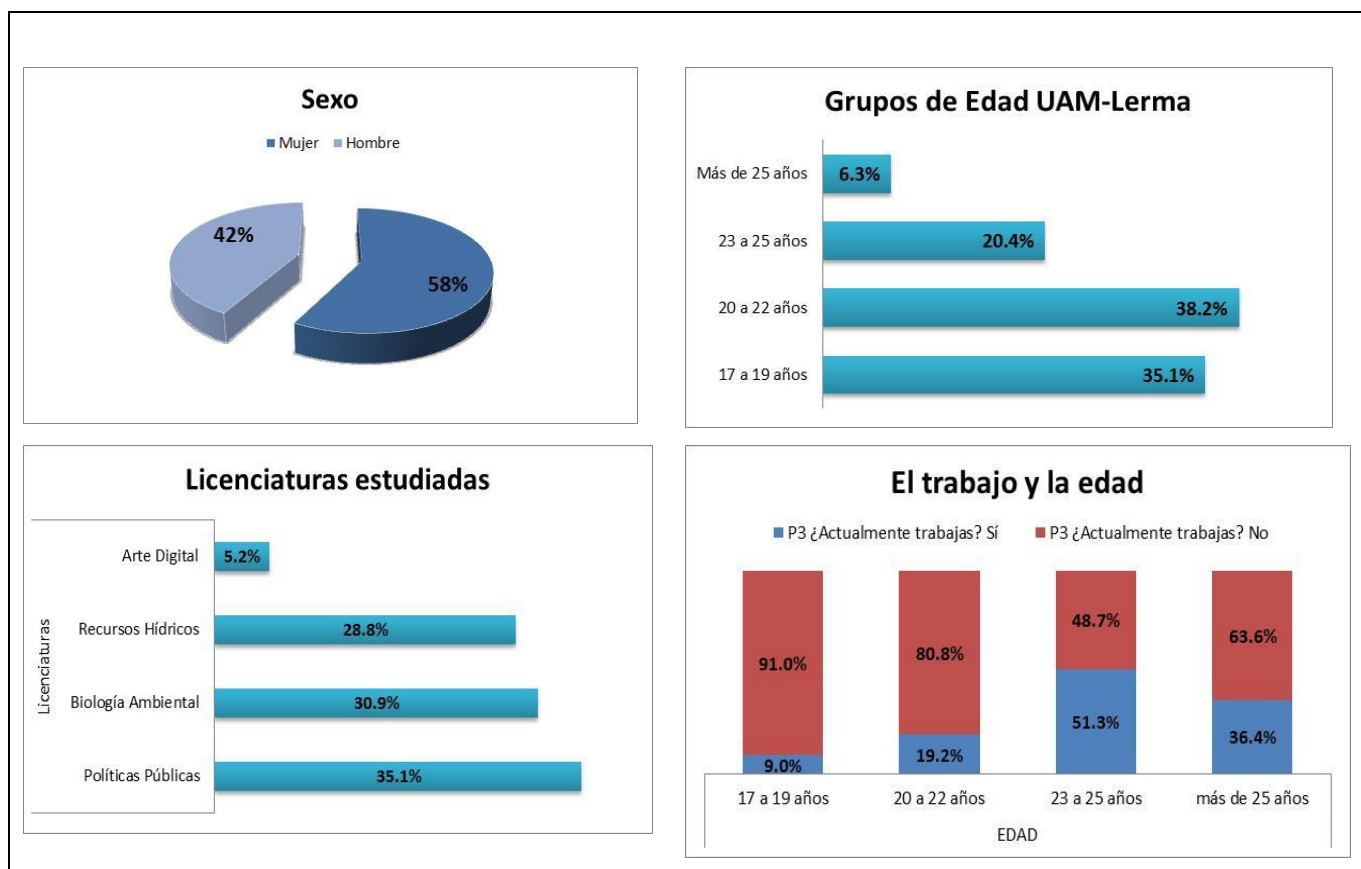
Para la elaboración de la muestra del estudio cuantitativo se consideró el total de estudiantes matriculados en la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Lerma, en el trimestre de enero-marzo de 2014, en el cual estaban registrados 318 estudiantes, dentro de las cuatro licenciaturas que se imparten en la institución: Arte y Comunicación Digitales, Ingeniería en Recursos Hídricos, Biología Ambiental y Políticas Públicas. Se calculó una muestra estadísticamente representativa con un nivel de confianza del 95% y un margen de error de +/- 5%, posteriormente se distribuyó la aplicación de los cuestionarios dentro de las cuatro licenciaturas utilizando un ponderador del peso de la matrícula total registrada en cada área según como se muestra en el siguiente cuadro:

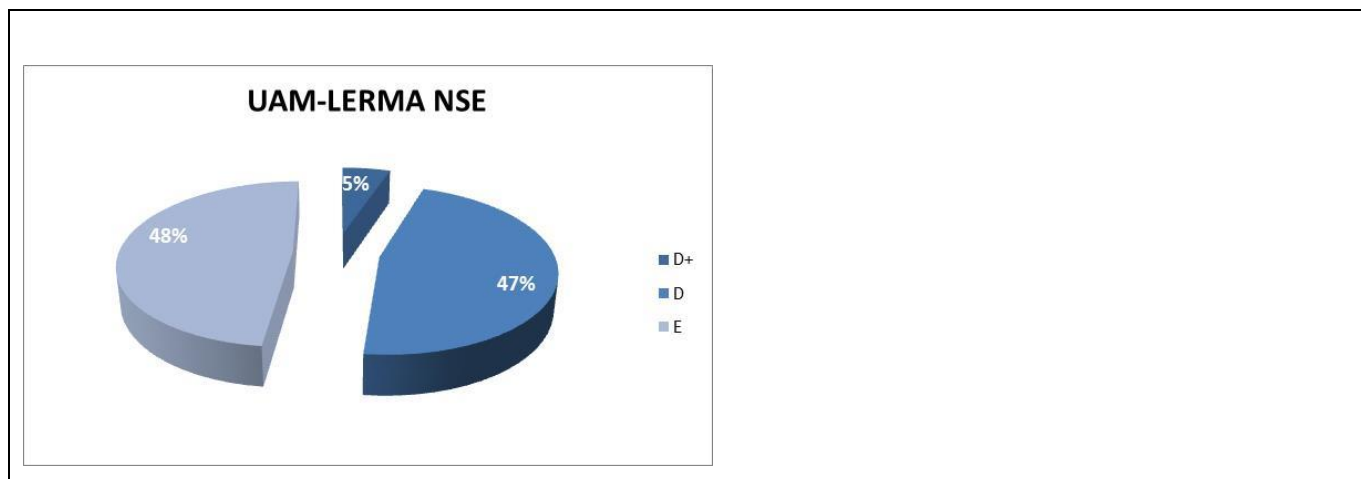
División	Carrera	Peso poblacional	Número de cuestionarios	Total	Margen de error
División de Ciencias Sociales y Humanidades	Licenciatura en Políticas Públicas	35.53%	68	196	+/- 5%
División de Ciencias Biológicas y de la Salud	Licenciatura en Biología Ambiental	30.82%	59		
División de Ciencias Básicas e Ingeniería	Licenciatura en Recursos Hídricos	28.62%	55		
División de Ciencias Sociales y Humanidades	Licenciatura en Arte Digital	5.03%	14		

Cuadro 1. Distribución de la muestra.

Composición de la muestra

El total de estudiantes que contestaron el cuestionario fue de 196. Como se puede observar en las gráficas siguientes, la muestra se compone de 58% de mujeres y 42% de hombres. El rango de edad está entre los 20 y los 22 años y quienes tienen un trabajo, además de estudiar, son los de mayor edad, aunque es notable que un gran número de estudiantes –el 63.6%– no cuenta con empleo a pesar de tener más de 25 años. Dada la composición de la matrícula en la UAM-Lerma, el mayor número de estudiantes de la muestra se compone de aquéllos que estudian la Licenciatura en Políticas Públicas con un 35.1% de presencia. El nivel socioeconómico de los estudiantes de esta institución es el D y el E, que son los estratos más bajos en cuanto a nivel socioeconómico se refiere en México.

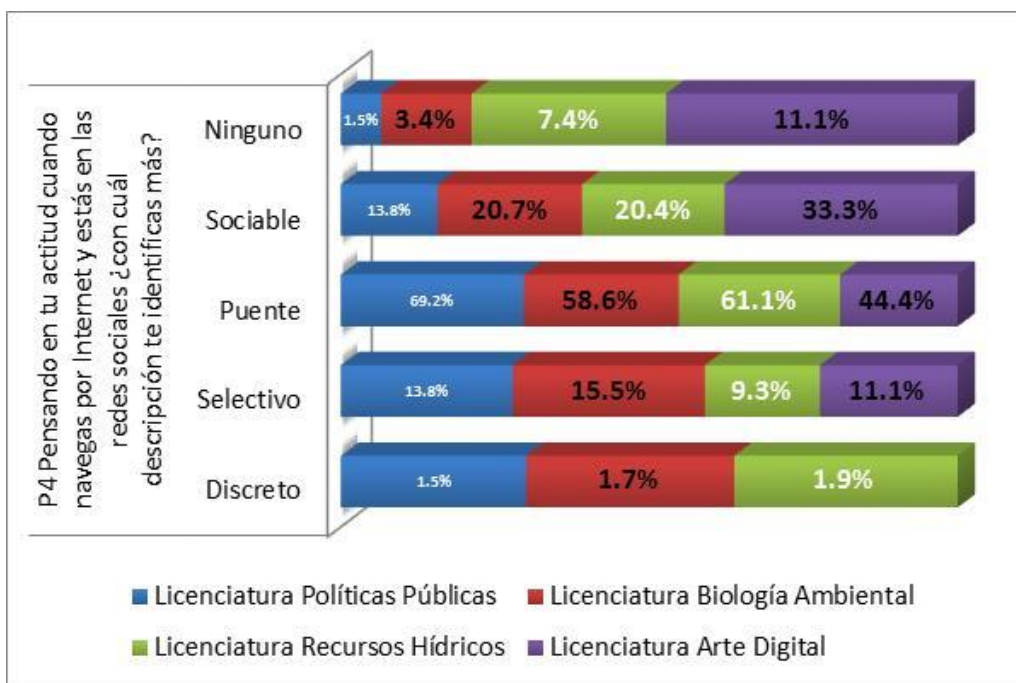




Gráficas 1 a 5. Composición de la muestra.

Interacción en la red Internet

Una pregunta clave en el cuestionario que se aplicó fue la referente al tipo de interacción que los jóvenes tienen cuando navegan en internet y en las redes sociales. El resultado arroja que la mayor parte los jóvenes se considera como “puente”, es decir, que “tiene interacción con algunas personas, me agrada hacerlo, pero me comunico sólo cuando hay razones importantes” (alrededor de un 50 a 60% dependiendo de la licenciatura); es interesante notar que son menos (alrededor de un 20 a 30% solamente, dependiendo de la licenciatura) los que se consideran como “sociables” es decir que “tienen interacción con muchas y diversas personas, que le gusta comunicarse y estar en contacto con todos constantemente”. Esto destruye el mito construido alrededor de la juventud sobre su actitud hacia las tecnologías y redes sociales digitales. Desde la mirada del mundo adulto, desde los medios de comunicación y publicidad, se ha hecho hincapié en el cómo los jóvenes son proclives a la adicción tecnológica, sin embargo, este número que obtuvimos es un dato empírico importante para derribar esta ilusión sobre el mundo juvenil. Los jóvenes de este estudio dicen comunicarse con “pocas personas” y sólo para lo que es “importante”.



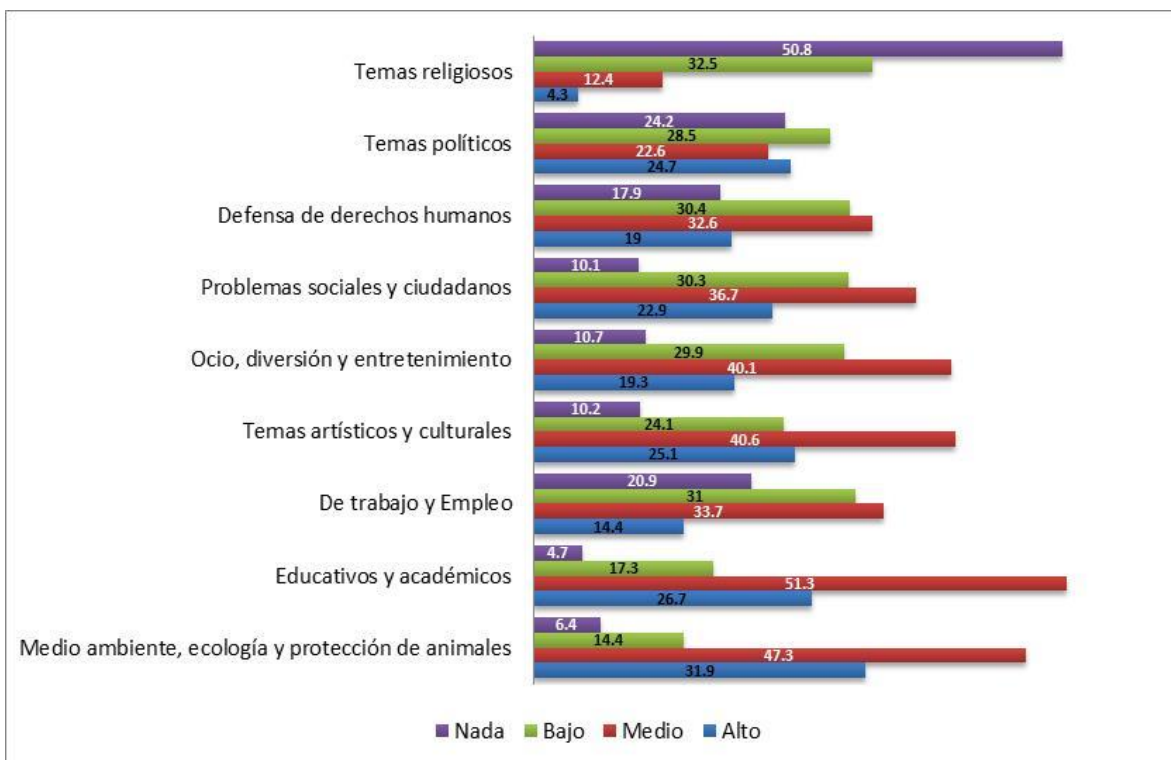
Gráfica 6. Interacción en la red Internet.

Internet como espacio de expresión

El 47.1% de los jóvenes de la UAM-Lerma están de acuerdo en que Internet es un espacio importante para la expresión, defender causas y luchar en contra de injusticias. Los temas que les interesa son los educativos y los académicos, seguido de los temas relacionados con el medio ambiente, la ecología y la protección de animales; los temas que menos les interesa son los religiosos. Sin embargo, las y los jóvenes dicen tener un compromiso “medio” incluso con los temas que son de su interés. En cuanto al interés en la política cabe decir que un 24.7% dijo tener un compromiso “alto” y un 22.6% un compromiso “medio”, pero también un número similar –el 24.2%- dijo no tener “ningún” interés hacia este tema.

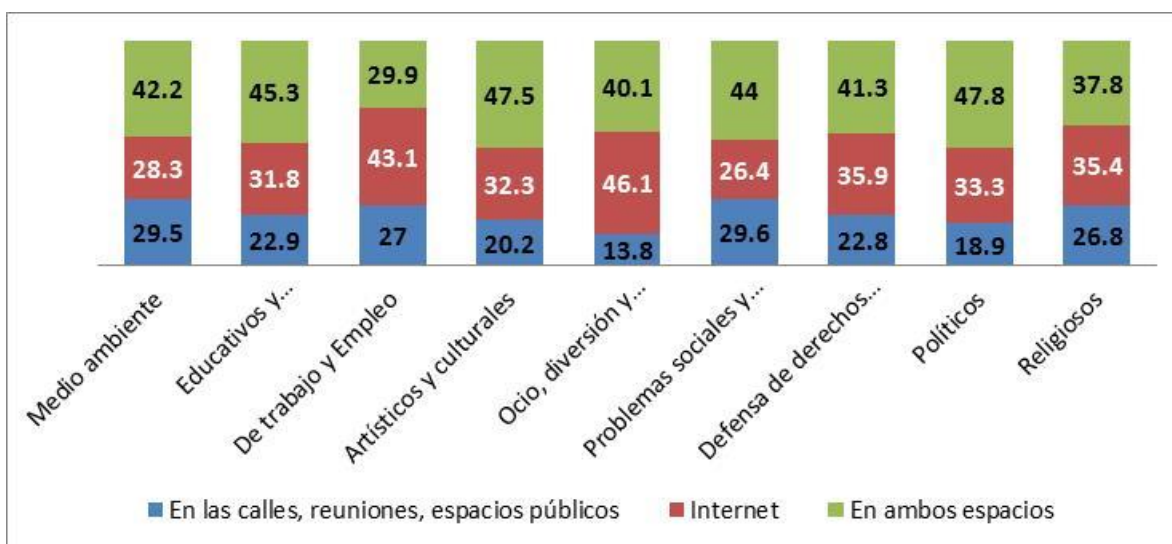


Gráfica 7. Internet como espacio de expresión.



Gráfica 9. Nivel de compromiso con los temas de interés.

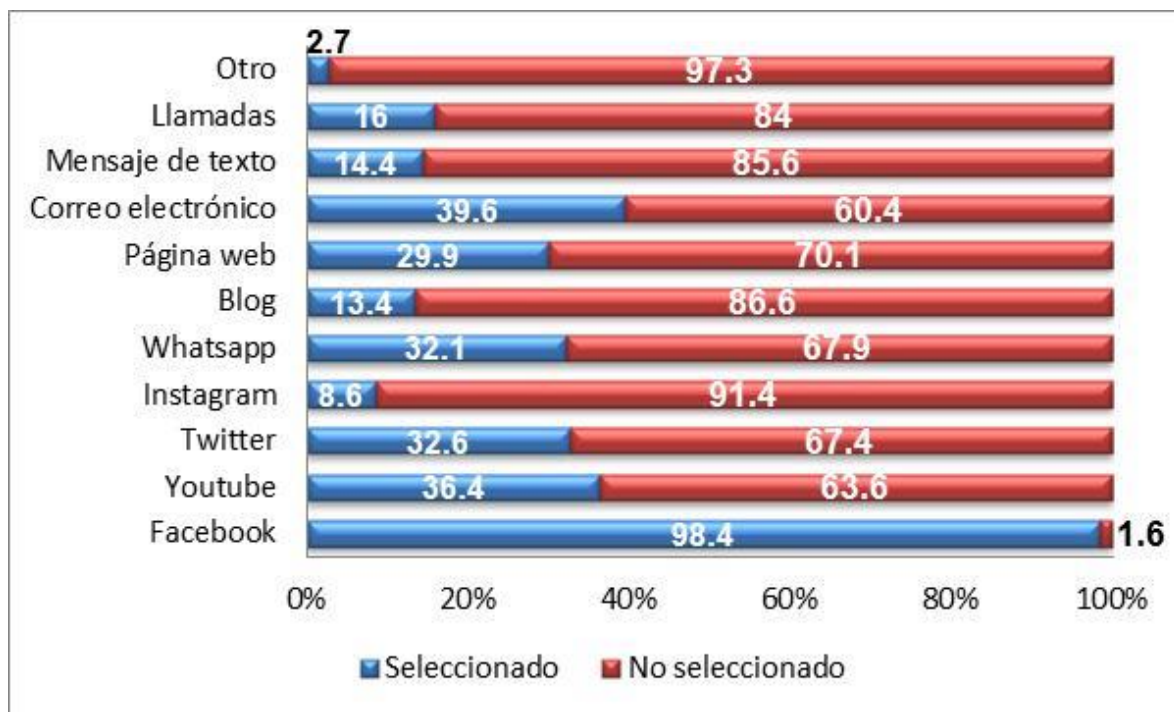
La defensa o participación en los temas de su interés suele darse tanto en espacios presenciales como en los virtuales, no hay predilección por uno u otro. Los jóvenes participan tanto en la calle como en Internet y las redes sociales digitales cuando lo amerita el tema. En cuanto al ocio, diversión y entretenimiento, por ejemplo, las y los jóvenes dicen defender o hablar de temas de este tipo a través de la red Internet (46.1%), pero también lo hacen en ambos espacios (40.1%). Internet es una extensión de la vida cotidiana y la vida cotidiana se compone del uso continuo de internet, no hay separación entre uno y otro espacio cuando se trata de hablar, comunicarse o defender algún tema en particular, más bien esta separación espacial es un constructo que elaboramos quienes no nacimos en esta dinámica que para ellos resulta tan cotidiana.



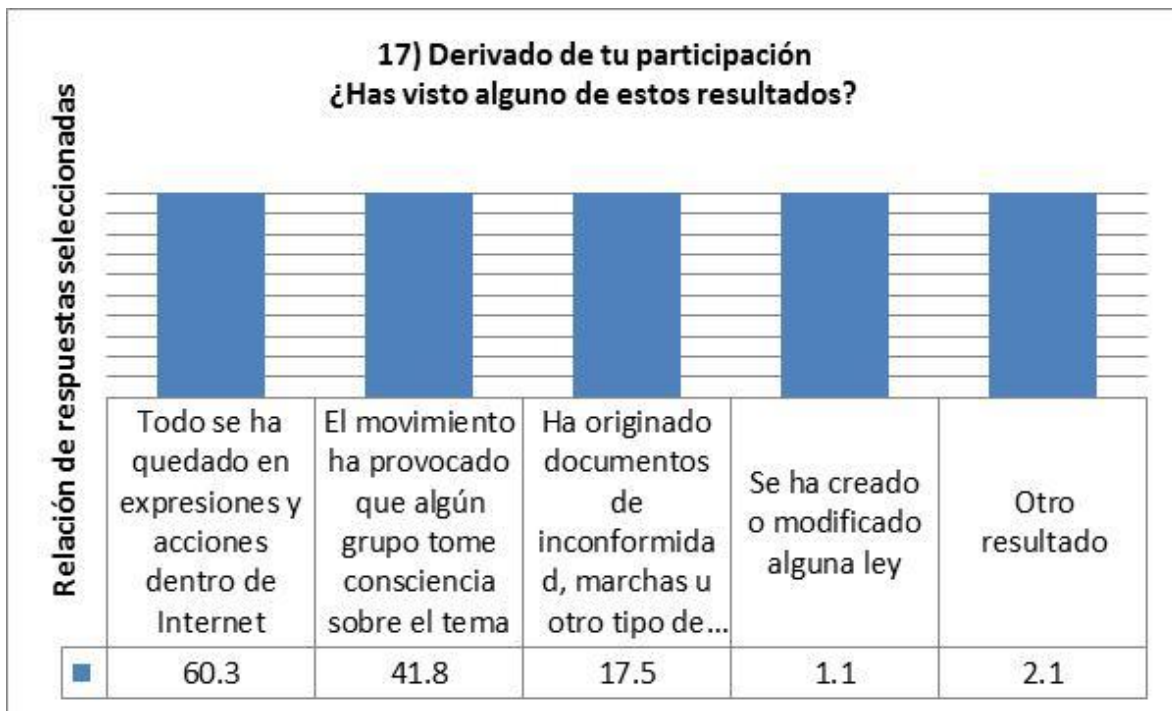
Gráfica 10. Dónde se discuten o defienden los temas de interés.

Internet y participación

Facebook resulta ser la plataforma más utilizada para participar en alguna causa común o de interés general. El 98.4% dice utilizar este espacio para tal efecto, seguido de Youtube (36.4%) y de Twitter (32.6%). Sin embargo, este tipo de participación parece no trascender pues cuando se les pregunta por los resultados de su movilización/participación a través de internet el 60.3% dijo que “todo se había quedado en expresiones y acciones dentro de Internet” y un 41.8% señaló que “el movimiento provocó la toma de consciencia”, pero no hubo alguna modificación o cambio radical, tampoco la modificación de alguna ley o la organización de marchas y otras acciones en conjunto. Estos datos nos muestran que Internet y las redes sociales digitales por sí solas no son generadores de cambios sociales significativos, pues otras variables deben intervenir para que suceda una acción colectiva mayor, tal como sucedió con el movimiento juvenil #Yosoy132 originado en el año 2012 en México.



Gráfica 11. Plataformas en donde se realiza la defensa de alguna causa.



Gráfica 12. Resultados observados de su participación.

Notas para una agenda de investigación

Los resultados que aquí presentamos nos dan cierta pauta para trazar respuestas a las interrogantes que nos planteamos al inicio del estudio.

A propósito de la primer pregunta de investigación se puede comentar que los actuales procesos de expresión y de interacción social que los jóvenes despliegan con el uso de recursos digitales no necesariamente los hacen más participativos, por lo menos desde su propio punto de vista. Como se puede observar en los datos recolectados, los jóvenes no se consideran a sí mismos como sujetos “sociables” en la red Internet, más bien se consideran como “moderados”, con una actitud “puente” tal y como la denominamos en este estudio. Asimismo, su participación en cuanto a temas que son de su interés tiene un nivel “medio” de compromiso, el cual no necesariamente se



expresa en la red Internet o en las redes sociales digitales, pues también el espacio presencial sigue teniendo un gran peso en la vida cotidiana de estos jóvenes.

Es importante destacar que el nivel socioeconómico de los jóvenes de la UAM-Lerma (ubicado en el nivel D y E, los sectores menos favorecidos del país) no es un impedimento para el uso y apropiación de tecnologías digitales. Sin embargo, es importante ampliar el análisis y cruce del resto de las preguntas del cuestionario aplicado, así como el análisis de los grupos de discusión para verificar si esto no fue una condición para su nivel no tan alto de interacción en la red Internet y/o para su compromiso más bien bajo con los temas que les interesa.

Un tema interesante que habría que discutir más adelante es la imagen que nos hemos construido sobre la juventud como usuaria principal de la tecnología. Los resultados hasta ahora muestran que, por lo menos en el caso de la UAM, unidad Lerma, los jóvenes no son del todo “sociables” en la red Internet y que sólo interactúan con un número limitado de personas.

Sobre la segunda pregunta de investigación se está trabajando en la construcción de un marco teórico conceptual que permita comprender los usos y apropiación que los jóvenes hacen de las tecnologías digitales dentro del campo de las ciencias de la comunicación, el cual quedará concluido en julio de este año.

Es importante comentar en que éstos son los datos cuantitativos preliminares de la investigación en curso y que a lo largo del año 2015 se deberá concluir con la sistematización de la información cuantitativa y cualitativa, pues el informe final se compondrá de los datos derivados de: a) los grupos de discusión, b) los cuestionarios aplicados, c) las entrevistas a ciberactivistas, y d) el marco teórico y el estado de arte.





Fuentes de información:

Candón, José (2013) “Movimientos sociales y procesos de innovación. Una mirada crítica de las redes sociales y tecnológicas”. En: Sierra, Francisco (coord.) *Ciudadanía Tecnología y Cultura Nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital*. Barcelona: Gedisa.

Crovi, Delia (2013) “Matrices digitales en la identidad juvenil”. En: Sierra, Francisco (coord.) *Ciudadanía Tecnología y Cultura Nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital*. Barcelona: Gedisa.

Ortiz, Gladys y Karla Romero (2014) “Jóvenes, internet y redes sociales digitales. El caso de I@s estudiantes de la UAM-Lerma”. Reporte técnico Conacyt.

Montagu, Arturo, Diego Pimentel y Martin Groisman (2004) *Cultura digital Comunicación y sociedad*. Argentina: Paidós.

Reguillo, Rossana (2004) “La performatividad de las culturas juveniles”. *Revista de Estudios de Juventud* 64, pp. 49-56.

San Martín, Angel (1995) *La escuela de las tecnologías*. Universidad de Valencia: España.

Silverstone, Roger y Leslie Haddon (1996) “Design and the Domestication of Information and Communication Technologies: Technical Change and Everyday Life”. En: Mansell, Robin y Roger Silverstone (Eds.) *Communication by design. The politics of information and communication technologies*. Oxford University Press: Gran Bretaña.

Smith, Noel (et al) (2005) “Young People as Real Citizens: Towards an Inclusionary Understanding of Citizenship”. *Journal of Youth Studies* 8(4), pp. 425-44.

Vygotsky, Lev (1989) *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: España.

