

CONSUMOS CULTURALES, JOVENES E INTERNET: A Propósito de La Conformación de Comunidades Virtuales Lúdicas

John Cristian Parra Angarita¹

Resumen

El presente artículo muestra algunas reflexiones emergentes acerca del impacto de la web como medio de generación de consumo cultural. El análisis se basa en la consideración de los atributos de la web en las denominadas *comunidades virtuales lúdicas*, como punto de encuentro entre los jóvenes *Otaku* (fans del manga y el anime). Atendiendo a la interacción dentro de los usos comunicativos de las plataformas virtuales; ante la ruptura con las formas tradicionales de establecimiento de identificación, sociabilidad y aprendizaje. Nuevas dinámicas culturales surgen a partir del consumo de manga y anime junto con sus subproductos derivados; por medio de la Etnografía virtual se pretende dar una descripción de cómo el grupo de pares y el mundo del entretenimiento y el ocio se establecen como referentes en modos de construcción del sujeto. Así mismo, se reflexionará a cerca de los alcances en materia educativa y de los aprendizajes de estos nuevos modos de sociabilidad y de circulación de saberes en los entornos de la comunicación digital.

Palabras Clave: Interactividad, multimedia, infancias mediáticas, Usos y apropiaciones, sociabilidad, comunidades virtuales lúdicas, Ciberculturas.

Abstract

This article presents some emergent reflections about the impact of the web as a way of generating of cultural consumption. The analysis is based on consideration of the attributes of the web in so called *ludic virtual communities* as a meeting point for young *otaku* (manga and anime fans). Considering the interaction inside the communicative uses of the virtual platforms at the break with traditional ways of establishing identification, sociability and learning. New cultural dynamics come from the consumption of manga and anime; in conjunction with its sub-products. Through *Virtual Ethnography* is to provide a description of as the peer group and the world of entertainment and as leisure are set as a reference in ways of construction of the subject. It also will reflect about the implications in education and learning of these new ways of sociability and knowledge circulation in digital communication environments.

Key Words: Interactivity, Multimedia, media childhoods, uses and appropriations, sociability, Ludic virtual communities, Cybercultures.

¹ Licenciado en Ciencias Sociales de la Universidad distrital francisco Jose de Caldas. Magister en Comunicación-Educación. Docente de Planta SED Bogotá. E-mail de contacto: crist_7878@yahoo.com.ar

Este artículo surge a partir de las reflexiones iniciales del trabajo de Maestría *Interactividad on line: jóvenes frente a la oferta cultural de manga y anime*. Maestría en Comunicación Educación, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Línea medios Interactivos.2012.

INTRODUCCION

En Colombia a partir de fines de los años noventa, apareció gradualmente un grupo de jóvenes conformados por aficionados al cómic japonés y la animación proveniente de dicho país (entendiéndose de aquí en adelante como manga² y anime³ respectivamente; -además son productos que acogen a las formas de entretenimiento

² *Manga* (漫画 まんが) Es la palabra japonesa para designar a la historieta en general. Fuera del Japón, se utiliza exclusivamente para referirse a los cómics de este país. Se traduce, literalmente, como "dibujos caprichosos" o "garabatos". Al profesional que escribe o dibuja mangas se le conoce como *mangaka*.

³ *Anime* (アニメ) Es el término genérico utilizado internacionalmente que agrupa los dibujos animados de procedencia japonesa y hasta cierto grado los elementos relacionados con dichos productos. En Japón se utiliza el término para referirse a la animación en general.

electrónico y multimodal derivadas, como los videojuegos-). Los pertenecientes a estos agregados que se construyen alrededor del consumo de estos productos; llegan a organizarse, intercambiar, socializar y hasta realizar eventos masivos para interactuar con quienes comparten esta afición, con una enorme y creciente confluencia de personas. Estos jóvenes,-conocidos como "Otaku"⁴-, han sido capaces de desarrollar formas originales y alternativas de establecer sus consumos; preciso ellos especialmente han apropiado los espacios otorgados por las tecnologías de la web para tal fin. También es necesario en este orden de ideas, recordar que la llegada de estas producciones japonesas no es tan reciente en el medio local, puesto que llegaron a las pantallas de tv. Occidentales (incluidas emisiones locales) desde finales de los años setenta (Rosas, 2003). Las actividades llevadas a

⁴ *Otaku* (おたく/オタク) es un término japonés que hace referencia a personas con intereses particularmente centrados en anime, manga, y videojuegos. En occidente, el apelativo de "Otaku" es empleado para calificar a aquel que es aficionado a la animación y cultura japonesa. Por su parte en Japón, es tomada como una palabra para referirse a un aficionado por algo, aunque en algunos contextos puede estar cargada de un sentido peyorativo.

cabo por estos grupos de aficionados, son dotadas de una gran riqueza y significado; al contrario de lo que parte del común de las personas pensaría, no se trata de un grupo de personas tan minoritario como se cree, (si se tiene en cuenta que gran parte de estos aficionados son también adultos).

Estos grupos de jóvenes aficionados, mediante el uso y apropiación de las tecnologías info-comunicacionales, se han tomado por iniciativa propia los espacios de la web como escenario propicio para dar forma a su consumo cultural; de igual manera en este proceso, han creado formas de socialización que giran en torno a la conformación de *comunidades virtuales lúdicas*; que buscan como principal fin el entretenimiento; a modo de alternativa práctica para el acceso a estos bienes culturales; recurriendo a los atributos técnicos de la red no únicamente para consumir pasivamente estos contenidos, sino para ser verdaderos participes de su interacción.

La investigación surge como inquietud ante la mutación de los paradigmas en los cuales se construye el sujeto contemporáneo. Estos cambios están tomando protagonismo en el escenario del mundo digital, en donde están configurándose interesantes procesos; mismos que han sido producto de una nueva forma de relación con los objetos y la información; dentro de una compleja integración de la tecnología en la vida cotidiana. También se interroga a partir de los alcances que para la educación institucionalizada y los entornos escolares proponen estos fenómenos, para una real transformación de las prácticas y el sentido de la enseñanza, para que sean más acordes con la magnitud de las transformaciones presentadas dentro del devenir de los tiempos actuales. El trabajo de investigación exploró un fenómeno que tiene que ver con las experiencias de jóvenes en entornos comunicativos particulares que se desarrollan a partir de la *interactividad* como elemento primordial en las relaciones complejas, de entramados *tecnosociales* donde se conjugan ejercicios de poder, la acción colectiva y la estética. (Rueda, 2008).

Por otro lado se considera una mirada externa, en el sentido de alejarse de tendencias dominantes que se han presentado en torno a estos temas; como la de pensarse los problemas del campo Comunicación-Educación en términos instrumentales, al referirse no sólo a la relación con las tecnologías y reduciendo este tipo de problemáticas a cuestiones como la brecha digital; o frente a oposiciones en relación con las tecnologías informacionales como perpetradoras del alejamiento de los jóvenes de la cultura letrada. Así mismo, se buscó un distanciamiento crítico ante posturas mesiánicas y deterministas, en cuanto a la incorporación de tecnologías como respuesta instantánea ante los fenómenos de circulación de conocimientos por fuera de los entornos legitimados institucionalmente en la escuela. Paralelamente a esto, se llevó una discusión sobre las implicaciones sociales en el abordaje del tema de los jóvenes; por cuanto acuden diversas miradas según un conjunto de condiciones específicas del contexto histórico y

sociocultural y que en el momento actual, valen la pena revisar.

Como un aspecto notable, la relevancia que para la educación actual revisten estas transformaciones, en relación a las nuevas formas de socialización y circulación de saberes que emergen en el entorno de las redes, sus rasgos principales fueron evidenciados gracias al aporte metodológico de la *Etnografía virtual*; de igual manera se tuvo en cuenta el valor que para los jóvenes las interacciones mediadas adquieren en su vida cotidiana. Fundamentalmente el trabajo de campo se basó en la comprensión de cómo interactúa el público juvenil y en concreto un grupo de niños, niñas y jóvenes de Bogotá, en relación con la oferta cultural proveniente del Manga, y el Anime. Considerando sus diversos significados en procesos de apropiación; a través de una mirada particular de algunas prácticas sociales que se van desarrollando paralelamente en el consumo de estos géneros, pensando también estas manifestaciones en entornos comunicativos desde una perspectiva de lo Cibercultural.

Para efectos de la presente publicación se toman algunos elementos concernientes a los aportes conceptuales del campo, provenientes de posturas contemporáneas como las de Rueda, Lévy, Igarza, Piscitelli y otros; en este orden de ideas se busca un especial hincapié en la configuración de los consumos culturales de los jóvenes en la web; así mismo el posicionamiento del concepto de *comunidades virtuales lúdicas*, constituyéndose en espacio partícipe de la circulación de aprendizajes alternativos.

Por otro lado, se pretende estimar el valioso aporte de la *Etnografía Virtual* como modalidad de descripción y análisis de prácticas, lenguajes y saberes que resultan de la inmersión de los jóvenes en las tecnologías digitales; teniendo en cuenta el papel protagónico e inusitado de las redes como escenario propicio en la constitución de sujetos. Por último, se pondrán de manifiesto algunas inquietudes, retos y reflexiones en el campo Comunicación-Educación centradas a nivel de sus implicaciones en lo Ciber-cultural, lo metodológico y por supuesto lo educativo; como maneras de acercarse a estos

fenómenos, proponiendo nuevas rutas de investigación que aporten mayor diversidad al campo y que a la vez se traduzcan en nuevos retos para la educación.

1. CONSIDERACIONES A NIVEL CONCEPTUAL

Ciberculturas y la digitalización de la vida

Con el advenimiento de revoluciones tecnológicas que ponen en el panorama global las redes informáticas y sus rápidas condiciones de desarrollo, la humanidad ha percibido grandes rupturas en los modos de comunicación, que a su vez interfieren en las concepciones de tiempo y lugar. En la consolidación de este nuevo paradigma tecno-económico, es la información un centro vital que presenta una serie de innovaciones, particularmente derivadas de avances en microelectrónica, las telecomunicaciones y en general en la creación o modificación de artefactos que han sido diseñados para ser incorporados a la vida cotidiana.

Esta incorporación gradual de tecnologías en la vida, paralelamente posibilita unas

condiciones de producción y de uso que adquieren particularidades según las sociedades en las que se fabrican y se consumen; al tiempo, esta irrupción de dispositivos informacionales en el discurrir del sujeto, advierte la exigencia de ciertos conocimientos, que van desde aspectos tan diversos como el funcionamiento o el ensamblaje de artefactos, hasta otros tantos más complejos como el aporte del usuario en aplicaciones no antes reconocidas o pensadas por quienes producen (usos y apropiaciones).

Esto es enmarcado en el contacto que se establece entre el usuario y el artefacto, introduciéndolo en una serie de prácticas que se derivan de las formas particulares de creación y distribución tecnológicas, además de un proceso de generación, acumulación y circulación de información sin precedentes en la historia humana (deCerteau,1996). Este particular tipo de innovaciones, están en estrecha relación con las profundas transformaciones en las formas en las cuales los sujetos establecen sus modos tanto de existir como de percibir propiamente la

existencia; en particular incluye las maneras en que se relaciona con el flujo de saberes, que esencialmente tiene que ver con la consolidación de nuevos tipos de cultura.

La incidencia de nuevas técnicas comunicativas y de almacenamiento de informaciones, provee todo un entorno novedoso de producción y de reproducción de datos; en un cambio radical de soporte que se aleja de las tradiciones escriturales que hasta el momento fueron las aplicables para el desarrollo, funcionamiento y valoración de los bienes culturales de la humanidad. De allí precisamente se derivan una gran cantidad de prácticas culturales que comprenden las formas específicas de los sistemas tanto simbólicos como tecnológicos, en lo que se configura según Lévy (2007) en una *cultura digital*⁵ provista en reciprocidad al individuo, a los

⁵ Centrada por el mismo Lévy (1999) en dos componentes inseparables: como construcción colectiva alrededor de productos culturales digitalizados propios de la época de la información y el conocimiento; y como espacio de desarrollo de bienes simbólicos y de la comunicación a partir de la irrupción de las redes digitales planetarias; con alcances equiparables a la revolución cultural que en su época supuso la escritura.

dispositivos y entornos simbólicos; articulándolos con la aplicación de un conjunto de conocimientos especializados que se relacionan con el uso y apropiación de entornos, técnicas y protocolos estrechamente vinculados con las TIC.

Así mismo, cuenta con modalidades de entornos materiales que son derivados precisamente del desarrollo de la microelectrónica; a la vez que son desarrollados entornos simbólicos que surgen como producto del soporte digital; lo que genera toda una cadena de recursos basados en estas tecnologías informáticas y que evolucionan por medio de la renovación de lenguajes técnicos cada vez más específicos y sofisticados que se articulan en el ciberespacio. Ahora bien, lo que plantea dicha cultura digital requiere paralelamente unos grupos sociales complejos; es decir colectivos e individuos (usuarios) que se caracterizan por intervenir y desarrollarse en unas prácticas y *agenciamientos* culturales particulares; que involucran unas habilidades concretas.

Como soporte fundamental se establecen las redes que integran grupos de sujetos que pertenecen a una gran variedad de sistemas culturales, y que convergen en las redes.

Esto da cuenta de la integración de diversos sectores sociales que hacen parte de la dinámica cambiante del entramado de la cultura digital. Allí mismo se tejen una organización e interacción que son dadas en una serie de operaciones que se encargan de una cierta hibridación dentro de este sistema y que se resume en los bienes materiales (medios y soportes), la organización social y los caracteres simbólicos que rigen; pero que a la vez son plenamente cambiantes. No se trata de un proceso uniforme, ya que se ponen de manifiesto factores como la creatividad, que se encamina a partir de acciones colectivas que tienden a realizar nuevos usos o a afianzar algunos, pero que también son capaces de organizar nuevas interpretaciones de lo que, enmarcado en ese uso se ha venido confrontando dentro del *sistema socio-técnico-cultural*⁶.

⁶ Para Lévy (2007) es definido como SSTC ó Sistema-socio-Técnico-Cultural; se utiliza para

En este punto en particular, es necesario aclarar los mutuos influjos que cada uno de los sistemas adquiere; ya que se asiste por un lado a unos procesos que son autónomos, pero que se implican los unos a los otros; ejemplo de esto son las crecientes aplicaciones y especialmente en la expansión de la web, en donde es posible constatar su evolución desde los puntos de vista técnico, simbólico y de socialización de los usuarios. Esto particularmente es elaborado por sectores colectivos de usuarios que plantean formas transformadoras de circulación de entornos, promueven la reconfiguración de medios tecnológicos o dan iniciativas para la adaptación de nuevos lenguajes de acuerdo a sus particularidades en formas de participación, que se evidencian en trabajos colectivos como por ejemplo en el desarrollo creciente en el mundo del *software libre*: “también está comprobado que los propios usuarios pueden llegar a «reinventar»

referirse al nuevo sistema cultural derivado de los desarrollos en la informática y las telecomunicaciones, que tiene como bases fundamentales los sistemas tecnológicos, los sistemas simbólicos y los sistemas sociales; aunque de igual manera advierte el no caer en los denominados determinismos tecnológicos al analizar una cultura contemporánea en concreto.

determinados sistemas tecnológicos, una vez diseñados, como se da con relativa frecuencia en el caso de las TIC y la cultura digital”. (Lévy, 2007, pág. 15).

Este tipo de visión se relaciona en torno a que la base de desarrollo tecnológico es afectada por las formas de intervención que realizan determinados sujetos y colectivos sociales. Las iniciativas que son llevadas con diversos grados de originalidad, en las que se puede afirmar que son de carácter autónomo y que reestructuran una multiplicidad de aspectos que involucran lo institucional, las relaciones de poder, los significados y los atributos que le son conferidos a diversos contenidos simbólicos. Esto particularmente y según otros autores como Renato Ortiz, se considera precisamente como un medio eficaz, que ha colocado de manifiesto la capacidad de proponer cambios en torno a los viejos paradigmas de circulación de saberes que han dominado en occidente con el proyecto de modernidad. “El planeta es una red de información cuyas partes se encuentran interconectadas”. (Ortiz, 2004)

Aquí lo que ya se propone no es un tipo de relación unívoca, reduccionista, a la que se le añade simplemente la correlación entre lo tecnológico y lo cultural; sino que es un conjunto de múltiples relaciones que son desarrolladas en terrenos que se configuran partiendo de los atributos de la web; pero que definitivamente involucran un proceso de síntesis y de reconfiguración, tanto de la producción material como simbólica que adquiere unos rasgos característicos según el entorno social en que se ha dado dicha reconfiguración. Se hablaría en este caso de factores contundentes como el asunto de las capacidades cognitivas que necesita el usuario para un adecuado desenvolvimiento en estos nuevos entornos de socialización que son mediados por la máquina⁷.

⁷Aparece una noción integrada a partir de los sistemas de comunicación que se derivan de la *multimodalidad* que sugiere precisamente el empleo de varios o “múltiples” soportes de la comunicación, primordialmente como una consecuencia del proceso de digitalización que emplea la idea de una comunicación ininterrumpida que emerge de la participación de los usuarios y que se complejiza en el aspecto técnico. Al llevar a cabo la consolidación de un proceso de codificación al lenguaje informático de dígitos, en lo que se advierte que casi cualquier experiencia (documental, o por lo menos con el potencial de ser documentada de algún modo) puede ser susceptible de ser digitalizada; realizable por medio de diversos dispositivos técnicos que emplean

Este proceso también devela las nuevas condiciones que para los ámbitos económico y político suponen ciertas rupturas; mediante el establecimiento de nuevas pautas otro tipo de oportunidades que se desarrollan para el entramado social. El surgimiento de nuevos campos profesionales que simplemente antes del progreso de internet eran inexistentes y a la vez que la incorporación de las TIC ha hecho su anexión en el desarrollo de las profesiones tradicionales; potenciándolas o generando nuevas modalidades de trabajo como en el caso del trabajo colaborativo en red. Esto plantea unas condiciones específicas que parten de esta simulación cuyo objetivo es potenciar las capacidades sensoriales en el momento de crear una cierta “naturalidad” en el accionar de los dispositivos, en los cuales se es capaz de cumplir con múltiples tareas en un periodo de tiempo que aunque se limita, se hace profundamente más eficiente y con una

complejos mecanismos para la captura o grabación de datos. Así como también otros múltiples dispositivos que permiten la propia manipulación de dicha información por medio de comandos de pantallas o periféricos, que en su evolución proporcionan cada vez más un sinnúmero de posibilidades para cualquier usuario con una relativa sencillez.

disposición de recursos iconográficos y narrativos igualmente variados.

Junto a esto, la dimensión que implica las constantes mejoras de las pantallas formando todo un protocolo de mando, ya que por un lado se modifica una cantidad de flujo de datos en tiempo real y por otro, la simplificación de las tareas. En un entorno “amigable” conducen a que la interacción se haga de manera intuitiva; a partir del manejo visual de iconos, avatares y demás creaciones simbólicas que acoplan una gran riqueza semiótica y que se incorporan progresivamente a los capitales culturales del individuo.

A partir de nuevas maneras de concebir tiempo y espacio (categorías que han tenido diferentes implicaciones históricamente para las instituciones sociales) se puede encontrar que desde la progresiva inmersión en la vida digital por parte del sujeto, es decir toda una construcción de prácticas, rituales, percepciones y nociones de las manifestaciones de la dinámica social del sujeto y que se desarrollan en el terreno real,

se manifiesta de manera poderosa en la eclosión de las redes digitales interactivas, Levy (2007, pág.35). Lo cual clarifica que no únicamente se digitalizan las informaciones en forma de datos, sino que también acontece un proceso de inclusión de otros aspectos dinámicos y cambiantes: como la forma de socializar, aprender, consumir y ejercer relaciones de poder. Lo que en términos de Lévy se entendería como una “*virtualización de la vida*”. De lo cual se advierte, dentro de este proceso es un ascenso fundamental de las redes virtuales que establecen las comunidades de usuarios y cuya consecuencia puede ser un cierto desvanecimiento del rol de algunas de las instituciones sociales más relevantes (de administración o de control si se quiere). Ante estos comportamientos, se ve la renovación de algunas de estas instituciones al proponer una presencia activa en la red; ejemplo de ello es la figuración cada vez más evidente de procedimientos como las transacciones bancarias o la incorporación de numerosos trámites gubernamentales a través de la web.

Habiendo tenido en cuenta esto, el ciberespacio se conjuga en tanto objeto cultural como en espacio de integración tanto de soportes técnicos, *multimediales*, de exploraciones del lenguaje (cuando nos referimos a los hipertextos y a las variadas formas experimentales de narrativa, o *hipermedia* por ejemplo); al poner en simultaneidad todas las potencialidades de creación, gestión, almacenamiento en grandes cantidades, de conexión y comunicación. Así como la simulación en la perspectiva de las lógicas que propone la red y su disponibilidad de recursos; lo cual brinda unas excepcionales disposiciones y ventajas operacionales que lo distinguen de las maneras de gestionar la información y el conocimiento precedentes. Frente a estas distinciones es claro entonces, reconocer que las innovaciones tecnológicas han derivado en procesos que permiten el acceso a realidades remotas; esto por cuenta del establecimiento de una relación de la red con amplios campos de la organización de las sociedades. Lo cual, ha constituido una de las principales revoluciones comunicativas contemporáneas; su presencia y

protagonismo han sido capaces de articular de diversas maneras, las características que permiten establecer aquello que constituye a los sujetos. Tal como lo expresara en su momento Dominique Wolton (2000): “Es la cultura moderna, la expresión del momento, que suscita en el individuo el sentimiento de pertenecer a su época, de estar «en la onda», de no quedarse fuera. Es una de las fuerzas esenciales del vínculo social” (pág.233).

Cuando se refiere en esta relación al espacio que ocupa en la vida del sujeto la cultura popular, expresada entre otras cosas por la música, el cine, la publicidad; en adición a los intereses particulares de los estilos de vida que se hallan anclados a las modalidades de consumo. Los diversos espacios de acción humana tanto públicos como en lo privado sufren modificaciones. Ofreciendo alternativas antes no visualizadas o que no alcanzan a ser contempladas dados los vertiginosos cambios que las tecnologías electrónicas impulsan.

En este discurrir de lo cotidiano emerge una gran riqueza de experiencias de vida que se

conciben dentro de los espacios virtuales; que concretamente aportan formas de socializar, modalidades de aprendizajes y comunicación; en una eclosión de dinámicas propias que adquieren un importante significado. Dentro de la multiplicidad de impresiones; dichas experiencias aportan sensibilidades, producción de nuevas formas de historicidad, así como otras lógicas de comunidad, que se desenvuelven en medio de un contexto altamente *hiperconectado*, fluctuante y marcado por múltiples referencias enmarcadas en los imaginarios de lo global, pero tanto dependientes de los flujos de información como de las descomunales velocidades de conexión (Igarza, 2009).

Esto puede aproximar la mirada a los consumos de las comunidades en el caso de los *Otaku*, por su conformación creciente de amplios sectores de jóvenes alrededor del mundo; entre otras cosas por su capacidad de asimilación de los nuevos lenguajes digitales, que rápidamente son incorporados en sus escenarios de actuación colectiva y en los espacios más personales; de ahí se

desprende una notable empatía con los productos culturales que se van generalizando y que cobran mayor visibilidad en cuanto a la formación de identidades, formas de diferenciación social y en el establecimiento de valores y actitudes.

Por su parte ello requiere que los sujetos hagan un gran esfuerzo; de invertir tiempo y dinero; expresado no sólo en el hecho de la adquisición de los dispositivos (algo que de por sí involucra de plano todo un proceso de relación personal con dichos objetos), o en el poderse mantener en conexión; sino que implica también la personalización de estas tecnologías, siendo estas muy dúctiles en adaptarse a la situación de cada sujeto (aunque puede pensarse este proceso a la inversa); allí se establecen ciertas pautas de consumo que obtienen tantas variaciones como consumidores. En definitiva es algo que para el caso de las capas sociales más jóvenes adquiere matices particulares que atraviesan la vida cotidiana, configurando novedosas prácticas de consumo que no hay que perder de vista.

Consumos culturales, jóvenes e internet

Las posibilidades de conexión remota que proporcionan las distintas innovaciones en las tecnologías de la información que se hallan en constante alteración, han sido capaces de potenciar un sinnúmero de nuevas condiciones de intervención del sujeto en procesos de generación y circulación del conocimiento; que aplican en los planos económico, social y político. Hechos que al mismo tiempo incursionan en las condiciones culturales y en sus correspondientes manifestaciones; dentro de lo cual, el aspecto educativo es uno de los más afectados en dicho proceso; al redefinir el rol de esta institución social en la actuación de las comunidades en donde tradicionalmente se ha asentado. Esta incursión en distintos rincones de la realidad social ha rediseñado así mismo las circunstancias estructurales de relación en los sistemas sociales y en el ámbito de la cultura.

En este panorama y con el advenimiento de la pertenencia a los nuevos *ecosistemas*

*comunicativos*⁸, sobre todo por parte de los más jóvenes, es posible asistir a cambios drásticos en las formas de producir cultura. Allí los usos que los participantes exploran, atraviesan toda la cotidianidad de múltiples y complejas maneras que parten de una cierta “naturalización” de su trato con los artefactos tecnológicos (que resueltamente posee muchas implicaciones educativas); y que de manera contundente, representan un espacio fundamental en la manifestación de la comunicación y la cultura, que es constantemente reproducida y compuesta según unos patrones propios de socialización que se generan dentro de estas nuevas condiciones de reciprocidad mediada por las redes. Esto una vez más adquiere unas particularidades, teniendo en cuenta aspectos básicos que tienen que ver con condiciones de accesibilidad, socio-económicas y de recursos culturales que se desenvuelven en

⁸ Este término ha sido continuamente relacionado a modo de metáfora a cerca de una especie de ambiente de comunicación que se deriva de una cantidad de usos generados por el posicionamiento de Internet. Autores como Burke y Briggs (2002) referencian esta irrupción desde una perspectiva histórica, ubicando esto en la aparición del concepto de “ecología” en los estudios sobre comunicaciones a partir del impacto social de la web como nueva tecnología.

cada caso concreto que proporciona el contexto.

La escenificación de estas condiciones tiene un significado especial si se le entienden en una visión de conjunto; es decir, al referirse a estos cambios en relación con otros aspectos de la cultura. Al colocar la preponderante posición que la comunicación adquiere en la sociedad de la información, ya que para los usuarios (esta vez apartando su consideración desde el tema generacional) las características materiales e intelectuales que supone la expansión de internet y su participación en ella, se convierten en un componente indiferenciable de su accionar en el entorno de vida (Castells, 2007). En las producciones culturales que en la sociedad contemporánea se hallan profundamente enlazadas con la insistente ocupación del tema económico, se puede afirmar que tienen unos alcances comerciales a varios niveles, en relación principalmente a formas particulares de creación y tránsito de estas ofertas.

Se trata de un conjunto de transformaciones de magnitud tal, que se conciben como un cambio de la experiencia de la vida cotidiana, ya que cambian tanto las ofertas culturales como sus maneras de ser consumidas y por consiguiente su disponibilidad, al punto de entrometerse en casi todos los espacios de actuación del sujeto. Es posible hablar aquí de un fenómeno de “personalización” de esta oferta que a menudo proviene de entornos culturales y comunicativos que poseen unos rasgos propios con unas particularidades y unas motivaciones diferenciadas; provenientes de contextos “distantes” en términos de acervo cultural más que de orden geográfico.

Aun así bajo las aparentes consecuencias de la especificidad cultural, estas producciones encuentran un fuerte eco en la población juvenil, por cuanto sus características proveen maneras notables de exponer creatividad e innovación. Que partiendo de referentes concretos que tienen que ver con las vivencias propias de estos sujetos hacen que allí se involucren diversas relaciones no

sólo con los productos culturales, sino con sus pares que enlazan relaciones de afectividad y que comparten dichas interacciones que se hallan permeadas por la experiencia común que se favorece concretamente, dadas las características de estos consumos, sobre todo en el mundo online ya que tiende a privilegiar un tipo de utilización que ya no describe el formato de las audiencias, ni siquiera el de las segmentadas, pues consagra una forma de consumo similar al zapping y por lo tanto completamente centrada en la demanda (Urresti, 2008)

Estas formas de consumo privilegian un trayecto que es potenciado por las posibilidades concretas que las tecnologías proveen y que se incorporan rápidamente a la experiencia de vida; de manera tal que posibilita la oportunidad de conferirle a estas producciones un papel preponderante en el desarrollo de la experiencia cotidiana y que se reafirma en la construcción de identidad de los sujetos. Quienes en las dinámicas de las redes son los “usuarios”; esto se realiza en un día a día en que el joven manifiesta su

posición en el mundo ante el resto de sectores de la sociedad en la que se desarrolla; entretejiendo una multiplicidad de concepciones sobre sí mismo y lo que le rodea, en maneras cambiantes y alternativas, a veces contestatarias o arbitrarias. Pero que en definitiva irrumpen con distintas consecuencias conforme se exponen las diferenciaciones de orden socioeconómico o de capitales culturales.

Aquí se reconocen unos trayectos en los que se ligan tanto la experiencia como las expectativas del sujeto, al abordar esta situación es posible contraponer las dinámicas intrínsecas de la web versus lo propuesto por los medios masivos, -en especial la televisión-, puesto que se atiende a la dispersión tanto de contenidos como de posibles recorridos que se conciben, gracias a las características del *hipertexto* que están visibles en la web, en contraste con el funcionamiento de una audiencia aparentemente más estática y con una emisión centralizada -pese a los avances tecnológicos que crecientemente han multiplicado el repertorio de producciones

culturales en infinidad de géneros y discursos, así como sus novedosas exploraciones narrativas, permitiendo una implicación mayor del televidente en lo que ocurre en la pantalla-.

En estas nuevas modalidades de consumo existen cambios en las frecuencias y en las estrategias de quienes producen. Entonces con el asentamiento y la proliferación de la presencia de dispositivos informacionales en los hogares –o por lo menos en espacios donde se garantiza un acceso más o menos frecuente por parte de la población joven⁹-, se puede corroborar la incursión de géneros narrativos cada vez más difusos y también la hibridación de discursos en la elaboración de contenidos. Esta dinámica sugiere al tiempo la prolongación de unos protocolos cuando se accede a estas producciones (como sucedía en el caso de la

⁹ Es interesante revisar los diferentes estudios que a nivel de Latinoamérica se han llevado a cabo y dan un marco de referencia de esta situación; en estos se lleva a concluir que hay un aumento vertiginoso en la capacidad de conectividad tanto a nivel de redes como en el consumo en los hogares y en algunos casos se llega a creer en un cierto desplazamiento de la T.V. frente al uso de contenidos de la web. Al respecto ver Generaciones Interactivas (2009) Fundación Telefónica.

relación con la pantalla en el proceso de los consumos televisivos); pero también la adopción por parte del usuario de nuevas rutinas que acentúan unos niveles de participación y acercamiento mucho más versátiles y adaptables a cada situación.

A partir de estos aspectos los jóvenes construyen unos rasgos sociales propios que les ayudan a entender su cultura, (sus vínculos, sus diversificaciones, sus prácticas y el conjunto de símbolos) y a vivir inmersos en ella. Afirmando su mirada particular hacia la realidad, estructurando unos saberes y vivencias que se articulan y se transforman conforme se establece la relación con el mundo. Es allí en donde la cultura digital y las formas de comunicación en red se entremezclan con diversos géneros y representaciones provenientes de la cultura popular y las formas de entretenimiento; lo que se instaura es un fuerte referente de organización vital (ontológica), cognitiva y social. En donde más allá del exotismo o la familiaridad en la cual el mundo globalizado haya incluido y consolidado sus formas; es el día a día el que sugiere los elementos de

comprensión de lo que los sujetos sienten, aprenden y creen. Es necesario aclarar que aquí existe un fuerte distanciamiento de la noción unidimensional de consumo que tradicionalmente puede estar asociada a un grupo de prácticas que son desarrolladas a partir de la satisfacción de un conjunto de necesidades y que la reduce a una idea de simple transacción entre la oferta y la demanda, o su interpretación instrumental que lo supone como un mecanismo para satisfacer necesidades concretas (Valor de uso)¹⁰.

El consumo se entiende como práctica cultural, es decir que además de vincularse a una dimensión material y propia del mercado; las formas de consumo actúan como un espacio vital en el que los sujetos desarrollan una cantidad de sentidos y en donde se visibilizan procesos tanto de

integración como de diferenciación al interior de los grupos sociales. Así mismo constituyendo en mecanismo que es capaz de proporcionar unos lineamientos clave en el establecimiento de las relaciones sociales; ejerciendo esto por medio de unas relaciones que se hallan inmersas en la construcción de formas concretas de concebir el mundo y que se entrecruzan con toda una racionalidad que comprenden las conductas sociales.

Las ofertas culturales contemporáneas se hallan inmersas en la conjunción del desarrollo y expansión de la red, así como de los niveles de conectividad y de la convergencia digital; debido en gran parte a la alta circulación de diversas informaciones cada vez más cargadas de datos en la llamada “autopista de la información.” Esto acompañado de *flujos hipertextuales* a grandes velocidades. Asequibles ahora casi que desde cualquier sitio (Edificios Administrativos, Centros de enseñanza, Centros comerciales, Hogares, Cybercafés, etc.) y recientemente potencializado por los avances en la comunicación móvil. En esta línea, se puede afirmar que la presencia de

¹⁰ En este punto son importantes los señalamientos que al respecto hace Guillermo Sunkel (1999) en lo que refiere a Consumos Culturales en Latinoamérica, a cerca de las Investigaciones sobre públicos, consumo y recepciones de bienes culturales que han adquirido notable visibilidad en el campo comunicativo, desde perspectivas como la Antropológica y la Sociológica y desde los Estudios Culturales.

internet altera los modos en los que se ejerce el consumo cultural, es decir que el ciberespacio actúa no sólo como lugar sino también como artefacto cultural que reproduce, mezcla y facilita de maneras diversas; las dinámicas propias del consumo que se pueden experimentar en el terreno off-line. “Esa conexión a distancia y en tiempo real convierte al mundo de la vida previo en otra cuestión, por completo distinta: es otro espacio, otro tiempo y otra forma de relación entre las personas” (Urresti, 2008, pág. 30)

De igual manera el acceso generalizado a las herramientas informáticas de producción de contenidos (o modificación), hace que gradualmente sea el usuario el protagonista de su propio consumo, gracias a unos adelantos que hacen más simple la participación en las redes y el uso de *software's* especializados que antes eran propiedad de una cierta élite de personas altamente capacitadas y que ahora se hacen de manera más intuitiva y por tanto autodidacta, permiten el surgimiento de una cultura autónoma de creación y de

publicación, que en su mayoría apela a recursos de producción de bajo costo o en algunos casos gratuito (como en el caso de los desarrolladores de software libre).

Para conocer este tipo de experiencias es indispensable valorar las dinámicas de construcción cultural que ha proporcionado internet, desde los lugares de problematización que se relacionan con el acontecer de niños niñas y jóvenes contemporáneos; desde las modalidades de obtención de sus diversos materiales de consumo; -como en el caso de las series de manga y anime- debido a que su disponibilidad, (aún en el medio local colombiano) se halla limitada para un grueso de la población *otaku*; en gran parte debido a los altos costos de importe del *merchandising* que a la larga inciden en la opción de compra por parte de los aficionados; artículos que en su mayoría provienen de lugares como México o España.

Estos nuevos espacios de consumo, que liberados de las ataduras espacio-temporales,

adquieren la dimensión de zonas de experimentación de cultura y de modos de socialización, que en conjunto con las aparentes democratización e integración mundial, proveen los elementos para desarrollar en los sujetos y los grupos, formas de uso que pueden concentrar o difuminar los símbolos mediáticos que se hallan articulados en la industria del entretenimiento. Estos aparecen insertos de manera muy ligada a las instancias de creación de subjetividad que inciden en las transiciones de saberes, prácticas y lenguajes de colectivos e individuos; a menudo con un fuerte sentido mercantil, pero también a veces con re-elaboraciones creativas, pero decididamente alternas y auténticas; a la vez reconociendo al sujeto como inmiscuido en sus aspectos político e histórico y que proporcionan una visión del mundo en medio de los discursos globalizados. Hoy las computadoras y las telecomunicaciones permiten ser espectadores universales. (Fernández Parratt, 2001). Este último aspecto hace que continuamente los jóvenes exploren maneras diversificadas de identidad y cultura común, constituyéndose en

esfuerzos por adaptarse a las nuevas condiciones sociales, a partir de la creación de estilos de vida que son apropiados y puestos en contacto mediante las redes, brindando algunas de las certezas que el entorno institucional y normativo de los adultos parece ya no ofrecer.

Comunidades virtuales lúdicas

En las últimas décadas las diversas aplicaciones provenientes de la tecnología de la red han estado irrumpiendo en numerosos aspectos de la vida privada y pública de las personas al tiempo que aparecen nuevas nociones sociales, como una consecuencia inquietante de este gradual proceso de interiorización de las mismas tecnologías info-comunicacionales; dando paso así al surgimiento de interacciones que al ser mediadas, van creando la posibilidad de relacionar tanto individuos como flujos de información de forma *asincrónica* y *des-territorializada*, lo cual ha generado otras modalidades en las prácticas de comunicación y representación.

La base experiencial que mantienen ciertas plataformas informáticas que están encaminadas a la interacción en red como zona de mediatización de las relaciones interpersonales, ha tomado un lugar importante en la conexión con otros; pese a esta situación, su fuerte presencia no ha logrado sustituir la relación cara a cara.¹¹ Especialmente estas plataformas proveen una cierta cantidad de características técnicas y estilísticas para que principalmente los usuarios jóvenes sean quienes exploren nuevas formas de sociabilidad.¹² Por cuanto las prestaciones de la web se han volcado en un poder de actuación primordialmente encaminado a potenciar la participación de los usuarios; finalidad que determina una tendencia a agrupar por una cierta cantidad de intereses a

las comunidades más diversas; dando pie, por medio de estos sistemas digitales, al surgimiento de nuevas formas de cultura; en gran parte asistidas por un interés de una industria globalizada en estandarizar modelos de identificación y consumo. Dicho interés se encuentra organizado en el plano simbólico y es exteriorizado por medio de poderosas e innovadoras imágenes publicitarias de distinción y exclusividad que son ampliamente difundidas entre los jóvenes.

Esto presenta una diversidad de rasgos conforme se dan los modos apropiación de las tecnologías, entendiendo que en el entorno de estas comunidades se desarrollan cada vez más referentes para la construcción de subjetividad en aquellos que acuden al encuentro. Pero no sólo eso, aquí frente a este fenómeno en creciente ascenso, es posible considerar las características cognitivas que surgen en estas interacciones; al respecto Piscitelli (2006), considera que estas transformaciones de la sociabilidad están dando forma al adelanto de un nuevo tipo de conocimiento proveniente de los

¹¹ Este hecho es particularmente visible en algunos estudios a nivel Latinoamérica a cerca de los consumos culturales en jóvenes. Al respecto ver estudios como los llevados a cabo por Roxana Morduchowicz (2008) en Argentina o por Luis Pedro España (2009) en Venezuela.

¹² Muestra de este hecho son los resultados arrojados en los estudios sobre Jóvenes y usos de Tecnologías llevados a cabo por Fundación Telefónica (2008) en donde en mayor parte se concluye que los usos más frecuentes de la conexión a internet tienen fines comunicativos y de socialización, por medio del aprovechamiento de los atributos de la web 2.0.

llamados “*nativos digitales*” cuyo aporte principal estaría dado en la oportunidad del sujeto de autogestionar sus propios conocimientos a partir de un variado menú de intereses, abarcando temas de aprendizaje complejos y abstractos, y que son derivados de la constante compañía de las tecnologías info-comunicacionales.

Estos primeros rasgos llevan a pensar en las capacidades de la red como propiciadora de espacios para la creación de vínculos entre pares, pero más allá de estas apreciaciones, dado que no brindan todas las respuestas; es imprescindible considerar las principales características que poseen las comunidades virtuales donde los usuarios son quienes les dan vida y forma a partir de su acción. Es claro allí el intento formal e informal que adelantan los usuarios, para desplegar formas de organización y circulación de saberes y modalidades perceptivas; que pretenden otorgar una serie de funciones que varían según los objetivos propios que desarrolle la comunidad virtual en cuestión; desarrollando así una multiplicidad de propuestas para la creación y la expresión

que a la larga redundan en un proceso de colaboración y aprovechamiento de estos espacios por medio del carácter performativo de estos.¹³

Pueden enumerarse algunas de las características más sobresalientes y comúnmente difundidas de las comunidades virtuales (Flavián & Guinaliu, 2003); pese a este intento, es consecuente advertir sobre el aspecto reinterpretativo de las mismas, por cuanto se transforman, se “actualizan” a partir precisamente de tratarse de territorios de acción y resistencias. Desde el punto de vista técnico se pueden identificar algunas de las herramientas más usuales en las modalidades de intervención en las comunidades virtuales; éstas a su vez delimitan la organización y niveles de intervención y producción proporcionados por los usuarios. Aquí se encuentran en primer lugar los foros de discusión, que a

¹³ Para Rocío Rueda (2004); estas interacciones hacen parte de un juego de duplicidades o multiplicidades, al llamarlas formas de ser “otro/a”, como modalidades de pertenencia transitorias y variadas, junto con la generación de compromisos hacia varios otros grupos como forma de identidad que no es ni fija ni esencializada sino por el contrario experimental.(pág.75).

partir de una base de datos posibilita encontrar diversos contenidos (mensajes, archivos de audio, imagen, video, etc.) que son incluidos por miembros de la comunidad a partir de temas de interés, en donde usualmente son dispuestos según tópicos e índices de ficheros con la posibilidad de gestionar mensajes o publicar contenidos. De acuerdo al tipo de software que se emplee, generalmente es posible encontrar mensajes y temas en orden cronológico, además de poder realizar réplicas o citar mensajes previos y también ser identificado el usuario mediante el avatar¹⁴.

Los significados y prácticas sociales, que se consolidan como producto de procesos complejos de socialización que involucran sujetos, grupos e instituciones; en el escenario de estas comunidades, se muestra que en el núcleo de estas interacciones virtuales se establecen formas alrededor de su constitución como “puntos de encuentro.”

¹⁴ Para Canevacci (2004); el Avatar es una especie de interfaz híbrida, en la que se desvanece la identidad individual a partir de la fisonomía cambiante en la web ,establecida en relación a la incorporación y desincorporación del otro para dar paso a diferentes identidades que se construyen y experimentan.

Ahora bien, el aspecto fundamental que convoca el análisis es el de lo lúdico, en mayor parte porque las comunidades virtuales se constituyen como espacios informales de interacción y aprendizaje, que permiten la exploración de otras maneras de constituir sentido.

Los “fans” han estado como protagonistas más activos en la apropiación de los medios digitales.¹⁵ De modo que se reconoce que con el advenimiento de estas tecnologías se ha multiplicado la participación de más personas en estas comunidades. Que van agrupando nuevos intereses conforme a los niveles de popularidad de ciertas producciones, que se van extendiendo en los usuarios creando tendencias, como en el caso de la web 2.0; a esto hay que añadir que la industria cultural empieza a reconocer (en

¹⁵ Aclarando que la existencia de los fans (incluyendo por supuesto a los Otaku) es, por mucho, anterior al fenómeno de irrupción de internet; (de hecho, Jenkins ubica su aparición en EEUU en los años 20 alrededor de la radio). A propósito de esto, es preciso recordar el fenómeno de los *doujinshi* (publicaciones de historietas de aficionados -con origen nipón-) a nivel de España y Latinoamérica, que comenzaron fotocopiando sus producciones y distribuyéndolas en los incipientes eventos de Manga/anime a principios de los 90.

el plano mercantil) el valor que para dichas comunidades lleva a sus vidas la participación con respecto a estos contenidos.

Estudiosos de este fenómeno como Henry Jenkins (2009) observan a cerca de estos cambios suscitados: “La cultura participativa no es hoy en absoluto marginal ni clandestina. Las obras de ficción de los fans resultan accesibles en asombrosas cantidades y variedades para cualquiera que sepa navegar por Google.” (pág. 11) Lo cual a la larga acarrea una reestructuración en las estrategias comerciales de estas industrias de entretenimiento; una muestra de esta imbricación es la continua mezcla de géneros y cambios en la misma producción de estos contenidos versus el reacomodamiento de los medios tradicionales. Medios que pueden representar subculturas al utilizar estos espacios virtuales como entornos propicios para compartir estas experiencias, expectativas, necesidades y problemáticas en donde se potencian las capacidades de optimización de recursos y de organización.

Aquí el aspecto lúdico es el que hace la diferencia claramente de otro tipo de comunidades virtuales¹⁶, ya que presenta un carácter menos rígido que le diferencia de la normatividad que pasa por la constante tutela de las instituciones adultas, menos protocolario que denota; la integración de diversas dimensiones cuya principal línea constituye el entretenimiento. Dadas las implicaciones de la web; mantiene un potencial para desarrollar géneros que se establecen en cuanto se hace accesible la capacidad del usuario de pertenencia en las redes. Como en el caso del surgimiento de publicaciones de aficionados o “*fan-fics*” en la cultura de los otaku; así mismo la presencia del fenómeno del fan-sub,¹⁷ que

¹⁶ En otro nivel y de distinta clasificación a lo propuesto por Guinaliú (2003) están los MMO (o *massively multiplayer online games*) que no son otra cosa sino los famosos juegos masivos multijugador on-line, en donde en un nivel bastante complejo de simulación se permite la inmersión en ambientes que involucran una gran variedad de opciones como posibilidad de interactuar tanto con objetos dinámicos como con otros usuarios on-line. Al respecto ver los trabajos en *ludología* de Gonzalo Frasca (2001) y los aportes de Bittanti y Eugeni (2004).

¹⁷ Esta expresión se aplica al subtítulo de series de anime por parte de fans (otaku), los cuales descargan las series de animación y se organizan en torno a tareas como la traducción, la corrección de estilo,

expresa en ellos unos altos niveles de participación y de trabajo colaborativo organizado. De acuerdo con rasgos específicos del soporte, pero que evolucionan conforme se presenta la exploración de lenguajes que van acompañados de los adelantos técnicos principalmente en el campo de la conectividad y en la experiencia visual.

Algo que involucra una mezcla entre mejor velocidad y mejor calidad de gráficos; es importante allí ver los potenciales de intervención del usuario ya que aparte de interactuar con la complejidad de la plataforma, es imprescindible el trabajo colaborativo en tiempo real (en el caso de las comunidades centradas en los videojuegos); aquí la experiencia del usuario es trasladada de manera creativa más allá de la pantalla, es decir trasciende las fronteras del juego, al asumir roles que se reflejan en el terreno off-line y que supone la combinación de la propagación y el dinamismo de las imágenes plasmadas y en continuo cambio

cambios de formato y la distribución en la red de su trabajo, en donde intervienen varias personas y que de por más invierten bastante tiempo que a menudo es extra-escolar o extra-laboral.

(actualización). Es importante mirar que el nivel de interactividad es dependiente de la disponibilidad de recursos que se empleen en dicha convergencia de la experiencia del usuario que una vez más recaen en las capacidades de adaptación a las condiciones de éste, como por ejemplo la apropiación y personalización de la interface (o el avatar como personaje virtual empleado para intervenir en ese ambiente simulado).

El tratamiento que en estas plataformas se proporciona a la corporalidad añade nuevas dimensiones de intervención en la pantalla ya que se subvierten, las limitantes en el terreno físico del cuerpo real (presente); y que permiten la ruptura frente a la linealidad del acceso a la información y su punto fuerte está constituido en la conectividad y el dinamismo presente tanto en imágenes como en interfaces por medio de procesos cambiantes que proporcionan una sensación de dominio sobre lo que ocurre en la pantalla, detalles que son expuestos por Mayans (2003)¹⁸. En este contexto se busca

¹⁸ Si es cierto que las comunidades que se sitúan a mitad de camino entre lo local y lo global tienen la

poner de manifiesto la correspondencia dentro del proceso de globalización la presencia de plataformas de interacción y su carácter de desterritorializado. Esto brinda las condiciones de acceso y las reglas de intervención de los sujetos, pero traslada al ámbito ciberespacial una enorme cantidad de formas de exteriorizar la propia concepción de sí mismo y de lo que le rodea. Estos aspectos hacen que las comunidades se desarrollen en relación a los nuevos papeles que sobre los usuarios depositan nuevos requerimientos intelectuales y comunicativos.

Se trata de comunidades basadas en la virtualización, que se desanudan de la noción tradicionalmente fundada en la presencia física de quienes actúan, con las cambiantes aplicaciones y su representación lúdica. Se verifica que las tecnologías info-

obligación de repensarse y de reconsiderarse en estos tiempos de cambio, de desterritorialización y de digitalización, el ciberespacio no debe constituir sólo una amenaza para ellas, sino también una posibilidad de evolución y de recreación. Si es cierto que en la sociedad del espectáculo y del entretenimiento, las formas "modernas" de agregación social se han debilitado, el ciberespacio nos ofrece un nuevo modelo de agregación social que puede resultar útil a estas comunidades intermedias. (Mayans, 2003)

comunicacionales promueven una nueva potencialidad de elaboración y transformación de lazos y de identidades colectivas; que aunque presentan algunas características propias de las comunidades tradicionales, también han incorporado nuevas ritualidades, representaciones y modos de participación radicalmente diferentes de sus antecesores. "La realidad virtual era la instancia local y temporal en la que «el ordenador desaparece y tú te conviertes en un fantasma en máquina», Había un nuevo acento en la geografía y en la ecología" (Burke & Briggs, 2002).

Esto involucra pensar de manera distinta los mecanismos que fundan la idea de comunidad (tradicionalmente hablando) que están fuertemente ligados a la noción de territorio; como medio de apropiación y como referente de pertenencia; que es remplazado por una noción mucho más móvil y cambiante, que según algunos también se halla ligada a una transformación de la noción de mundo, por una mucho más próxima, accesible y cosmopolita; pero a la vez con amplias posibilidades, como nuevos

espacios políticos, o por lo menos como un no-lugar desde el que es factible volver a pensar las ideas de libertad y de autonomía, en medio de las tensiones entre los mecanismos de control de la sociedad real y la virtual (Rueda, 2004).

El vínculo profundo y complejo de las comunidades virtuales lúdicas, emerge en la web en torno al establecimiento de nuevos lenguajes y estéticas que reestructuran la experiencia individual al volverla *multivital* como capacidad de exploración de conceptos y modalidades perceptivas, o como lo afirma Canevacci (2004): “la lógica post-identitaria (pluri-lógica)” (p.147). Estas consideraciones llevan a pensar necesariamente en el espacio que la educación debe forjarse en relación al conjunto de estas transformaciones de la sociedad y la cultura; y que indudablemente lleva a reflejar conflicto, sensación de inestabilidad y un cierto descontento por parte de la institución escolar. Por otro lado es necesario superar la discusión entre defensores y detractores de manera que lo lúdico no ocupe un lugar marginal en el

establecimiento del sujeto, sino que hay que llevar a los contextos académicos cuestiones fundamentales como la conformación de la vida cotidiana, las nuevas instancias de socialización y la articulación de nuevos saberes en la circulación de discursos propios de la red.

2. MAPA DE INVESTIGACION: LO CONTEXTUAL Y METODOLÓGICO

Consideraciones Metodológicas alrededor de la Etnografía virtual

El acercamiento a las formas en las que los sujetos producen e interpretan su realidad, implica la necesidad de participar en las situaciones de interacción que los grupos proponen; como modalidad por excelencia para conocer e interpretar las acciones individuales y colectivas; según las condiciones en donde a la vez el investigador se convierte en el principal instrumento de producción de conocimientos. Además constituye el medio más fiable de acercamiento a la lógica de los actores sociales, en un modo práctico

implica el balance entre las fronteras entre miembros del grupo versus el investigador. Principalmente esto se encuentra dado en la diferenciación de intenciones entre aquellos y este último.

Esto es válido en el sentido de tratar un fenómeno que está mediado por las pantallas y específicamente por las formas de interacción que los sujetos adelantan en el terreno on-line. Puntualmente en esto surgen otras exigencias metodológicas. Al respecto la Etnografía virtual brinda elementos acordes con las nuevas exigencias de las dinámicas de la web, para dar respuesta a los modos emergentes de acción humana. Por su parte Betty Martínez (2006), enuncia estas dinámicas como parte de dimensiones más complejas, en donde las redes de información, van adquiriendo usos alternos y prácticas interactivas de carácter lúdico, estético y social; para convertirse en un mecanismo nuevo de prefiguración de prácticas y hábitos comunicativos que demarcan unos nuevos mapas culturales e inusitadas reelaboraciones simbólicas, cambio en las formas de aprehensión de la

realidad y en la constitución misma de las identidades y la subjetividades humanas.

Un elemento de suma importancia en esta perspectiva lo constituyen las maneras de incorporación de internet en la vida de las personas, a partir de estos usos y su articulación en la cotidianidad, se habla de los significados de las tecnologías. Al respecto se busca investigar en detalle las modalidades de utilización de internet y su incorporación en la vida cotidiana. Que tal como se ha visto, las formas de transmisión de información no han desplazado a la materialidad de los soportes. A esto se suma la posición intermedia que asume el investigador en cuanto al grado de acercamiento a una cultura para entender los elementos de su funcionamiento; pero a la vez contar con un grado de distanciamiento tal que dé cuenta de ella. Al igual que el trabajo etnográfico “presencial”, la etnografía virtual insiste en la necesidad de que el investigador se sitúe en la construcción de sí mismo como actor dinámico, que requiere poseer experiencias similares a las de sus informantes;

indistintamente de que tan mediadas estén dichas experiencias.

El valor agregado de estas condiciones de interacción se halla en el hecho de una cierta igualdad de condiciones entre el investigador y sus informantes, al usar los mismos medios que éstos. Consolidando así una relación más simétrica. Con ello se posibilita el repensar la disposición de un objeto etnográfico y reformular las bases del trabajo de esta metodología con el campo y la práctica. Al respecto, investigadores como Estalella & Ardèvol (2007), consideran la especificidad de la etnografía virtual, distinguiéndola por la implicación del investigador en el contexto de investigación; ya que debe integrarse como un miembro más del colectivo que estudia, su objetivo es lograr incorporar la perspectiva de los actores. Para ello debe trabajar reflexivamente a partir de su propia experiencia, poniendo en juego su subjetividad y su conocimiento tácito, corporal y sensible. Para estos investigadores el centro del “método etnográfico” es la técnica de la observación participante, ya

que permite conocer de primera mano la realidad y brinda un trato directo con las personas que intervienen en la misma, de manera que, los principios éticos que rigen este tipo de trabajo de campo son difíciles de formalizar y se extienden a lo largo de todo el proceso de investigación hasta la presentación de los resultados. (Estalella & Ardèvol, 2007)

Frente a estos modos de intervención es posible distinguir formas altamente diferenciadas que sitúan unas acciones y una comunicación, en múltiples órdenes espacio-temporales. En donde media un desempeño y experimentación de identidades complejo, que en gran parte marca la relación del sujeto con la tecnología; es decir que en internet se juegan modos de construcción y gestión de identidad. Esto a la larga posiciona a la web como lugar en donde se gesta cultura (a la vez que es un producto de la cultura, o artefacto cultural); dado que en el estudio de sus usos, estos espacios de interacción mediados por las computadoras (CMO), presentan cierta flexibilidad interpretativa, puesto que su uso práctico

siempre se desarrolla en referencia a un contexto determinado. Esto es particularmente visible en los espacios sociales de interacción (web 2.0); pues constituyen formas difundidas y aceptadas regularmente, a cerca de unos usos compartidos y en algunos casos colaborativos.

Las acciones colectivas mediadas en los espacios virtuales, ponen de manifiesto unas convenciones asentadas para desempeñarse en estos, conforme se fomentan formas específicas de conducirse y de ser; esto justifica el aspecto cambiante de la cultura gestada en la red, lo que aporta a las potencialidades de la investigación. Esta distinción se aleja precisamente de las interpretaciones deterministas a cerca de los desarrollos tecnológicos y su incidencia en los procesos de grupos sociales concretos. La metodología de una etnografía es inseparable de los contextos donde se desarrolla y por eso la consideramos desde una perspectiva adaptativa que reflexiona precisamente alrededor del método (Hine, 2004, pág.23).

Un aspecto de importancia dentro de la perspectiva del trabajo etnográfico en la web lo constituye la construcción de datos; lo que reviste de unas características especiales que tienen que ver con modalidades de recolección y clasificación; puntualmente es importante, la construcción con base en la experiencia, que emerge de la observación participante y se complementa con otras técnicas como las entrevistas o las historias de vida. A diferencia de otros contextos investigativos, los temas y cuestionarios más o menos explicitados son factores de cohesión discursiva provisionales, puesto que pueden ser dejadas de lado o reformuladas en el transcurso del trabajo. O simplemente servir en otro orden en el momento de enlazar los conceptos que la población expresa, basados en su sentido común o como respuesta ante aquello que los grupos sociales introducen como prioridades en los temas de conversación y también mediante las prácticas registradas por el investigador.

En el caso de la etnografía virtual, las modalidades de registro van desde lo textual, pasando por la recopilación de audio o con la utilización de técnicas audiovisuales; así mismo se apela a múltiples recursos como a otro tipo de objetos e inscripciones digitales en los que se incluyen hipertextos, gráficas y trabajos fotográficos que los mismos sujetos producen. Gran parte de los datos son producidos y re-producidos en los entornos de interacción de estos sujetos (blogs, textos, fotografía, video); y parte de esta interacción queda en los archivos de los usuarios, en donde de acuerdo al entorno en el que se produce o se divulga la información, ésta queda disponible, (incluso en algunos casos a personas no relacionadas directamente con la investigación, según las modalidades de acceso en cuestión)¹⁹. En sí, los principios metodológicos que implica la adaptación del método etnográfico al estudio de internet, llevan a considerar que no se trata de realizar un calco de las técnicas, instrumentos y reciprocidades que provienen de la larga

tradicción de la etnografía clásica; por el contrario, el esfuerzo de llevar una ruta metodológica capaz de consolidar las particularidades del estudio de internet, es producto de una reflexividad en el campo, de manera que “Lo que mantiene la etnografía viva en contexto y relevancia es justamente su adaptación y permanente auto-interrogación” (Hine, 2004, pág. 82).

Es importante destacar el papel de la diferenciación entre las técnicas e instrumentos llevados a cabo en la Etnografía clásica y los nuevos recursos que son necesarios al emprender el trabajo de campo, a la luz de la Etnografía virtual; por cuanto esta diferenciación marca una serie de pautas en las prácticas investigativas, que hay que tener en cuenta al analizar su campo de estudio. Evidente si se habla en esta perspectiva del advenimiento de las formas de comunicación digital e interactiva, como formas de cultura y de comunidad, que ya no son producto directo de lugares físicos o de fronteras espacio-temporales; entonces la etnografía como perspectiva metodológica tampoco tiene por qué serlo. Por el contrario,

¹⁹ Esto por supuesto, lleva al debate aspectos como la “autenticidad” en el juego de máscaras –para recordar a Goffman(1979)-, que suponen ciertas interacciones on-line.

la investigación debe ser concebida en términos de los flujos y las conexiones como principios orientadores.

Una diferencia fundamental en el proceso de investigación en el trabajo de campo lo constituye el carácter intersticial de la interacción del investigador, consistiendo esto en el aspecto temporal; es decir que la intervención del investigador se halla en un espacio de tiempo intermedio entre su propia actividad, la presencia de otros medios, las ocupaciones de éste y de los sujetos de análisis; esto en otras palabras significa, que hay que convivir con la existencia de otras actividades y esferas tanto del investigador como de sus participantes. Lo cual se refleja en la modalidad de la inmersión en el contexto, ya que se logra de manera intermitente. Una consecuencia de lo anterior, consiste en que el carácter de la descripción nunca llega a ser total frente a lo que se está abordando; por lo que al hablar de una Etnografía virtual, se distancia de nociones clásicas como la de informante, locación o cultura preexistente, que pueda ser completamente descriptible y aislable.

Pese a esto la Etnografía virtual, propone una idea parcial, que se basa en una relevancia estratégica para el análisis; en contraposición con la pretensión de fidelidad de la representación de una realidad objetiva.

La inmersión total del investigador en este espacio de la interacción, adquiere nuevas dimensiones, en tanto se intensifica el uso del medio en el contexto; los niveles presentados de “intromisión” constituyen fuentes valiosas de reflexión, en tanto se relacionan con el objeto de estudio. En este sentido el mismo investigador tiene la posibilidad de operar como informante, de modo reflexivo para extraer información valiosa en un momento dado. Esto implica una interacción en dos vías: una, que se propone desde el mismo investigador y la tecnología; y dos, la que se establece entre el investigador y los participantes del estudio.

Como principio básico para diferenciar fundamentalmente, tanto las prácticas investigativas, herramientas y la mirada descriptiva; lo constituye la etnografía virtual como proceso de adaptación práctico

y real frente a la exploración de las interacciones on-line, lo que se configura como flexible en medio de las condiciones y los propósitos particulares de la investigación. En este sentido sería una etnografía, que a diferencia de la concepción clásica, se desliga del carácter inalterable de la misma ante los contextos de su aplicación. En el campo práctico y atendiendo a las diversas indicaciones que proponen tanto Hine (2004) como Mayans (2002); se enuncian algunos principios generales que orientan la acción del investigador y que tienen con la web como contexto donde se gestan formas de acción social. Trazar un mapa general de lo que está ocurriendo en el entorno, hecho que está ligado con adquirir cierta familiaridad con el mismo. Igualmente la presencia sostenida en el tiempo dentro de los entornos on-line.

El desarrollo de una sensibilidad y movilidad para dar cuenta de las conexiones existentes, para poder ver como se representan lugares y eventos (siguiendo temas, tópicos generadores y reacciones de usuarios), paralelamente para poder comprender los

hechos trascendentales y los sentidos que los sujetos les confieren. Formar parte activa de los escenarios, en donde las personas interactúan; principalmente, para poder ver como se interpretan y comprenden algunas situaciones dadas, temas de interés (o por ejemplo; el significado de ciertas aficiones como el caso manga/anime). La necesidad de un conocimiento práctico de las herramientas informáticas propias de los entornos digitales, en donde los fenómenos sociales se van desarrollando. Teniendo en cuenta la existencia de categorías sociales compartidas (o protocolos de interacción entre usuarios) ya desarrolladas y construidos en su mayoría colectivamente para estos contextos.

El mismo proceso exploratorio inherente a la etnografía, lleva a comprender las implicaciones de la propia perspectiva en el desarrollo de cada nueva actividad o modalidad de hallazgo en el contexto del trabajo de campo; por cuanto tiene que ver con el seguimiento de rastros de las dinámicas en otros sitios web, sabiendo que esto aporta complejidad y requiriendo una

incurción más activa en el campo. Teniendo en cuenta que se trata de explorar fundamentalmente el conjunto de manifestaciones que sobre las prácticas, los sujetos van incorporando en un campo; producto de un contexto, y por lo tanto susceptibles de ser estudiadas a profundidad. Lo que en sí exige una innovación metodológica constante para dar un acercamiento sin pretensiones holísticas de los significados para los sujetos de sus prácticas sociales a través de las pantallas²⁰

La descripción de las comunidades virtuales y en general de la vida en la red, también hace referencia al carácter territorial que tradicionalmente se liga a la noción de grupo social, en parte porque la intervención de las tecnologías digitales desestabiliza la relación entre comunidad y lugar. Estas necesidades de adaptación metodológica surgen de las

²⁰ Se sabe muy poco sobre las maneras como ellos construyen sus propios espacios sociales a través de sus prácticas de lectura e interpretación, o de qué tan diversas pueden ser esas interpretaciones. Necesitamos profundizar más sobre la relevancia que tienen para ellos conceptos como comunidad virtual; o adelantarnos a ver los modos en que adoptan otras prácticas de consumo de información, tales como ver televisión o leer literatura. (Hine, 2004, pág. 185)

condiciones específicas del proceso mismo de trabajo de campo, cuando es desarrollado en el ciberespacio. Definiéndose desde las perspectivas que adopte el investigador ya que principalmente es posible, que para realizar un rastreo más completo de la actuación de los sujetos de estudio, sea necesario complementariamente seguirlos a través de diferentes contextos y dispositivos de internet en los cuales participan. Este aspecto añade complejidad al estudio de las interacciones, puesto que implica decisiones sobre la marcha, teniendo en cuenta la diversidad de manifestaciones involucradas en estos contextos on-line.

3. APORTES Y REFLEXIONES

Impresiones sobre lo investigativo y educativo

Este tipo de fenómenos contemporáneos exige la reestructuración en las formas de acción en la escuela, de manera que debe descentrarse también en su papel “formador” al ubicar sus esfuerzos en la comprensión de los fenómenos que involucran la

subjetividad de su población objetivo, de manera que su labor se encamine al fortalecimiento de una cultura de los derechos y de la tolerancia como bases de una multiculturalidad que aunque ha sido impulsada desde las bases del mercado, rápidamente se ha incorporado en la cotidianidad de los jóvenes y que día a día ha tomado un papel fundamental en la constitución de la identidad individual. En definitiva hay que reconocer la existencia de esfuerzos por reconocer algunos de los tipos de prácticas microculturales que los jóvenes contemporáneos están movilizando; sin embargo la escuela debe aspirar a no únicamente reconocer este tipo de manifestaciones culturales desde una perspectiva global en la que los referentes de creación de subjetividad han cambiado; sino también debe ahondar en una cultura del respeto al abordar el tema.

Teniendo en cuenta que tal vez estas mutaciones sean la oportunidad de repensar el rol social de la escuela, posibilitar la oportunidad de abrir otro tipo de caminos entre lo curricular, que pueda hacer un

acercamiento a las vivencias reales de los jóvenes lejos de las lógicas escolares de coacción; sino por el contrario, comprender la riqueza y atractivo de estas novedosas formas de comunicación inmersas en usos provenientes de la cultura popular. Por otro lado la valoración del ocio y el mundo del entretenimiento, frente al carácter altamente arbitrario de algunas estrategias pedagógicas que aún siguen siendo pensadas para sujetos idealizados dentro de una añoranza de tiempos anteriores, propia de la escuela de la modernidad.

Retomar las vivencias y el contexto del joven resulta indispensable para no caer una tras otra vez en los discursos centrados en las alfabetizaciones tradicionales, reconocer que la constitución de las infancias contemporáneas ya no son un proceso unidimensional anclado operativamente a procesos cognitivos secuenciados, sino permitirse considerar a los jóvenes desde su perspectiva, desde los referentes simbólicos que se han permeado en las instancias de los consumos; se trata de acompañar estos procesos a la vez de comprenderlos. Lo cual,

en vez de dar respuesta, aumenta la brecha generacional; por el contrario la propuesta está en establecer un puente en dialogo de saberes, superando las tendencias subordinadas de lo institucionalizado como condición específica para considerarse en medio de lo multicultural.

Fortaleciendo los vínculos generacionales, asumiendo los posibles choques que esto supone; tal parece que la manera más acertada de lograr esto es que tanto padres, educadores e investigadores se sumerjan también en los entornos digitales, que interactúen en las comunidades virtuales, ya que es jugando y compartiendo que es posible encontrar el porqué del atractivo de los nuevos referentes de identificación. Para que estos niños, niñas y jóvenes no sigan viviendo bajo dos formas de identidad: la que se espera de ellos en los ambientes institucionales de la escuela en donde se atiende a estas lógicas escolares y en contraposición, la esfera comunicativa más significativa en la que comparten con pares, lejos de las formas del control adulto y que se ejerce en los rincones del ciberespacio; tal

vez porque en estos espacios y bajo el desconcierto adulto siente que finalmente pueden ser ellos mismos, sin la tutela de alguien que los juzga sin comprenderlos.

Los niveles de alfabetización digital en este tipo de población de jóvenes se valora en lo arrojado en la investigación como alto, proveniente de exploraciones personales y en colaboración con los otros y evidente en la organización en red con diversos fines; allí yace un potencial de aprendizajes que los entornos escolarizados apenas empiezan a comprender. Teniendo en cuenta que este proceso es fundamental en la reducción de las brechas digitales entre los jóvenes, ya que no hay una relación uniforme entre los accesos y los modos de usos de las tecnologías.

En este orden parece que nuevamente se encontraría en la agenda la cuestión del acceso a este tipo de bienes; pese a esto, en el trabajo de campo se estableció que la condición económica no es un factor que detenga a los jóvenes en la tarea que se proponen de darle forma a una afición que

les lleva a construir su perspectiva de vida, por el contrario les anima a conseguir maneras alternas de consumo que exponen toda una serie de habilidades y potencialidades que tienen que ver con altos grados de creatividad e innovación; por lo tanto los educadores en consecuencia con esta situación deberían estar llamados a hacer lo mismo, superar las presuntas barreras estructurales que desde los viejos y cansados discursos reivindicativos lo que han hecho es simplificar el problema contemporáneo en la construcción de sujeto. Frente a las características enunciadas, es también pertinente el abandonar ciertas posturas que propician el desarrollo incipiente de prejuicios frente a la actividad cultural de los jóvenes, tendencia que limita el acceso a sus mundos de vida y su correcta comprensión. En relación a esto contextualizar los eventos que ocurren en las *microculturas juveniles* fuera de los sensacionalismos provenientes de otros medios, sino teniendo en cuenta que son resultado de unas circunstancias específicas que les dan forma y que hacen parte de

procesos de adaptación que son recurrentes en los referentes identitarios de los jóvenes.

Desde el punto de vista del quehacer pedagógico, es posible desde estos fenómenos comunicativos y de consumos culturales establecer más allá de la instrumentalización de lo tecnológico, unas formas novedosas de acercarse a la información, en donde se pueda involucrar al sujeto en su propio proceso. Ejemplo de esto son las formas narrativas del *fan-fiction*, en donde se ponen en juego un profundo conocimiento de un tema, la capacidad narrativa de encontrar historias paralelas en los personajes de ficción y el desarrollo a profundidad de un personaje. Situación similar ocurre en el caso del fan art en donde es posible la exploración de elementos estéticos y narrativos propios del cómic, en cuyas características es posible encontrar nuevas formas de incluir la creatividad.

En las comunidades virtuales lúdicas subyace un potencial dentro de la circulación de saberes, que lejos de ser formales; en su estructura permiten el cambio de los roles en

los procesos de aprendizaje; por medio de la exploración, en donde se debe atender especialmente al elemento de la recursividad, de la cual los jóvenes hacen gala permanentemente en su interacción con los dispositivos; aspecto en el que la escuela actual ha sido relegada. Por otro lado la institucionalidad ha dejado de lado el aspecto emocional, cosa que como se ha visto en el presente trabajo, juega un papel importante en la construcción de sentido en los entornos dinámicos de la web.

Por su parte, es posible el fortalecimiento de estas experiencias comunicativas mediante la adopción de una cultura participativa, presente en los entornos digitales; por medio del trabajo colaborativo, el establecimiento de proyectos de autopublicación y la integración de lo multicultural en los ambientes de educación formal y no formal, se pueden reducir en gran medida las brechas digitales y traduciendo el ejercicio de la democracia más allá de la retórica escolar; en contraprestación a esto, se exige en consecuencia esfuerzos para la exploración propia de estas cualidades, por

parte de investigadores y maestros; de manera que se puedan vencer las iniciales resistencias a los cambios en la transmisión de los saberes.

Hay que insistir en el abandono del divorcio entre el ocio y lo educativo, parece ser que la escuela no ha comprendido que lo lúdico como aspecto no accesorio de los contenidos, constituye en sí mismo un fuerte espacio en el cual se consolidan procesos de aprendizajes; máxime si se considera el tiempo extraescolar que los jóvenes comparten con los medios digitales día a día en el cual la producción estética atraviesa los tiempos productivos con los de ocio. El tema entonces se trata del acceso al conocimiento, por medio del acceso a la red pero también se centra en los usos que se le dan a los dispositivos. Tratando de ver cuáles son las posibilidades de obtener unos usos significativos de estas herramientas, la adquisición de estos usos significativos estaría dada en estrecha relación con los capitales culturales y las condiciones de contexto; lo cual brindaría unos rasgos particulares en este proceso. Trascendiendo

el uso de los dispositivos hacia el estímulo de la creatividad y no como un simple reproductor de contenidos, lo que reforzaría aún más tajantemente esta separación de lo escolar y lo lúdico.

La consideración de las comunidades virtuales como entornos colaborativos, que gracias al aspecto social que en los atributos de la web 2.0 ha potencializado. Al respecto es importante el desarrollo de las competencias digitales inmersas en el trabajo grupal, atendiendo a una difusión de la investigación como vía alternativa para la autoformación, basada en la personalización y gestión de contenidos. Más allá de lo que las herramientas posibilitan es necesario pensar en el aspecto metodológico que asumir estos cambios conllevaría. Obviando las formas tradicionales de transmisión del conocimiento, pues en la actualidad el mundo del conocimiento está moviéndose alrededor del trabajo en equipo, en la investigación y en el aporte multidisciplinar para abordar problemas concretos

A pesar de estas incipientes exploraciones de rutas de los aprendizajes en los que los

modelos pedagógicos aún no han intervenido; en el camino se quedan cuestiones fundamentales que tienen que ver con la gestión de proyectos colaborativos que estén enfocados a la comprensión de los problemas propios de las comunidades locales; pudiendo hacerse mediante la investigación, el análisis y la síntesis de fenómenos comunicativos. Un aspecto inquietante, pese a las iniciativas sociales que han tenido su origen en las redes; es necesario entonces empoderar a los más jóvenes en la responsabilidad que implica el acceso a la información y frente al reclamo por la participación; esto implica a la vez una lucha de los educadores frente a la estandarización, debido al embate de las políticas educativas que han sido ampliamente permeadas por los criterios empresariales, al entender las nuevas condiciones de la educación es menester rescatar la construcción del sujeto, problema que en nuestro país aún queda sin resolverse, aunque en la agenda pública sea el recurso retórico más recurrente.

Finalmente, en el ámbito de la interactividad cabe la pregunta: ¿Qué cambia? Puesto que las diferentes tecnologías han priorizado el lenguaje de la programación informática; en la circulación de las imágenes y en la omnipresente pantalla llena de sofisticadas simulaciones, se llevan a cabo complejos procesos que trascienden los sentidos, precisamente la dimensión práctica de la estructura mediática posee su ventaja en su carácter dinámico, radica en que las nuevas vías de acceso a los saberes se tornan más firmes que lo que ofrece la escolarización; oponiéndose a lo estático de los modelos tradicionales de transmisión del conocimiento y sus formalidades más disciplinarias, puesto que desde la pedagogía, cabe empezar a preguntarse por las nuevas concepciones (enfoque, tendencia, etc.) alrededor de la constitución de estos nuevos sujetos de la educación. Como condiciones indiferenciables de la propia reconstrucción de una nueva manera de concebir a la escuela, y más allá de esta, lo escolar y educativo.

Es importante en esta perspectiva que la escuela deje pensarse el problema en términos de competición, como si salirle al paso a los retos del contexto le pudiera devolver su otrora papel hegemónico en la sociedad; más allá de esta situación inmersa en la tecnicidad, debe pensarse en un sistema conceptual que se salga de las dinámicas logocéntricas de valoración de los sujetos, entendiendo las nuevas formas de producción de sentido. Frente a esto la tarea se trata de devolverle precisamente al ser humano la oportunidad de realizar su propia búsqueda de la verdad, porque los humanos estamos olvidando que somos humanos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amador, J. C. (2010). Mutaciones de la subjetividad en la comunicación digital interactiva. *Signo y pensamiento*, 141-161.
- Buckingham, D. (2002). *Creecer en la era de los medios electrónicos: tras la muerte de la infancia*. Madrid: Morata.
- Burke, P., & Briggs, A. (2002). *De Guttemberg a Internet: Una Historia social de los*

- medios de Comunicación*. Madrid: Taurus.
- Canevacci, M. (2004). Etnografía Web e Identidades Avatar. *Nómadas*, 138-151.
- Castells, M.. (2007). *Comunicación móvil y Sociedad, una perspectiva Global*. Barcelona: Ariel.
- de Certeau, M. (1996). *La Invención de lo Cotidiano* (Vol. 1 Artes de Hacer). México D.F.: Universidad iberoamericana, A.C.
- Estalella, A., & Ardèvol, E. (Septiembre de 2007). Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de internet. *Forum: qualitative social research sozialforschung*, 8(3).
- Fernandez Parratt, S. (2001). La Glocalización de la comunicación. *ÁMBITOS*, 151-163.
- Flavián, C., & Guinaliu. (2003). "La comunidad virtual" *Apuntes para la asignatura económica del comercio electrónico*. Recuperado el 11 de 9 de 2011, de Universidad de Zaragoza: <http://www.5campus.org/comunidadvirtual/comunidadvirtual.doc>
- Goffman, E. (1979). *Relaciones en lo público: microestudio del orden público*. Madrid: Alianza Editorial.
- Hine, C. (2004). *Etnografía Virtual*. Barcelona: UOC.
- Igarza, R. (2009). *Burbujas de Ocio: Nuevas formas de Consumo Cultural*. Buenos Aires: la crujía.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos*. Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- _____(2007). *Cibercultura*. Barcelona: Anthropos.
- Martinez, B. (2006). *Homo Digitalis: Etnografía de la Cibercultura*. Bogotá D.C: Uniandes.
- Mayans, J. (2002). *Género chat o como la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona: Gedisa.
- _____(2003). "Comunidades Electivas. Notas sobre la virtualización de lo comunitario en tiempos de desterritorialización". Recuperado el 16 de 08 de 2011, de Observatorio para la CiberSociedad : <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=32>
- Morduchowicz, R. (2008). *La generación Multimedia*. Buenos Aires: Paidós.
- Ortiz, R. (2004). *Mundialización y Cultura*. Bogotá: Convenio Andres Bello.

- Perez Tornero, J. M. (2000). *Comunicación y educación en la sociedad de la información*. Barcelona: Paidós.
- Piscitelli, A. (2002). *Ciberculturas 2.0 En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.
- _____ (enero-marzo de 2006). NATIVOS E INMIGRANTES DIGITALES: BRECHA GENERACIONAL, BRECHA COGNITIVA, O LAS DOS JUNTAS Y MÁS AÚN? *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 179-185.
- Reguillo, R. (2000). *Emergencia de Culturas Juveniles*. Bogotá: Norma.
- Rosas, J. (2003). *Anime en Colombia*. Recuperado el 18 de marzo de 2010, de HISTORIA DEL ANIME EN TELEVISIÓN:
<http://animecol.iespana.es/historia.htm>
- Rueda, R. (2004). Tecnocultura y sujeto cyborg: esbozos de una tecnopolítica educativa. *NÓMADAS*, 70-81.
- _____ & Quintana, A. (2004). *Ellos vienen con el chip incorporado. Aproximación a la cultura informática escolar*. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá, D.C., IDEP.
- Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Urresti, M. (febrero de 2002). Adolescentes, consumos culturales y usos de la ciudad. *Encrucijadas, nueva época*, 36-43.
- _____ (2008). *Ciberculturas Juveniles*. Buenos Aires: La Crujía.
- Wolton, D. (2000). *Internet, ¿y después?* Barcelona: Gedisa.