

SOCIABILIDAD VIRTUAL ENTRE JÓVENES Y NUEVAS ALFABETIZACIONES.

María Guadalupe López Sandoval (México).¹

Resumen.

El objetivo de este escrito es mostrar que la participación de los jóvenes en prácticas digitales, como la sociabilidad virtual, les permite desarrollar formas novedosas de representación y colaboración, aspectos que consideramos rasgos de nuevas alfabetizaciones (Lankshear y Knobel, 2007). Este trabajo muestra ejemplos de textos digitales y testimonios sobre las formas en que los jóvenes los producen.

Palabras clave.

Jóvenes e Internet, sociabilidad virtual, nuevas alfabetizaciones, sitios de redes sociales.

Abstract.

The objective of this paper is to show that the participation of young people in digital practices such as virtual sociability, allow them to develop new forms of representation and collaboration. We consider the new forms of representation and collaboration are characteristics of new literacies (Lankshear and Knobel, 2007). This work shows examples of digital texts and testimonies about the ways in which young people produce them.

Keywords.

Youth and Internet, virtual sociability, new literacies, social network sites.

1. Introducción.

Este trabajo muestra algunos ejemplos de textos digitales que son producidos por jóvenes, en el marco de sus prácticas de sociabilidad virtual. En estos ejemplos es posible observar algunos rasgos de nuevas alfabetizaciones (Lankshear y Knobel, 2007). Analizar la sociabilidad virtual, desde el enfoque de las nuevas alfabetizaciones, permite destacar las formas novedosas de representación y de colaboración que utilizan los jóvenes en la producción cotidiana de textos digitales. Estos datos aportan a la comprensión de los cambios que representan las herramientas digitales en las prácticas cotidianas de los jóvenes.

Este escrito se basa en datos recopilados durante 2010 y parte de 2011, en el marco de una investigación centrada en conocer las prácticas de sociabilidad virtual entre jóvenes estudiantes de secundaria y bachillerato de la ciudad de México.² En el trabajo de campo se emplearon diversas herramientas y estrategias para construir los datos, como: una encuesta a estudiantes de escuelas secundarias y de bachillerato, entrevistas a un grupo de jóvenes usuarios de sitios de redes sociales;³ la recopilación y análisis de los textos digitales que estos jóvenes publicaban cotidianamente en sitios de redes sociales; y, la observación de sus barrios, zonas habitacionales y escuelas.

2. Marco conceptual. Sociabilidad virtual, textos digitales y nuevas alfabetizaciones.

Dado que este trabajo toma como objeto de análisis los textos digitales que se producen en las prácticas de sociabilidad virtual, conviene definir ambos términos. Se retoma la definición de sociabilidad ofrecida por Simmel (2002), quien la entiende como la forma lúdica de la asociación social. Consideramos que es un tipo de interacción centrada en mantener contacto con los otros. Levine (2002, p.11) señala que la sociabilidad son las formas de interacción “desprovistas de todo contenido pragmático, existen cuando aspiramos a participar en el "mundo" de la sociedad como un fin en sí mismo”. De manera

que la sociabilidad no persigue, en primera instancia otro objetivo más que relacionarse con los otros.

De acuerdo a los datos recopilados, en el marco de la investigación referida con anterioridad, la sociabilidad sucede en los espacios cotidianos de encuentro con los pares como la escuela, las calles del barrio, los centros comerciales, las canchas deportivas públicas, los centros públicos y privados de actividades extraescolares, y también en los espacios virtuales de interacción como los sitios de redes sociales. La sociabilidad virtual, entre jóvenes del rango de edad de los estudiantes de secundaria y bachillerato, está centrada en la interacción con personas conocidas presencialmente. Las interacciones netamente virtuales (interacciones con personas que los jóvenes sólo conocen por medio de herramientas digitales), se presentan con poca frecuencia.

En el marco de este trabajo, por sociabilidad virtual nos referimos a las interacciones que los jóvenes mantienen a través de herramientas digitales y que están orientadas a pasar tiempo o mantener contacto con sus pares. Estas interacciones, generalmente resultan en la construcción, mantenimiento o profundización de relaciones de amistad, compañerismo y noviazgo. Si bien, la sociabilidad virtual puede suceder entre vínculos presenciales y virtuales, nuestros datos muestran que, en los sitios de redes sociales, los jóvenes amplían el tiempo de sociabilidad con sus vínculos presenciales. Por ejemplo, a través de la encuesta⁴ realizada con jóvenes estudiantes de secundaria y bachillerato, se encontró que las tres principales actividades que los jóvenes hacían siempre al navegar en Internet eran: *usar Messenger* (69.7%), *chatear* (65.5%) y *usar sitios de redes sociales* (54.3%). Estas actividades estaban principalmente orientadas al contacto con los vínculos presenciales. Con base en estos datos y diversos testimonios del grupo de jóvenes que participó en la investigación, proponemos que la sociabilidad virtual entre jóvenes es principalmente una extensión de la sociabilidad con la red presencial de pares. Sin embargo, es una forma distinta de interactuar, debido a su naturaleza mediada, que requiere que los participantes creen textos digitales para entrar en relación con los otros.

Por texto entendemos el trabajo que se realiza con recursos expresivos en cualquier modo de representación (Kress, 2010), de manera que esta conceptualización no se refiere sólo a expresiones escritas. Al participar en prácticas de sociabilidad virtual, los jóvenes producen textos digitales, los cuales forman parte de sus patrones de comunicación diaria. Mediante estos textos digitales los jóvenes se hacen presentes en los espacios virtuales y suscitan la interacción con los otros. Los textos digitales son producidos con los recursos expresivos disponibles en los entornos virtuales. Algunos de estos textos pueden conjugar modos diversos de comunicación, incluso en ellos puede llegar a estar totalmente ausente el texto escrito.

Algunos autores han llamado la atención sobre las formas diversas de leer y escribir producidas en los nuevos espacios de interacción que representan los entornos virtuales. En este trabajo retomamos la propuesta de Knobel y Lankshear (2007), quienes nombran a esta variabilidad como nuevas alfabetizaciones. Knobel y Lankshear (2007), señalan que la variabilidad en las formas de leer y escribir, se da por contextos diferenciados, las personas que participan en ellas, sus objetivos, las formas culturales y las herramientas disponibles. Por nuevas alfabetizaciones hacen alusión a diversas formas de leer y escribir, distintas a la alfabetización tradicional o a la lengua escrita y ligadas sobre todo, aunque no exclusivamente, a los medios digitales. Lankshear y Knobel (2007), afirman que las nuevas alfabetizaciones, involucran a las nuevas tecnologías y a un nuevo *ethos*, o un nuevo tipo de fenómenos asociados a los medios electrónicos digitales. De acuerdo con estos autores (citados en Moayeri, 2010), el nuevo *ethos* refiere a que las nuevas alfabetizaciones son más participativas, colaborativas y distribuidas que las alfabetizaciones convencionales. También, que son menos individualizadas y están menos centradas en un autor o en expertos. Las alfabetizaciones ontológicamente nuevas, implican cambios diversos, quizá los más evidentes son las operaciones técnicas necesarias para producir trabajo textual, por ejemplo: hipervincular, manipular el mouse o interpretar extensiones de archivo (Knobel y Lankshear, 2004). Otros tipos de cambios presentes en las nuevas alfabetizaciones y sobre las que este trabajo ofrece varias descripciones, son las formas novedosas de representación y de colaboración entre pares a las que los jóvenes recurren al producir textos digitales.

Las formas novedosas de representación y colaboración entre pares emergentes en las nuevas prácticas digitales son consideradas, por autores como Jenkins y otros (2006, p. 3), como rasgos de la cultura participativa, que es aquella:

con relativamente pocas barreras a la expresión artística y la participación ciudadana, con un fuerte apoyo para crear y compartir las creaciones de uno, y con algún tipo de tutoría informal mediante la cual lo que se conoce por los más experimentados se transmite a los novatos. Una cultura participativa es también aquella en la que los miembros creen que sus contribuciones son importantes y en la que sienten algún grado de conexión social entre sí (que les importa, al menos, lo que otros piensan acerca de lo que han creado).

En síntesis, el término nuevas alfabetizaciones, se refiere a cambios en la producción de textos. Estos cambios pueden ser de tipo técnico, en las formas de representación y en las formas en que las personas participan o colaboran para producirlos. Estos dos últimos aspectos se ejemplifican a continuación.

3. Rasgos de nuevas alfabetizaciones: formas novedosas de representación en las producciones digitales para la sociabilidad virtual.

Las interacciones sociales mediadas por sitios de redes sociales, a las que nos referimos en este trabajo, pueden distinguirse de la siguiente manera: a) están mediadas por *software* social disponible en Internet; b) están delimitadas por las posibilidades o características de los dispositivos tecnológicos y los *software*, lo cual no impide que los usuarios hagan usos novedosos o no previstos en su arquitectura;⁵ c) permiten a los usuarios interactuar sin compartir necesariamente el mismo tiempo y espacio geográfico; d) permiten que el intercambio expresivo suceda mediante producciones multimodales (es decir, que contienen varios *modos* como escritura, imagen fija, audiovisual, hipertexto, entre otros); e) permiten que el intercambio de expresividad pueda ser dirigido a alguien en particular o al conjunto que compone la red de vínculos o conexiones; y finalmente, f) implican la producción de textos digitales para poder participar o interactuar con la red de vínculos (crear un perfil de usuario, por ejemplo, es un requisito al suscribirse a un sitio de red social).

La producción de textos digitales, en los sitios de redes sociales, es un aspecto central de la sociabilidad virtual, ya que la presencia de los jóvenes en estos espacios, se manifiesta a

través de sus producciones digitales. Así, para interactuar dentro de los sitios de redes sociales, es necesario que produzcan contenidos para, a través de ellos, suscitar la interacción con un destinatario específico o con toda la lista de vínculos.

A continuación, se presentan ejemplos de algunos de los tipos de producciones digitales que eran realizados con mayor frecuencia por los jóvenes que participaron en el estudio y en los cuales es posible apreciar formas novedosas de representación.

a) Producciones digitales multimodales.

Siguiendo a Kress y Van Leeuwen (2001), la multimodalidad es el uso de varios modos semióticos en el diseño de un evento o producto semiótico, así como la forma particular en que estos modos se combinan, ya que pueden reforzarse mutuamente, cumplir roles complementarios o estar jerárquicamente ordenados. De acuerdo con Kress (2010), los modos son los recursos semióticos conformados socialmente y dados culturalmente para construir significados. Algunos ejemplos son: la imagen, la escritura, la disposición, la música, la gestualidad, el habla, la imagen en movimiento, la pista sonora, objetos 3D, etcétera.

Las producciones digitales multimodales están construidas a partir de más de un modo donde la escritura a veces no tiene un papel predominante o está completamente ausente. La multimodalidad antecede a la aparición de los recursos digitales, sin embargo los sitios de redes sociales, han facilitado la manipulación y combinación de modos semióticos para la comunicación cotidiana. Las producciones multimodales que se muestran a continuación se obtuvieron de *Facebook* y *Hi5*, de las cuentas de los jóvenes que participaron en la investigación.

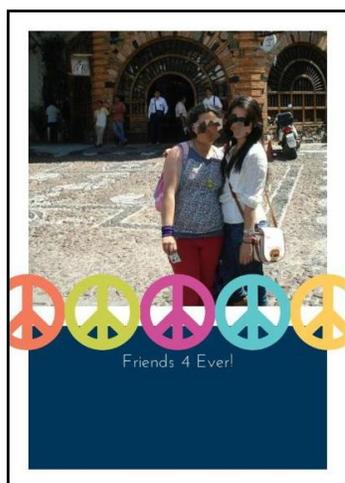
En la imagen 1 se puede observar una fotografía⁶ en la que, mediante un editor, una joven estudiante de secundaria, agregó un texto escrito con los nombres de las jóvenes retratadas y un gráfico con forma de corazón. Por medio del editor, la joven difuminó el fondo en el que aparecían personas y automóviles. La imagen 2 muestra otra producción multimodal,

donde se mezcla una fotografía con una plantilla que contiene el texto escrito en inglés *Friends 4 Ever!* (amigas por siempre) y el icono de paz. Estos son ejemplos de producciones multimodales ya que las fotografías, textos y gráficos se complementan para, en conjunto, producir significado. En ambas imágenes, el mensaje alude a la relación de amistad entre las jóvenes retratadas y conmemora un paseo que realizaron juntas.

Imagen 1



Imagen 2



Las siguientes imágenes (3 y 4) ejemplifican la forma en que la disposición, es decir el orden que tiene una imagen respecto a la otra y el orden que tenían dentro del sitio de red social, es un elemento utilizado para producir significado.

Imagen 3



Imagen 4



En el sitio de red social, las imágenes se presentaban una debajo de la otra, como aquí aparecen, dentro de la sección *intereses* del perfil de Diana, estudiante de preparatoria pública. En esta sección aparecía primero la imagen del vocalista de un grupo musical (imagen 3) y debajo de ella, sin ningún otro elemento representacional, la fotografía (imagen 4) donde aparece Diana con elementos muy similares a los que componen la fotografía previa como las gafas y la naturaleza muerta. A través de la combinación de dos *modos*: a) dos imágenes; b) y la disposición de una imagen respecto a la otra y su disposición dentro de la arquitectura del sitio, Diana expresó que es fan de este personaje.

En los ejemplos mostrados, se aprecia que los jóvenes mezclan modos para producir determinados significados, es decir las mezclas responden a una intencionalidad comunicativa. Las características de los sitios de redes sociales permiten combinar de forma relativamente fácil el sonido, la imagen, el texto, la imagen en movimiento, etcétera. Estas herramientas facilitan que la multimodalidad se integre a la comunicación cotidiana entre jóvenes.

b) Producciones digitales que intervienen la arquitectura de los sitios y el sentido de los descriptores.

Las expresiones digitales están delimitadas por las características técnicas y de diseño de cada sitio de red social. Sin embargo, en las prácticas cotidianas de sociabilidad virtual, es posible observar que estas características son modificadas por los jóvenes para dar lugar a expresiones en modos o sentidos no previstos en el diseño original de los sitios de redes sociales. Las intervenciones a la arquitectura de los sitios son las acciones de los usuarios orientadas a desplegar expresiones digitales en modos diferentes a los previstos en el diseño original o, pueden ser también, los cambios de sentido en la información en algunas secciones de los sitios. Las intervenciones son, en general, formas en que los jóvenes negocian con el diseño original del sitio de red social. A continuación, se presentan ejemplos de producciones digitales realizadas para los perfiles de usuario de los jóvenes, en los que se observan intervenciones en algunas secciones e intervenciones que modifican el sentido de algunos de los descriptores que componen el perfil del usuario.

Las producciones que los jóvenes realizan para el perfil tienen la intención comunicativa de presentarse ante los otros. La sección perfil es un formulario digital que algunos usuarios intervienen para lograr descripciones novedosas respecto al diseño original del sitio de red social. Así ante la homogeneidad de un formulario digital, los jóvenes realizan intervenciones en la arquitectura de los sitios o en los descriptores para lograr heterogeneidad en sus descripciones. Algunos jóvenes intervienen aspectos de la arquitectura, utilizando servicios de otras páginas de Internet que proporcionan, de forma automatizada, códigos de programación que permiten, por ejemplo, que un descriptor

habilitado para soportar texto soporte, además o en su lugar, una imagen. Por ejemplo, algunos de los descriptores que componían el perfil del servicio *Hi5*, estaban diseñados para soportar texto, sin embargo algunos jóvenes intervinieron con código las secciones de la arquitectura del sitio para desplegar información en un modo diferente. Las imágenes 5 y 6, son intervenciones de la arquitectura del sitio, donde una estudiante de secundaria pública, introdujo una imagen con movimiento a un espacio diseñado originalmente para desplegar texto. Así, la joven produjo un *texto* para el descriptor “libros favoritos” que no sólo aporta información sobre su desinterés por la lectura de libros sino que además, con el uso de la imagen en movimiento, agrega un tono irreverente a su respuesta escrita.

Imagen 5 (en movimiento).

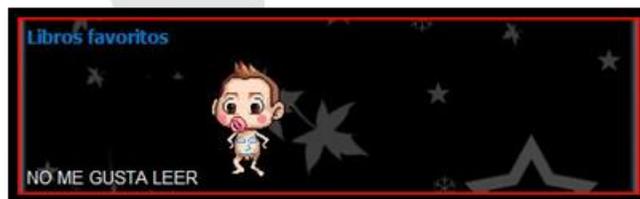
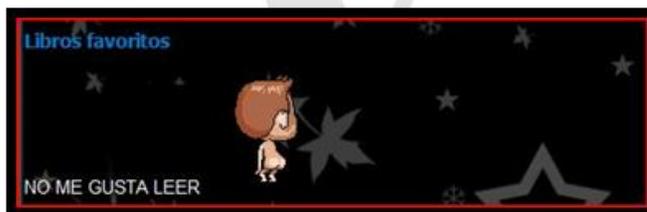


Imagen 6 (en movimiento).



La imagen 7 es una intervención hecha por un joven estudiante de preparatoria pública. El joven intervino el descriptor “música favorita” que originalmente soportaba texto, para mostrar una producción multimodal compuesta por: 1) una imagen que asemeja un reproductor de música digital en el que se despliega, 2) en *modo* de texto, una lista de música construida por el usuario, que se reproduce, en 3) *modo* de audio. De esta manera, el joven expresa de forma escrita cuál es la música que prefiere y, además, la comparte en forma sonora, ya que la lista puede escucharse.

Imagen 7



Otra forma en que los jóvenes negocian con la arquitectura predeterminedada de los sitios de redes sociales, es cuando completan el formulario digital con información ficticia o en un sentido no previsto. Este tipo de intervención se observa en la imagen 8. En el descriptor “ciudad natal”, el usuario crea una etiqueta con la leyenda “*Tlanepantla del kaos*” para referirse y calificar al municipio donde nació. En el descriptor “religión” el joven contesta “*Ateo y azulcrema al 1000%*” para recalcar su adherencia al equipo de futbol América. Estas respuestas quitan el tono de solemnidad al formulario que compone el perfil y expresan más información sobre los jóvenes.

Imagen 8



En la imagen 9, una joven completó su perfil de *Facebook* con información ficticia en varios de los descriptores. En el descriptor “*Actividad/Ocupación*” respondió que es “*empleada de MTV*” (canal de televisión de paga que transmite videos musicales). En el descriptor “*Estudia*”, el cual hace referencia a la institución escolar en la que cursa sus estudios, la joven escribió “*Eskuchar a Bieber en Justin Bieber’s University*”. En el descriptor “*Vive en*”, respondió “*Los Ángeles*” y en el descriptor “*De*” que hace referencia al lugar de nacimiento respondió “*Seattle*”.

Imagen 9.



En esta descripción la joven sólo compartió su nombre real. La institución escolar en realidad hace referencia a su interés por el cantante juvenil Justin Bieber. Los datos sobre el lugar de residencia y de nacimiento se refieren a las ciudades estadounidenses en las que transcurría o estaba ambientado el programa de televisión *ICarly*, del cual la joven era seguidora. Los datos ficticios aportan información sobre los intereses de la joven. Al intervenir el modo de los descriptores, el sentido o tono de la información, los jóvenes agregan y hacen relevante cierta información que consideran primordial para su presentación y que no está contemplada en el diseño original de los sitios. Por otro lado, las descripciones que cambian el sentido de la información y mezclan información real y ficticia cumplen dos funciones. La primera, es agregar información no prevista en los formularios y hacerla relevante y; la segunda, es presentarse de forma segura ante los otros. La información que cambia el sentido de los descriptores da una idea de quién es el joven, de su edad, de sus intereses, pero al no ser fidedigna dificulta que sean identificados o localizados.

4. Rasgos de nuevas alfabetizaciones: formas de colaboración entre jóvenes al producir textos digitales

Dentro de las prácticas juveniles de sociabilidad virtual, es posible encontrar formas novedosas de colaboración entre pares para producir textos digitales. Estas dinámicas de colaboración, han sido descritas por Jenkins y otros (2006) como cultura participativa y son consideradas también como rasgos de nuevas alfabetizaciones o nuevas formas de producir textos y significado.

A continuación se presenta el testimonio de un joven, estudiante de secundaria pública, en el que habla de las formas en que procede para resolver la producción de emoticones (signos que asemejan una expresión facial asociada a una emoción) y “arte en face”, los cuales suele utilizar en sus interacciones mediadas por sitios de redes sociales:

Daniel: También lo que me gusta hacer es esto, [silencio], por ejemplo [señala en la pantalla de la computadora algunos símbolos que están publicados en su sitio de red social].

Entrevistadora: ¿Esas bolitas?

D: Sí.

E: ¿Tú las haces?

D: Sí, mira [hace un símbolo en la sección *estado* del sitio de red social]. Las comentan.

E: ¿A poco hiciste ese tú? [la entrevistadora señala algunas imágenes del perfil].

D: ¡No! Estos ya no, a partir de aquí ya no.

E: Mm...

D: Esos ya no, esos los copié. Esos se puede decir que los saco de una página. Pero son así, se hacen, son como... se le llama como arte en *Face* se podría decir.

E: Ajá [asiente].

D: Y ya no sé si haya pero tenía más...

E: Mm... para hacer estos te tienes que inscribir... ¿a una página?

D: No.

E: ¿Cómo los haces?

D: Este...

E: ¿...esas bolitas y todos esos dibujitos?

D: Depende, por ejemplo mira hay trucos en el teclado que ya están, este... [hace un emoticón con caracteres del teclado].

E: ¡Ah!

D: Por ejemplo un corazón, ponemos esta y un tres [utiliza el teclado para realizar un signo que asemeja un corazón].

E: Mm [asiente].

D: Lo mandamos, lo publicamos y ya así pasó [hace el procedimiento que va narrando en el muro de Facebook].

E: ¡Oh...!

D: Y así...

E: Ya, y eso ¿quién te lo enseña?

D: ¿Ah? [inquiére].

E: ¿Quién te lo enseña?

D: Se van... o sea yo tampoco sabía, o sea veía tantas cosas en el teclado y... ¡nadie! ¡nadie! que conozcas o que vayas a conocer; así chavos en el *Face*, utiliza los signos que son del teclado para lo que son...

E: Ajá [asiente].

D: ...nadie, utilizan por ejemplo... estas cosas... se está conectando... no me acuerdo... cómo hacer mil caras... esa es una [hace otro emoticón], así pone muchas caras...

E: Pero, y esas cómo las vas aprendiendo o qué, por....

D: Por la gente, tú las vas haciendo o tú vas así: hay pues vamos a ver qué hay en el teclado [toca y mira el teclado].

E: [Risas].

D: Dices qué habrá en el teclado, a ver vamos a poner esta y esta, ahora vamos hacer lo que Jenny [señala a un contacto que publicó un mensaje en su muro].

E: mm...

D: [Risas] Y así vas sacando... así las cosas.

E: Ya. Digamos se va pasando así la voz también, así de...

D: Pues..., pues sí, ya todas las personas con las que hables, hablan con caras, con signos...

E: Ya.

D: Todo eso lo usan.

E: Por ejemplo tu prima que usa mucho el *Face* no te ha enseñado algún...

D: Ella es la que más me ha ensañado, se llama Paulina [Inaudible]... una flor, una rosa, [Inaudible],... esas son cadenas que las copias, pero bueno. Sí, de repente ella sí, mira de ese tipo.

En el testimonio de Daniel, podemos identificar al menos tres estrategias que utilizó para resolver la producción de emoticones y “arte en Face”, estas son: la experimentación, las búsquedas especializadas en Internet y el consultar a los pares considerados como expertos. Daniel señala que: 1) a través de la experimentación aprendió a combinar algunos caracteres del teclado de la computadora, para representar emociones; 2) mediante búsquedas especializadas en Internet obtenía figuras realizadas con símbolos de confección más elaborada (por ejemplo la de la imagen 11), y; 3) menciona que algunas otras las aprende “por la gente” como su prima a quien considera una usuaria experimentada de *Facebook*.

Imagen 10. Arte en *Face*. Símbolos que asemejan un reproductor digital de música (iPod).⁷



En el testimonio de Daniel se encuentran diversos rasgos de la cultura participativa descrita por Jenkins (2006) tales como la colaboración entre pares, el aprendizaje guiado por pares más experimentados, el interés por la opinión de los pares sobre sus creaciones y la experimentación. Consideramos que estos rasgos forman parte del nuevo *ethos* que se presenta en la producción de textos digitales y que difieren de las formas de producir textos en las alfabetizaciones tradicionales en las cuales se valora que la producción o creación

textual sea de autoría individual y fundamentalmente en forma escrita, sólo por mencionar dos de sus rasgos definitorios.

5. Consideraciones finales

Como se ha documentado, a través de los datos construidos en la investigación de la que da cuenta este escrito, para los jóvenes que participaron en el estudio, la sociabilidad virtual es una extensión o ampliación de tiempo y espacio de la sociabilidad presencial. Sin embargo, la sociabilidad virtual tiene diferencias sustanciales a la presencial, una de ellas es la necesaria producción de textos digitales. Este trabajo sugiere poner atención a las alfabetizaciones que emergen en esta nueva práctica social.

En este trabajo se mostraron ejemplos en los que fue posible apreciar formas novedosas de representación desarrolladas por jóvenes, tales como: los textos multimodales y los textos que intervienen la arquitectura y/o el sentido de los descriptores que componen los sitios de redes sociales. También se describieron algunas de las estrategias de colaboración o rasgos de la cultura participativa que utilizan los jóvenes para producir textos digitales, como: consultar a los pares más experimentados o reconocidos como hábiles, experimentar e investigar en fuentes especializadas.

La participación de los jóvenes en la sociabilidad virtual les permite extender su sociabilidad presencial y favorece el aprendizaje y desarrollo de nuevas formas de producir significado. En la sociabilidad virtual juvenil emergen nuevas formas de alfabetización porque difieren de las formas en que en la alfabetización tradicional (fundamentalmente escrita, impresa y reglada) se producen y distribuyen textos.

¹ Egresada del doctorado en antropología del Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (México, Distrito Federal). Sus líneas de investigación se relacionan con consumo cultural, prácticas escolares y de sociabilidad mediadas por nuevas tecnologías. Contacto glopezsandoval@gmail.com

² La investigación completa se reporta en la tesis de doctorado “*Prácticas de sociabilidad virtual entre jóvenes*” (López, 2014). En la etapa de profundización de este estudio colaboraron 12 jóvenes entre 12 y 17 años. La mitad de ellos estudiantes de secundaria y el resto de preparatoria.

³ Los sitios de redes sociales son servicios basados en la web que permiten a los individuos 1) construir un perfil público o semi-público dentro de un sistema delimitado, 2) articular una lista de otros usuarios con los que se comparte una conexión y 3) ver y reconocer su lista de conexiones y aquéllas hechas por otros dentro del sistema (Boyd y Ellison, 2008).

⁴ La encuesta se realizó en el marco de la investigación referida sobre prácticas de sociabilidad virtual entre jóvenes (López, 2014).

⁵ La arquitectura de la información hace referencia a la organización, recuperación y presentación de información mediante el diseño de ambientes en los espacios digitales (una página de Internet o un sitio de red social).

⁶ El efecto de distorsión sobre el rostro de los jóvenes y en los nombres de usuario que utilizaban en el sitio de red social son modificaciones realizadas con el objetivo de proteger la identidad de los menores de edad que colaboraron en la investigación.

⁷ Recuperado de <http://facebook-iconosgestuales-simbolos.blogspot.mx/>

Referencias

Baeza-Yates, R., Rivera, C., & Velasco, J. (2004). Arquitectura de la información y usabilidad de la web. *El profesional de la información*, 13, 168-178. Recuperado de <http://usabilidad-web.webs.com/pdf/arquitecturainfo.pdf>

Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.

Davies, J. (2008) "Online connections, collaborations, chronicles and crossings", en R.Willet, M. Robinson and J. Marsh (Eds.), *Play, Creativity and Digital Cultures* (pp. 108–124). NY/Oxon: Routledge.

Gee, J. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave.

Jenkins, H. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media for the 21st Century*. Boston: MacArthur Foundation.

Knobel, M. & Lanksheare, C. (2004). "New" Literacies: Research and Social Practice. James Cook University, Australia and Montclair State University, USA. *Plenary Address. Annual Meeting of the National Reading Conference San Antonio*. Recuperado de <http://everydayliteracies.net/files/nrc.html>

Knobel, M. & Lankshear, C. (ed). (2007). *A new literacies sampler*. New York: Peter Lang.

Kress, G. (2010). *Multimodality. A Social semiotic approach to contemporary communication*. New York: Routledge

Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Londres: Arnold.

Levine, D. (2002). Introducción, en Simmel George, *On Individual and Social Forms*. Argentina: Universidad Nacional de Quilmes.

López, G. (2014). *Prácticas de sociabilidad virtual entre jóvenes*. Disertación doctoral no publicada. Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, Tlalpan, Distrito Federal, México.

Moayeri, M. (2010). Classroom uses of social network sites: Traditional practices or new literacies? *Digital Culture & Education*, 2:1, 25-43.

Rogoff, B. (1993). *Aprendices del pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social*. España: Paidós.

Simmel, J. (2002). *Sobre la individualidad y las formas sociales. Escritos escogidos*. Buenos Aires: Universidad de Quilmes.